

LES FILMS SAUVAGES PRÉSENTENT

« LUMINEUX, D'UNE BEAUTÉ  
À COUPER LE SOUFFLE »

TÉLÉRAMA

# LA JEUNE FILLE SANS MAINS

UN FILM DE  
SÉBASTIEN LAUDENBACH



AVEC LES VOIX DE  
**ANAÏS DEMOUSTIER**  
**JÉRÉMIE ELKAÏM**

ET AUSSI LES VOIX DE SACHA BOURDO, OLIVIER BROCHE,  
FRANÇOISE LEBRUN, ELINA LÖWENSOHN, PHILIPPE LAUDENBACH

D'APRÈS LE CONTE DES FRÈRES GRIMM

SCÉNARIO ET RÉALISATION : SÉBASTIEN LAUDENBACH. INSPIRÉ PAR OLIVIER PY ET LIBREMENT ADAPTÉ DU CONTE DES FRÈRES GRIMM "LA JEUNE FILLE SANS MAINS".  
MUSIQUE ORIGINALE COMPOSÉE ET INTERPRÉTÉE PAR OLIVIER MELLAND. MONTAGE : SAINT MINASI. SÉBASTIEN LAUDENBACH. PRODUCTION : SÉBASTIEN LAUDENBACH, CLORINDE BALDASSARI. CO-PRODUCTION : JULIE LESPIGAL, HÉLOÏSE FERLAY, ÉVALUWAZ, ARNAUD VÉROMONT.  
SON : JULIEN NGO TRONG. RÉGIE DES ÉCRITURES : NICOLAS SACCO. DIRECTION : ROMAIN ANKIEWICZ. MONTAGE : XAVIER MARSAIS. PRODUCTION : LES FILMS SAUVAGES, JEAN-CHRISTOPHE SOULAGEON. CO-PRODUCTION : LES FILMS PELLEAS, DAVID THION, PHILIPPE MARTIN.  
AVEC LE SOUTIEN DU CNC, DE LA RÉGION AQUITAINE, LIMOUSIN-POITOU-CHARENTES, AVEC LE SOUTIEN DE LA RÉGION ÎLE-DE-FRANCE, VENTES PYRAMIDE INTERNATIONAL, UNE DISTRIBUTION SHELLAC.

LES FILMS SAUVAGES • Design : TROUX

## Sommaire

Fiche 01 Biographie de Sébastien Laudenbach, le réalisateur.  
Filmographie commentée par le réalisateur.

### Autour du travail d'adaptation du conte

Fiche 02 Les frères Grimm au cinéma.  
Adaptations du conte.

Fiche 03 Adaptation, appropriation.  
Réécrire le conte.

Fiche 04 La Jeune fille : un chemin féminin.  
Les étapes du parcours de la Jeune fille.

Fiche 05 Les personnages masculins du film.  
Les hommes entre eux.

Fiche 06 Une esthétique de l'inachevé.  
Un personnage hors de l'histoire.

### Autour du travail de composition du film

Fiche 07 Pratiques et outils.  
Conception d'un thaumatrope.

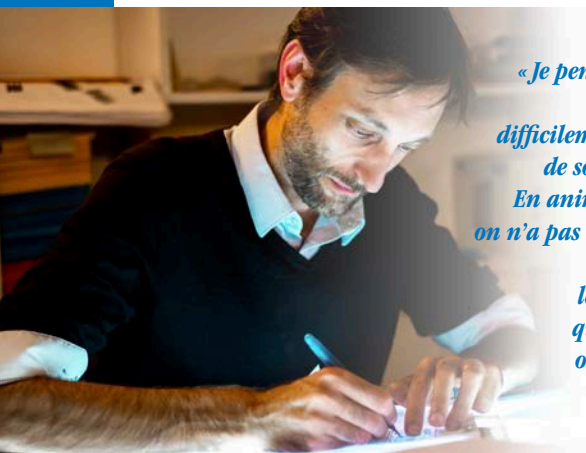
Fiche 08 Les effets de métamorphose.  
Conception d'un folioscope.

Fiche 09 Analyse cinématographique d'une séquence.  
Analyse à faire.

Fiche 10 Fiches techniques.  
Bibliographie.

### Annexes

# Sébastien Laudenbach



« 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... En animation, il n'y a pas de visage, pas de peau, on n'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 ; on est donc sur un mode très abstrait et très théorique. »\*

**Sébastien Laudenbach, né en 1973**, est cinéaste et illustrateur. Élève à l'École Nationale des Arts Décoratifs (EnsAD) à Paris, il garde contact avec le monde enseignant en étant lui-même professeur dans cette même école, ainsi qu'intervenant régulier à La Poudrière (Valence). *La jeune fille sans mains* est son premier long métrage. Il a réalisé de nombreux courts métrages d'animation depuis plus de 15 ans ainsi que d'autres formes brèves : bandes annonces animées de films, films de poésie (en collaboration avec le poète Luc Bénazet pour les textes et la voix)...

Ces expériences l'ont amené fréquemment à développer ses films seul ou en petite équipe, et à imaginer de ce fait des gestes de créateur simples, immédiats, spontanés. On pourrait rapprocher son travail d'une forme de dessin automatique, guidé par l'impulsion, le jet, l'inachevé, la vivacité d'exécution et avec un questionnement sur ce qu'est l'animation en ligne de mire. Pour lui, un film d'animation ne se conçoit qu'en tenant compte de ce que crée la succession des images. Il nomme cette démarche cryptokinographie, qu'il définit ainsi : « lorsque l'animation est en pause sur n'importe quel photogramme<sup>1</sup>, 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. »<sup>2</sup>

Sébastien Laudenbach participe d'ailleurs à l'OuAniPo, Ouvroir d'Animation Potentiel (*voir site : <http://www.ouanipo.fr>*), où il conçoit des films à contrainte, dans la lignée des écrivains du groupe de l'OuLiPo. Artiste curieux de collaborations (que ce soit avec Luc Bénazet, le musicien Olivier Mellano<sup>3</sup>, ou encore lors de coréalisations avec Sylvain Dérosne ou Chiara Malta), 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).

1. Au cinéma, un photogramme correspond à une image fixe.  
2. Extrait du texte « Dans le flux, la dissolution du dessin » par Sébastien Laudenbach in *Les expériences du dessin dans le cinéma d'animation*, 2016.  
3. Olivier Mellano a composé la musique de *La jeune fille sans mains*. Avec Sébastien Laudenbach, ils ont ensemble proposé une performance au Festival National du Film d'Animation de Bruz en 2015.

\* Sébastien Laudenbach, *Entretien pour court-circuit (Arte)*, (avril 2004).

## Filmographie commentée par le réalisateur Sébastien Laudenbach

- 1999 JOURNAL** (film de fin d'étude, à l'EnsAD)  
« En début d'année, j'ai dit à mes professeurs que j'allais faire un journal, qu'il n'y aurait pas de scénario, de story-board<sup>4</sup>, de layout<sup>5</sup>, 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. »
- 2000 DU POIL SOUS LES ROSES**  
(superviseur des effets visuels et générique)
- 2001 LA JEUNE FILLE, LE DIABLE ET LE MOULIN**  
« Première approche du conte des frères Grimm imaginé pour un tournage avec acteurs, à la suite de l'adaptation théâtrale qu'en a proposée Olivier Py. Projet abandonné. »
- 2004 DES CÂLINS DANS LES CUISINES**  
« J'avais envie de faire un film classique avec un scénario, une histoire, des personnages, un rendu plastique qui soit plus traditionnel. »
- 2005 L'ISLE** de Chiara Malta (comédien)
- 2006 MORCEAU**
- 2009 J'ATTENDS UNE FEMME**  
de Chiara Malta (directeur de la photo)
- REGARDER OANA**  
« *Regarder Oana* est un film difficile à regarder, dense, peu séduisant, tout en subtilité, qui a un côté foisonnant, comme un jeu intellectuel. »
- 2010 VASCO**  
« *Vasco* est en lien avec le film précédent. J'avais envie de continuer à travailler sous caméra et d'adapter une chanson de Dominique A qui parlait d'horizon. L'horizon, c'est la mer, le sable, on en arrive assez vite au sable animé sur verre. »
- L'AMOUR À TROIS** de Chiara Malta (scénariste)
- 2012 LES YEUX DU RENARD** (co-réalisé avec Chiara Malta)
- 2013 XI. LA FORCE** « Film à contrainte réalisé lors d'une résidence où l'OuAniPo était invité. »

- 2014 DAPHNÉ OU LA BELLE PLANTE**  
(co-réalisé avec Sylvain Dérosne)  
« L'idée de la matière m'est venue au moment où Daphné a évoqué son intimité. La nudité est presque naturelle pour elle. Sa peau lui sert alors d'écorce, comme la surface d'un arbre qui le protège sans le cacher, mais aussi comme quelque chose qui vit. »
- 2015** Réalisation en direct de dessins projetés lors d'une performance avec le musicien Olivier Mellano.
- 2016 LA JEUNE FILLE SANS MAINS** « Premier long métrage. »  
**HISTOIRE DE STEFANO DIT « TETANO »**  
de Chiara Malta (scénariste)

- Depuis 2014 UN ACCIDENT DE LA CHASSE - OSN - OBET - DROIT ET GAUCHE**  
(films de poésie, en collaboration avec Luc Bénazet)  
« Ces films sont guidés par un rapport au dessin rapide, puisque incomplet. S'il y a une écriture, elle n'est que graphique. »

### À LIRE

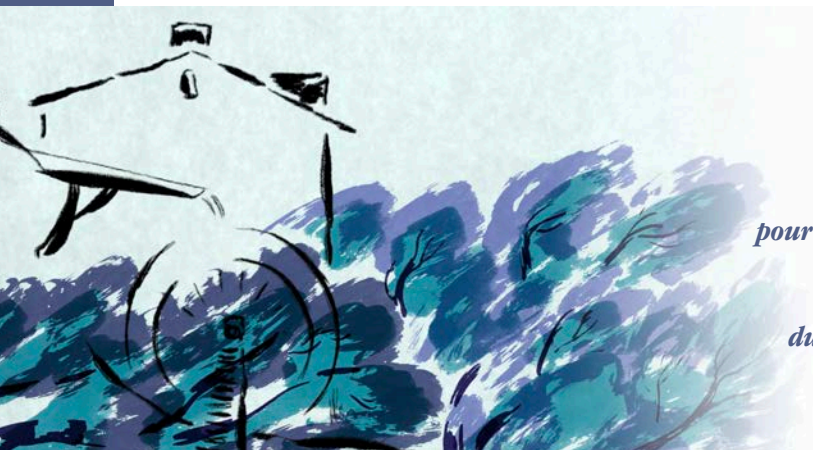
- Dans le flux, la dissolution du dessin par Sébastien Laudenbach in *Les expériences du dessin dans le cinéma d'animation*, sous la direction de Patrick Barrès et Serge VERNY (Éditions de L'Harmattan - 2016).
- Dossier sur Sébastien Laudenbach dans la revue *Bref* avec texte et entretien (novembre 2016).

4. Étape classique avant un tournage où chaque plan est dessiné, afin de donner un canevas lors du développement pour la prise de vue.  
5. Décomposition de chaque plan du story-board afin de déterminer chaque élément du plan.



# Les frères Grimm au cinéma.

## LE DESSIN ANIMÉ ET LE CONTE (ENJEUX ESTHÉTIQUE ET HISTORIQUE)



« J'ai fait le film  
en commençant  
par le premier plan  
pour aller vers le dernier,  
en improvisant  
sur le canevas  
du conte des Grimm. »\*

*La Jeune fille sans mains* est une adaptation d'un conte des frères Grimm, publié pour la première fois en 1812 (dans *Contes de l'enfance et du foyer* où l'on retrouve aussi Blanche Neige, Cendrillon, Rapunzel ou encore leur version de La Belle au bois dormant).

*La Jeune fille sans mains* (*Das Mädchen ohne Hände*) a été modifié au cours de ses diverses publications, variations fréquentes pour ces histoires situées entre appropriation populaire et retranscription littéraire. Au début du 19<sup>ème</sup> siècle, les conflits intérieurs des personnages rencontrent un intérêt grandissant dans la littérature : les dilemmes, les enjeux vitaux, les rencontres initiatiques se déploient dans de nombreux récits (on pense par exemple à Goethe, que les Grimm ont 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 considérée comme imprégnée de l'esthétique du romantisme allemand. Mais l'origine orale et populaire de leurs contes les nourrit aussi d'actions brutales, de descriptions pragmatiques du quotidien, d'une candeur et même d'allusions érotiques.

De ses origines gréco-latines et orientales aux récits fantastiques du 18<sup>ème</sup> siècle en passant par les textes merveilleux qui abondent au Moyen-Âge, les contes inspirent le cinéma dès ses origines. En inventant de nouvelles variations, il se joue des changements narratifs sous couvert de basculement artistique (passage du texte au film). Tout naturellement, l'illusionniste Georges Méliès réalise plusieurs films adaptés de contes : costumes et décors symboliques et trucs cinématographiques mettent en image ces récits connus et propices à la réappropriation. Le conte inspire de nombreux autres cinéastes, tant à l'époque du muet qu'à la période sonore. Le formatage de ces histoires aux normes du spectacle familial et des valeurs dominantes apparaît progressivement à travers les règles des studios Disney qui choisissent Blanche-Neige comme source de leur premier long-métrage d'animation en 1937.

Les dessins animés Disney déploient cependant un riche imaginaire de l'effroi. L'univers des contes des Grimm offre une singularité à qui veut les adapter en film : leurs récits évoquent souvent un déplacement, une traversée voir une fuite (ou une fugue) ce qui rend leurs contes particulièrement intéressants pour le cinéma.

\* Sébastien Laudenbach, *Entretien pour Bref* (novembre 2016).

## ADAPTATION DU CONTE

Conte peu connu, *La Jeune fille sans mains* n'est pas déformé par une imagerie officielle, ce qui permet à Sébastien Laudenbach de s'emparer de manière singulière du récit avec une approche très personnelle. Le metteur en scène Olivier Py, dans un entretien au sujet de son adaptation du conte pour le théâtre<sup>6</sup>, affirme que 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.* »

Cette économie d'écriture facilite les arrangements et les variations. Autant la sobriété correspondait pour les Grimm à un respect des histoires retranscrites par écrit, autant cette sobriété permet de nombreuses interprétations et adaptations.

L'un des temps forts (et violents) de ce conte est la mutilation de la Jeune fille. Sa valeur symbolique renvoie au monde rituel et évoque le passage auquel tout le monde doit se soumettre pour grandir. En tranchant les mains de sa fille, le Père tranche également les sentiments qui les lient et l'oblige de fait à partir et à devenir une femme : par ce sacrifice, il la pousse vers son destin.

On retrouve le motif de l'amputation dans de nombreux autres contes provenant de multiples cultures : Alexander Afanassiev s'inspire d'une histoire proche pour son conte *Kossorouchka* (*La Fille aux bras coupés*). *La Manekine* (1240) de Philippe de Rémi<sup>7</sup> raconte l'histoire d'un Roi veuf contraint, sous les pressions de la cour, d'épouser sa fille qui refuse comme lui ce sort. Elle décide alors de se mutiler en se coupant une main. Des récits équivalents existent en Bretagne, en Serbie... Le linguiste Donatien Laurent estime qu'il y a environ 400 contes évoquant une jeune femme aux mains coupées.

Programme de 6<sup>ème</sup>. Idée de l'adaptation littérature vers le théâtre  
(travail aussi de la mise en scène) en 3<sup>ème</sup>.

**Vous pouvez proposer aux élèves de choisir un des moments du film où un personnage est face à un choix important, et imaginer qu'il prenne une autre décision que celle suivie dans le récit. Par exemple :**

- Le Père refuse de couper les mains de sa fille comme l'exige le Diable ;
- La Mère, apportant à manger à sa fille dans l'arbre, ne se fait pas dévorer par les Cerbères du Diable ;
- La Jeune fille ne rencontre pas la Déesse de l'eau, mais un esprit de la forêt, qui lui donne un conseil<sup>8</sup> ;
- La Jeune fille ne croit pas aux lettres reçues, et décide de ne pas partir du château ;
- Le Jardinier ne donne pas des graines à la Jeune fille, mais le cœur de l'agneau qu'il a tué pour substituer les yeux de l'enfant ;
- La mère du Prince<sup>9</sup> enlève l'enfant avant que la Jeune fille ne s'enfuit du château ;
- À la fin du film, le Diable, afin de laisser la Jeune fille vivre en paix, exige qu'elle coupe les mains de son fils ;
- Après les retrouvailles, la Jeune fille accepte de revenir au château.

6. Ce spectacle est à l'origine d'un premier projet inabouti d'adaptation cinématographique du conte par Sébastien Laudenbach.

7. Cet écrivain picard est considéré comme l'inventeur de la fatrasie, genre poétique qui joue avec les sons syllabiques et le non-sens, et qui stimule beaucoup surréalistes et oulipiens...

8. Ce qui est le cas dans le conte d'origine des Grimm.

9. Ce personnage existe dans la version des Grimm, son rôle est assez proche de celui du Jardinier dans l'adaptation de Sébastien Laudenbach.

# Adaptation, appropriation.



*« Je pense que les enjeux artistiques sont au-delà du scénario. 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... »\**

Mêlant différentes versions pour composer son canevas (prolongeant en particulier la première ébauche qu'il rédigea en 2001 à partir de la pièce d'Olivier Py), Sébastien Laudenbach n'hésite pas à transformer ses nombreuses sources selon ses désirs de cinéaste. Les multiples variations du récit s'apparentent alors à une matière réelle dans laquelle il puise pour composer ses propres images.

Dans les transcriptions écrites, des mondes ouverts à l'imagination (figurative, temporelle, spatiale), génèrent un univers aux lieux archétypaux et aux visages sans traits. Au cinéma, les lieux sont représentés, les personnages se déploient dans leur chair, ce qui donne un contour à l'imagination.

**Mais le caractère incomplet des dessins de *La Jeune fille sans mains* laisse une ouverture (un ouvrier, pour reprendre le terme oulipien et ouanipien) à l'imaginaire : ainsi, tout n'est pas donné à voir aux spectateurs.**

Sébastien Laudenbach suit les éléments narratifs du conte : un événement perturbateur oblige l'héroïne à quitter sa famille ; une série d'épreuves l'attend dans sa fuite ; la rencontre avec l'amour ; une deuxième série d'expériences ; l'affranchissement du personnage qui s'éloigne définitivement de l'enfance. Le cinéaste, solitaire inventif, chemine avec son personnage dans les replis du monde narratif, ne sachant à l'avance ce qu'il adviendra précisément de lui (démarche répondant à la cryptokinographie).

**Cette liberté créative ouvre à des choix d'adaptation selon différents axes :**

- **variation dans les réactions des personnages** : à la fin du conte des Grimm, la Jeune fille retourne au château ce qui n'est pas le cas dans le film.
- **adéquation avec les envies techniques** : dans sa fuite, la Jeune fille chevauchait un cerf dans la première adaptation du cinéaste qui a trouvé que cela était trop long à animer et peu intéressant.
- **changement de nature d'un personnage** : la Déesse des eaux<sup>10</sup>, inventée par le cinéaste, et qui donne au film un accès supplémentaire au merveilleux, était un esprit de la forêt vêtu de blanc chez les Grimm.

Ces adaptations s'élaborent en toute liberté, le récit n'étant pas figé, et les questions que pose l'animation amenant à d'autres solutions qu'avec l'écriture : le changement de support (du texte au film) autorise une appropriation libre.

<sup>10</sup> Personnage protecteur de la Jeune fille, elle la guide et l'assiste. Sa voix est celle de l'actrice Elina Lowensohn, qui intervient dans d'autres films de Sébastien Laudenbach.

\* Sébastien Laudenbach, *Entretien pour Bref* (novembre 2016).



Plutôt pour primaires ou lycéens.

## Réécrire le conte

Il s'agit de proposer aux élèves de réécrire une séquence du film (d'environ 5') à la première personne. Pour cela, il faudra définir précisément le moment choisi, et à chaque fois bien resituer le lieu, les personnages. Le choix des mots et la justesse du vocabulaire doivent être pris en compte également. Il n'est pas nécessaire de raconter toute l'histoire du film, mieux vaut tenter de faire exister les personnages dans le moment choisi du récit : que veut-il ? Dans quelle situation affective se trouve-t-il (fuite, doute, solitude, choix à faire, acceptation ou refus de la situation, ...) ? Par exemple : le début du film, avec les pensées du Père, son étonnement face à l'apparition du personnage et à sa proposition, sa réaction hâtive mêlée d'incompréhension... Il faut également garder en mémoire que les contes sont souvent écrits de manière assez immédiate, qu'il n'y a pas nécessairement beaucoup de détails, que les actions et les gestes comptent beaucoup. Au sujet des dialogues, il faut qu'ils soient les plus efficaces possibles, tout en révélant ce qu'il y a de vraiment important dans ces échanges. **La question de la métaphore et de l'énigme peut être abordée avec les élèves.** Au sujet des contes, ce qui est le récit n'est pas nécessairement le plus important.

**Accompagner les élèves afin qu'ils puissent dans leur texte se détacher de l'histoire proprement dite afin de clarifier ce qui est en jeu** : quel geste symbolique est important ? Quelle imaginaire cela crée-t-il pour le lecteur ? Comment choisir les mots justes, afin de proposer une écriture plus personnelle, plus sensible, pour évoquer ce qui se passe sans trop en dire ?



# La Jeune fille : un chemin féminin.



*« Le conte évoque une femme qui ne se sent pas accomplie et qui a besoin de s'isoler, de se retirer du monde pour finalement choisir, elle-même, l'amour pour un homme qui pourtant la délaisse très vite. »\**

Le personnage de la Jeune fille, qui n'a pas de nom (idem pour les autres personnages du film), évolue en devant faire à chaque fois des choix difficiles. Tout au long du film, elle est confrontée à une série d'embûches. Figure ayant su s'inventer des temps à elle, en s'isolant dans le pommier familial qui devient son lieu de rêverie<sup>11</sup>, de contemplation et de repos, elle apprend tout au long du film à s'autonomiser, à s'émanciper, à réagir aux différentes situations qu'elle rencontre.

Cet arbre, d'abord refuge, devient sa prison dont elle ne peut s'échapper. Ce personnage va toutefois être forcé à le quitter pour subir un affront terrifiant. La nature reste tout au long du film son allié fidèle sur qui elle peut compter (que l'on pense à la Déesse de l'eau, au jardin caché de l'ermite et aux graines qu'elle y plante). Il n'en va pas de même pour les hommes qui l'entourent : son père d'abord, le Diable qui la harcèle, le Prince dont elle croit qu'il veut se débarrasser d'elle. Seul le Jardinier est un homme toujours bienfaisant à ses côtés. La jeune fille doit toujours chercher refuge : le pommier, la forêt, la rivière, le château (qui est en fait surtout un lieu d'ennui pour elle) et enfin la maison de l'ermite.

Les décisions qu'elle prend correspondent souvent à une nécessité, à un danger à fuir, ce qui nourrit ce personnage et la rend plus indépendante. Ce n'est pas une rebelle, mais une jeune fille qui cherche à se protéger et à s'épanouir. Elle doit toujours s'éloigner de l'endroit où elle pensait pouvoir être en lieu sûr.

Dans sa quête initiatique, elle apprend aussi à s'aguerrir. Ainsi, à la fin du film, Sébastien Laudenbach opte pour une réaction émancipatrice de la part de la Jeune fille qui invite son époux retrouvé à ne pas retourner au château (elle refuse sa position si convenue de princesse officielle installée dans une cage dorée<sup>12</sup>) mais à plutôt partir avec elle à la recherche d'une maison en accord avec leurs désirs. Cette fin correspond au conclusion généralement admise des contes : le changement d'un état à un autre. Mais ici, il ne s'articule pas autour du retour au foyer habituel, celui-ci reste à inventer... Comme le précise Sébastien Laudenbach, le film raconte qu'il vaut mieux être une femme entière qu'une princesse amputée.

<sup>11</sup> Lorsqu'elle rencontre le Prince, elle lui avoue n'avoir pensé qu'à lui quand elle était en haut du pommier.

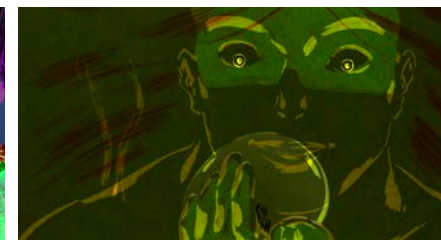
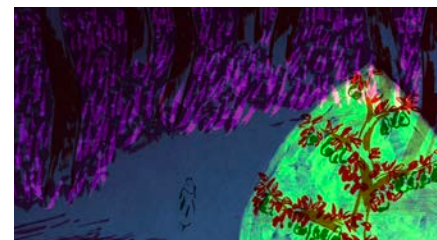
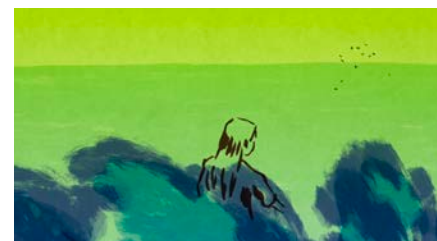
<sup>12</sup> Afin de créer un parallèle entre le moulin du Père devenu riche et le château du Prince, Sébastien Laudenbach a changé l'argent présent dans le conte et qui envahit le moulin en or dans son film.

\* Sébastien Laudenbach, Dossier de presse du film.

Adapté au programme de collège.

À partir de sept étapes importantes dans le parcours de la Jeune fille (voir liste ci-dessous), demander aux élèves, en petit groupe, de définir pour chacune d'entre elles le caractère et l'état d'esprit qui oriente l'héroïne. Il faudra faire attention aussi aux autres personnages présents lors de ces étapes et à sa réaction face à eux.

1<sup>ère</sup> étape : la Jeune fille en haut de son pommier, regardant le paysage / 2<sup>ème</sup> étape : le moment où la Jeune fille pose ses mains sur la souche afin que son père les lui tranche / 3<sup>ème</sup> étape : la traversée de la forêt après qu'elle ait fuit le moulin / 4<sup>ème</sup> étape : la première rencontre avec la Déesse de l'eau / 5<sup>ème</sup> étape : l'attente du retour du Prince après l'accouchement / 6<sup>ème</sup> étape : le trajet pour arrivée à la maison de l'ermite / 7<sup>ème</sup> étape : le moment où elle plante les graines dans la maison de l'ermite. À partir de là, retracer collectivement en quoi son trajet initiatique a fait évoluer son personnage.



Donner les images aussi aux élèves.

# Les personnages masculins du film.



*« Il y a une tentative de mainmise des personnages masculins sur la Jeune fille. Ils souhaitent la retenir à la maison, ne voient pas qu'elle a besoin d'être elle-même. »\**

Les différents hommes qui entourent la Jeune fille ont chacun un statut différent.

**Son Père**, sur qui elle devrait pouvoir compter, va la trahir malgré lui en la cédant au Diable. Devant sa promesse, née de son imprudence (il croit en toute naïveté faire le bonheur de sa famille), il ne peut reculer, devenant le vassal du Diable. Cette situation le conduit à commettre un double crime : entraîner la mort de sa femme ; amputer sa propre fille. Sa tristesse devant tous ces maux le pousse à se pendre.

**Le Diable**, instigateur des drames de cette histoire, n'a d'autre obsession que d'obtenir la Jeune fille qui lui est due. Son désir de possession déclenche le départ de la fille, redouté par le Père. Le pacte conclu révèle le Diable dans sa cruauté. Sa duplicité abonde dans le sens du mal absolu qu'il représente : magicien et faune, il peut changer d'apparences pour séduire, convaincre, poursuivre, effrayer. Il est celui qui observe, qui surveille, qui harcèle.

**Le Prince** reconnaît en la Jeune fille une sorte d'idéal<sup>13</sup> : il cherche hâtivement à la garder dans son château, guidé par l'amour sincère qu'il lui voue. Il est pourtant tiraillé entre son devoir (faire la guerre) et son désir (rester auprès d'elle). Victime d'un deus ex machina tragique (la saisie ignorée des lettres que remanie le Diable), il sait toutefois le déjouer en cherchant à retrouver la Jeune fille. Il pressent qu'il doit à son tour vivre un trajet initiatique, loin du confort de son château. Finalement, il accepte de la suivre, acceptant et reconnaissant ainsi sa liberté.

**Le Jardinier** est le seul 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 doit protéger. Il n'est pas le héros masculin du film, celui qui sauve la Jeune fille (elle doit encore s'en sortir seule, en s'émancipant des présences masculines) même si le stratagème qu'il conçoit pour l'aider est salvateur.

**Le personnage de l'Enfant** souligne la temporalité du récit et l'aspect très concret de cette fuite initiatique. Sa naissance se fait dans la souffrance, loin des versions édulcorées que l'on trouve généralement en fin de conte (le « ils eurent beaucoup d'enfants » n'humanise rien, ces enfants certes nombreux restent totalement anonymes). Lors de sa fuite du château, la Jeune fille doit s'arrêter pour s'occuper de lui, puis elle l'élève seul, le voyant grandir. Quelques années après, devenu un jeune garçon plein de discernement, il sait convaincre sa mère d'épargner le Prince.

13. Les mains à l'étrange composition qu'il offre à la Jeune fille donne à celle-ci une attitude de jeune première dévouée et saisie d'une innocence spontanée lors de leur premier baiser durant le mariage. Peut-être que cette candeur correspond à ce qu'il attend idéalement d'elle pour toujours ? En tout cas, elles ne l'aident ni à ouvrir la fenêtre quand il part à la guerre, ni à monter aux arbres...

\* Sébastien Laudenbach, Dossier de presse du film.

Adapté au programme de primaire, 6<sup>ème</sup> et lycée.

Vous pouvez demander aux élèves de rédiger un court texte mettant en avant les liens qui existent entre les différents personnages masculins par rapport à leur relation à la Jeune fille :

- Lien entre le Père et le Diable
- Lien entre le Père et le Prince
- Lien entre l'Enfant et le Prince.

Le Père est celui qui devrait vouloir le bien de sa fille, et qui par naïveté, trahit cette confiance qu'elle devrait avoir en lui. Il la meurtrit en l'accordant (malgré lui) au Diable, puis en l'amputant de ses mains. Il lui crée un destin qui la force à s'enfuir, à rompre avec le lien familial. (Son pacte avec le Diable est aussi la cause de la mort de son épouse). Face au Diable, plus faune que démon, c'est avant tout sa naïveté qui le guide : cherchant à rendre son quotidien plus facile, il accepte sans chercher à comprendre le pacte avec le Diable. Sa parole donnée, il devient le serviteur de celui-ci, lui qui rêvait d'une vie plus indépendante par le biais d'une richesse nouvelle. L'autre personnage qui prend son indépendance, réelle cette fois-ci, est la Jeune fille. Devenant une jeune adulte, c'est son Père qui précipite son départ alors qu'il redoutait sans doute.

Le Père et le Prince ne se croisent qu'une fois, lorsque le Prince, parti à la recherche de la Jeune fille, arrive au moulin et découvre le Père pendu. Toutefois, des liens existent entre ces deux personnages. Le Prince accueille immédiatement la Jeune fille, avec un amour sincère, à l'image de celui que le Père aurait dû avoir pour elle. Il cherche lui aussi à la protéger dans les murs de son château, où il la place comme un bien (comme un meuble ?) qui lui est cher, pensant pour elle à son bonheur, mais les mains en or qu'il lui offre font penser à la chambre en or du Père. Quand il doit partir à la guerre, il la trahit lui aussi d'une certaine manière, en l'abandonnant à l'austérité du quotidien et de l'ennui. Encore une fois, c'est une intervention du Diable qui la poussera à fuir cette deuxième maison.

C'est seulement à la toute fin du film que le Prince et l'Enfant se rencontrent. « Une barbe, une hache, cet homme est ton père, il vient pour nous tuer » annonce la Jeune fille à son fils quand elle voit approcher le Prince. Toutefois, l'Enfant constate la mue de sa mère (les mains ont repoussées) et sa sagesse sauve la vie à son père.





# Une esthétique de l'inachevé.



*« Le film donne une grande importance au dessin, un dessin léger et parsemé de trous, qui bien souvent ne trouve sa cohérence que lors de sa mise en mouvement, ce qui est l'essence de l'animation. Contrairement à la grande majorité des longs-métrages d'animation dans lesquels chaque image est totalement finie, La jeune fille sans mains propose une image qui n'est pas finie. »\**

Pour ce premier long métrage, Sébastien Laudenbach a beaucoup travaillé seul. Il a avancé dans l'ordre de l'histoire, sans qu'il n'ait préparé en avance les étapes de réalisation.

Au fur et à mesure, par impulsion et par désir, il a progressé selon le trajet de la Jeune fille, s'écartant parfois du conte d'origine ou des premières notes qu'il avait prises à ce sujet. **Cette manière d'accompagner son personnage donne une autonomie au dessin, qui ne s'échine pas à tout montrer, à tout rendre immédiatement perceptible pour le spectateur.**

L'aspect inachevé des dessins rythme les personnages et les décors qui semblent animés d'une pulsation propre, d'une respiration, d'une vibration vitale. Par ces dessins souvent dénudés dans leur composition, voire parfois esquissés (que ce soit les personnages ou les décors), Sébastien Laudenbach s'accorde une liberté formelle qui suit le désir de liberté de la Jeune fille.

L'aspect sec de certains dessins, proche de l'esquisse, renforce la cruauté des situations. La fluidité des traits et leur précision graphique souligne les mouvements des personnages (autant les mouvements physiques que ceux de l'âme). La sobriété des couleurs ajoute un caractère fantastique à ce film : les personnages sont peu colorés, laissant voir au travers de leur corps les éléments du décor qu'ils traversent, comme s'ils étaient transparents, ce qui renforcent les liens entre personnages et décors.

Ces transparences tissent un lien entre mouvement et espace tout à fait surprenant. Parfois, les personnages semblent se nicher dans des traces colorées comme pour compléter et révéler leurs sentiments. Ce caractère inachevé des dessins ravive notre attention : autant le récit inspiré des Grimm est clair, autant les images le racontant sont pourvues de traces incomplètes dans lesquelles le spectateur est invité à se perdre et à retrouver ses repères. Cette forme d'abstraction visuelle permet de rendre compte de manière plus vive de la complexité de la position des personnages dans l'image et dans l'univers même de cette fiction.

06

14. Dans le conte des Grimm, c'est la Reine et non un jardinier qui reçoit les lettres du Prince, et incite la Jeune fille à quitter le château.

\* Sébastien Laudenbach, Dossier de presse du film.

Adapté au programme du collège.

Sébastien Laudenbach a volontairement limité le nombre de personnages dans son film. Ils sont huit à jouer un rôle important : la Jeune fille, le Père, la Mère, le Diable (et ses différentes apparences), la Déesse de l'eau, le Jardinier, le Prince et l'Enfant. Toutefois, on pourrait imaginer que d'autres personnages auraient pu être présents dans le film.

Pour cette partie pratique, les élèves sont invités à dessiner un personnage qui n'est pas présent dans le film, avec des contraintes : leur dessin doit être proche de ceux de Sébastien Laudenbach, avec très peu de détails ; ils ne doivent pas utiliser plus de 2 couleurs ; il faut qu'un élément du décor soit présent dans le dessin, et que ce décor soit visible à travers le corps transparent du personnage. Les élèves peuvent utiliser plusieurs outils pour leur dessin (crayon, feutre, encre ou peinture).

Voici quelques exemples de personnages absents du film qu'ils peuvent dessiner (chacun un personnage) : la Reine, mère du Prince<sup>14</sup> ; le Roi, père du Prince ; un voisin du Père meunier ; le Diable mais sous l'apparence d'un esprit de la forêt ou d'une sage-femme (pendant l'accouchement) ; une Cuisinière au château...

Une fois ces personnages créés, les élèves composent en petit groupe une affiche du film intégrant leur personnage.

*Sur l'affiche, comme dans leur dessin individuel, il faut bien penser à la présence du décor (visible ou non selon la transparence de tel ou tel personnage).*

Montrer l'affiche aux élèves.





*« Le film a été peint sur papier, du premier plan au dernier dans l'ordre chronologique, d'une façon plus ou moins improvisée ainsi que le ferait un jazzman sur un canevas. Je n'avais donc que mes mains pour animer cette jeune fille qui n'en avait plus, et bien souvent je me suis identifié à elle. »\**

Travaillant seul, dessinant chaque moment du film à la main, le cinéaste a adapté ses outils à ses possibilités et ses envies, réinventant une nouvelle possibilité de concevoir des mouvements infimes. L'économie technique de son film, tout à fait stimulante, évoque les formes grattées sur pellicule de *Blinkity Blank*<sup>15</sup> (1955) de Norman McLaren. Cette démarche répond aux propositions du philosophe Henri Bergson pour qui « dans la durée envisagée comme une évolution créatrice, il y a création perpétuelle de possible, et non pas seulement de réalité. » (Henri Bergson, in *La pensée et le mouvant*, 1908). *La jeune fille sans mains* réactualise un ensemble de moteurs théoriques en concevant la création comme matière évolutive de manière permanente, tout en ajustant des formes plastiques adaptées à ses propres expériences de cinéaste travaillant en prise de vue discontinue<sup>16</sup>. Ce sont bien ces deux propensions (évolution créatrice et pensée du mouvant) qui animent le travail de Laudenbach. L'intérêt porté au temps, aux matières représentées et au mouvement garantit la prise en main par le cinéma de ce récit.

Ce rapport à la matière (et au choix des outils pour la réalisation du film : feuille, peinture, encre...) se cristallise autour de la représentation de l'eau. Matière toujours fuyante, complexe à dessiner et à animer, elle est présente à différents moments du récit. C'est à travers elle que, dès le générique, les mains de la jeune fille sont séparées de son corps ; c'est son tarissement qui pousse le Père à accepter le pacte avec le Diable ; elle subit une métamorphose en se changeant en or ; devenue larme, elle rend la fille « impure » pour le Diable ; c'est en son sein aussi que vit la Déesse protectrice de la Jeune fille. S'échelonnent ici différentes facultés attribuées à l'eau : purification, envahissement des espaces, signe des émotions, symbole de clarté mais aussi source de vie et de régénérescence.

Cet élément influence aussi dans la conception même des dessins marqués par une forme de transparence. Cela ajoute un aspect irréel au film, à la manière des films à truc utilisant la transparence pour superposer des images (comme chez Georges Méliès), ou lors de scènes de rêve, ou encore dans des films fantastiques jouant sur l'immatérialité des corps. C'est dans ce type de choix que la forme du film de Sébastien Laudenbach devient réellement merveilleuse, faisant de *La Jeune fille sans mains* un parfait conte cinématographique.

15. Ce film est accessible sur Internet : <https://www.youtube.com/watch?v=vRBVWCs1KW4>, Norman McLaren expliquait que pour lui « l'animation n'est pas l'art des images qui bougent, mais l'art des mouvements dessinés. Ce qui se produit entre les images a beaucoup plus d'importance que ce que l'on voit sur l'image. »

16. Sébastien Laudenbach insiste souvent sur l'utilisation de ce terme, qu'il oppose à la prise de vue continue d'une caméra filmant sans s'arrêter. Discontinu regroupe ainsi toutes les formes d'animation et de travail en image par image.

\* Sébastien Laudenbach, Dossier de presse du film.

Adapté au programme du primaire et du collège.

En écho au film qui utilise beaucoup les effets de transparences, de superpositions, proposer aux élèves de réaliser un thaumatrope.

Le thaumatrope (du grec thauma : miracle, et trope : tourner) se présente habituellement sous la forme d'un disque. Sur chacune de ses faces, deux dessins complémentaires sont réalisés : par exemple, un oiseau d'un côté, et une cage de l'autre. Pour qu'il fonctionne, il suffit d'attacher deux ficelles sur ses bords, puis de le faire tourner rapidement : sa rotation entraîne la création d'une autre image (qui physiquement n'existe pas), formée par la superposition des deux dessins. Grâce à la persistance des images dans notre mémoire, l'oiseau se retrouve emprisonné dans la cage !

Inventé en 1825 par John Paris, le thaumatrope est le premier jouet optique qui exploite le phénomène de la persistance rétinienne. Il ne crée pas d'illusion de mouvement, mais une superposition de deux images successives.

**POUR FABRIQUER UN THAUMATROPE**, vous aurez besoin de carton assez épais, blanc des deux côtés. Découper des rectangles d'environ 10x8 cm (un par enfant), et faire des trous bien au milieu des deux largeurs (à environ 1 cm du bord). Aux élèves ensuite de réaliser un dessin de chaque côté du carton en prenant soin que les deux dessins se complètent. Attention, une fois le premier dessin effectué, tourner le thaumatrope de haut en bas (et non de droite à gauche comme une page de livre) pour le deuxième afin que les dessins soient tête bêche. Les deux dessins terminés, passer des ficelles dans les trous, puis laisser glisser les ficelles entre le pouce et l'index pour que le thaumatrope tourne de haut en bas.

**En lien avec le film, vous pouvez leur demander**

**Option 1 :**

- un personnage aux traits simples, avec une seule couleur d'un côté,
- un paysage esquissé avec 3 couleurs maximum de l'autre côté.

Il s'agit ici de composer une image où décor et personnage se superposent, comme dans *La jeune fille sans mains*.

**Option 2 :**

- d'abord dessiner sur une feuille un personnage simple en entier, avec deux couleurs.
- Puis reproduire comme en pointillés la moitié de ce personnage
- Enfin, de l'autre côté, dessiner toujours en pointillés les interstices manquant du premier dessin. La rotation du thaumatrope donnera alors le personnage dans son entier (alors qu'il ne sera qu'esquisser de part et d'autre du thaumatrope).



# Les effets de métamorphose.



*« Bien souvent, les photogrammes  
qui composent les films d'animation  
me semblent paradoxalement morts,  
comme figés. »\**

Le fait de dessiner image par image sur papier les différentes positions du mouvement, génère une composition par transformation à vue qui fait du dessin animé un art de la métamorphose par excellence. Les modifications sont à considérer entre chaque image. Cette discontinuité rappelle que le cinéma avant tout un art thaumaturgique, qui abolit le temps réel et sa continuité.

Dans *La Jeune fille sans mains*, des paysages et de nombreux personnages subissent des métamorphoses : le Père dont le visage se modifie dans la première partie, jusqu'à devenir cadavérique ; le Prince qui finit par ressembler au Père quand il retrouve la Jeune fille. Mais ce sont les personnages ayant un lien direct avec le monde du merveilleux qui connaissent le plus de métamorphoses : la Déesse des eaux et surtout le Diable, personnage polymorphe, changeant fréquemment de corps, toujours en train de se faire puis de se défaire, rappelant sa puissance et la propagation du Mal qu'il incarne. La Jeune fille elle-même subit une métamorphose : ses mains coupées transforment son corps, et le fait qu'elles repoussent s'apparente à une mue (comme un changement de peau). Perceptible physiquement, cette mue est aussi le signe d'une transformation psychique : à la fin, elle décide de prolonger sa liberté loin des palais contraignants, afin de vivre de manière la plus libre possible son amour.

Au-delà des métamorphoses que subissent les personnages, d'autres métamorphoses se produisent dans ce film pour modifier le rapport au temps et à l'espace. Le cinéaste conçoit des fondus vifs par tremblement d'images qui s'étiolent, se décomposent pour former d'autres choses. L'image vibre comme les traits des dessins et l'éclatement des lignes et des couleurs permet à ces moments-là au cadre de changer rapidement, passant par exemple d'un plan serré à un plan large. Les personnages sont malmenés par les glissements d'une forme vers l'autre (l'arrivée de l'eau abondante dans le moulin, l'abattage du pommier, le moment de la guerre). Le mélange de couleurs et l'abstraction des lignes engendrent alors un montage par recadrage des personnages qui semblent être déroutés, comme s'ils étaient ballotés, déformés voir agressés par les modifications de l'image. Ses vives transformations accentuent l'aspect irréel de ce conte cinématographié. À la toute fin du film, la Jeune fille a compris la métamorphose, elle sait la maîtriser quand elle invite le Prince à partir pour trouver leur maison ; elle ne la subit plus, elle connaît ses secrets, et cette connaissance représente le signe de son autonomie enfin trouvée.

Adapté au programme du primaire et du collège.

À de nombreux moments, dans *La Jeune fille sans mains*, les personnages dessinés en traits simples se déplacent, se transforment, se métamorphosent. En réalisant un folioscope (ou flip book), les élèves sont invités à concevoir en plusieurs dessins une métamorphose.

Le folioscope est un livret qui crée une illusion d'optique par le fait d'effeuiller rapidement une série de feuilles sur lesquelles ont été représentées les étapes successives et rapprochées d'un mouvement. Il fait partie des objets du pré-cinéma, inventés au 19<sup>ème</sup> siècle, et dont le but était de représenter le mouvement en créant l'illusion que des images bougent. Le folioscope, inventé en 1868 par l'imprimeur anglais John Barnes Linnette, a rapidement connu un grand succès auprès des enfants.

Pour cette partie, les élèves imaginent d'abord leur métamorphose : un œil en gros plan devenant un visage ou une planète ; une main qui devient un continent ; une goutte qui se déploie en océan ; un papillon qui se change en moulin ; une mèche de cheveux qui se transforme en arbre ; une couronne qui s'agrandit pour devenir un château... Ils peuvent au brouillon en représenter les étapes successives. Le dessin doit être réalisé avec peu de couleurs différentes (2 ou 3). Sur le folioscope, on peut les faire d'abord au crayon de papier puis repasser aux feutres. Il faut qu'ils pensent bien aux différentes étapes de la métamorphose (qui sera réalisée en une quinzaine de dessins).

**COMMENT FAIRE SON FOLIOSCOPE ?** La solution la plus simple est d'utiliser des post-it carrés ou rectangulaires (taille au moins de 7 cm de hauteur). Au préalable, séparer les souches de post-it en petits carnets d'environ 15 feuilles (un carnet par élève). Pour être sûr que les feuilles ne se décollent pas, placer une pince à dessin au niveau de la partie collante des feuilles du carnet. Les élèves peuvent effeuiller à vide leur folioscope, pour se rendre compte que c'est principalement la partie la plus au bord des feuilles qui sera visible une fois leurs dessins effectués. Ensuite, les élèves dessinent sur la dernière feuille de post-it la dernière étape de leur métamorphose. Sur l'avant-dernière feuille, ils dessinent l'étape précédente (en transparence, ils verront le dessin du dessous), et ainsi de suite jusqu'au premier dessin...

\* S. Laudenbach, *Dans le flux, la dissolution du dessin in Les expériences du dessin dans le cinéma d'animation*, sous la direction de Patrick Barrès et Serge Verny (Éditions de L'Harmattan - 2016).

# Analyse cinématographique d'une séquence.

09



*« Quand on fait du cinéma d'animation, on est obligés de réinventer intégralement le monde qu'on veut représenter. C'est une contrainte très forte et, en même temps, elle est extrêmement libératrice. »\**

## Analyse cinématographique d'une séquence :

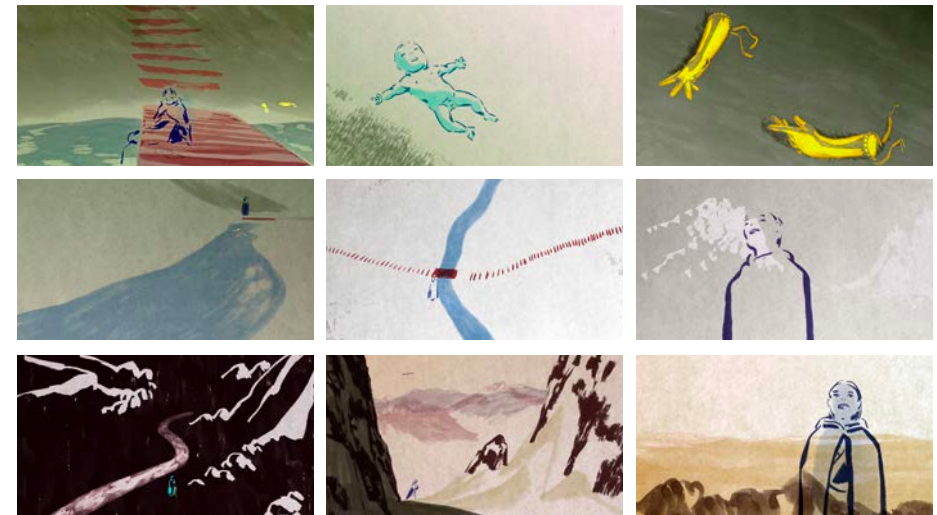
Fuyant le château, au sortir du bois, la Jeune fille et l'Enfant arrivent à la rivière. Elle jette ses mains d'or, change l'Enfant, lave un linge avant de reprendre son chemin en remontant le cours de l'eau.

De 48'47 (après « en haut de cette montagne, nous serons bien cachés ») à 52'27 (fin du plan où elle regarde la source d'en bas).

Cette séquence se situe au début de la deuxième série d'épreuves pour la Jeune fille. Elle n'est maintenant plus seule, son Enfant est avec elle. Elle ne sait encore où elle va, elle doit juste fuir celui qu'elle pensait être bon pour elle. Après la traversée d'une forêt, elle arrive au bord d'une rivière manifestant à nouveau la présence importante de l'eau dans le film. Un plan large montre le paysage ouvert, paisible, lumineux où coule cette rivière surmontée d'une petite passerelle. L'Enfant pleure ; elle se libère de ses mains d'or avec fougue, jetant à terre ces prothèses symboliques. Leur jaune d'or tranche avec les couleurs plus ombragées du sol et des herbes qui bordent la rivière. Satisfaite de cette délivrance, elle pose l'Enfant. Dans ce plan d'ensemble, le personnage est au départ coloré en gris clair, mais son geste vers l'avant pour poser l'enfant l'extrait de cette couleur, comme si le personnage s'autonomisait par rapport à elle. Cette indépendance entre fond et mouvement est fréquente dans le film<sup>17</sup>, elle souligne plastiquement la quête réelle de la Jeune fille, celle de sa liberté. Après avoir retiré le linge avec sa bouche, elle se glisse dans la rivière, et prend l'Enfant dans ses bras. On se demande alors, quand apparaît un plan large donnant beaucoup d'importance au courant, si elle va l'abandonner au fil de l'eau (un plan précédent où elle se penche sur l'enfant crée aussi une forme d'inquiétude). Ce doute abolit (des babils se font entendre, et on voit l'Enfant sommeillant béatement dans l'herbe<sup>18</sup>), la Jeune fille, malgré la situation désespérante où elle se trouve, nous semble tout à fait prête à assumer son enfant et à en prendre soin. Elle lave un linge avec une énergie (voir une violence) attestant de sa volonté. Par ses besoins vitaux et l'attention qu'il demande, cet Enfant est totalement incarné, il rappelle un quotidien prosaïque souvent absent des contes. Avant de repartir, elle expédie ses mains dans la rivière, et le courant rapide les emporte au loin. En franchissant le pont dans un plan en plongée, la voix intérieure<sup>19</sup> reprend et la musique accompagne le personnage dans le rythme flottant et intrépide d'une traversée qui sera autant celle des territoires que des images

\* Sébastien Laudenbach, Entretien pour Bref (novembre 2016).

elles-mêmes. Débute alors une série de plans transformant points de vue, échelle de plan, cadre et paysage par l'utilisation de métamorphoses des formes vibrantes dessinées : par glissement, par saccade, les profondeurs de champs s'estompent, les dessins changent de nature (représentatifs, abstraits, générant des signes et des formes nouvelles). Une ligne rivière se fait ondulation, serpent fuyant, mur obstruant totalement l'image d'un monochrome bleu. Retour à la ligne qui devient crêtes de montage sur lesquelles se superposent le corps de la Jeune fille et d'où naît l'aigle noir du Diable qui observe le trajet du personnage. Il masque ces images claires de son ombre ce qui entraîne d'autres paysages, nocturnes cette fois, marquant le temps qui passe. Enfin, de jour, la Jeune fille continue sa route, se mêlant totalement, par les effets de transparence, aux territoires montagneux traversés jusqu'à ce qu'elle arrive enfin à la source de la rivière.



## Adapté au programme de collège et lycée .

Vous pouvez proposer aux élèves d'analyser/d'étudier cinématographiquement une séquence la première rencontre avec la déesse de l'eau (23'46 à 27'18). Pour cela, ils sont invités d'abord à décrire la séquence, puis à en définir la mise en scène : choix des échelles de plan, position des personnages dans l'image, travail sur les décors, les couleurs, les mouvements, enjeux de la séquence (aussi bien au niveau narratif qu'artistique).

Lien pour visionner l'extrait : <http://www.xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx>

17. Cette indépendance évoque aussi celle mise à l'épreuve par les cinéastes du mouvement lettriste, qui cherchait à rendre autonome le son et les images afin que chaque élément, même distinct dans leur sens, s'additionne pour plus de sens, de poésie. Leur démarche influence la poésie sonore, pratique dont le poète Luc Bénazet avec qui travaille Sébastien Laudenbach se sent proche. L'autonomie des mots, des sens, et aussi dans la composition même des dessins se rejoignent ainsi.

18. La position de l'Enfant peut évoquer une crucifixion, mais elle permet surtout de confirmer le sexe de l'enfant et de voir son corps complet: bras en croix, les mains sont d'autant plus apparentes.

19. C'est l'actrice Anaïs Demoustier qui donne sa voix à la Jeune fille (on l'entendait déjà dans *Loulou, l'incroyable secret* d'Éric Omond).





## Fiche artistique

La Jeune Fille  
Le Prince  
Le Diable  
Le Jardinier  
Le Père  
La Mère  
La Déesse

Anaïs Demoustier  
Jérémie Elkaim  
Philippe Laudenbach  
Sacha Bourdo  
Olivier Broche  
Françoise Lebrun  
Elina Löwensohn

## Fiche technique

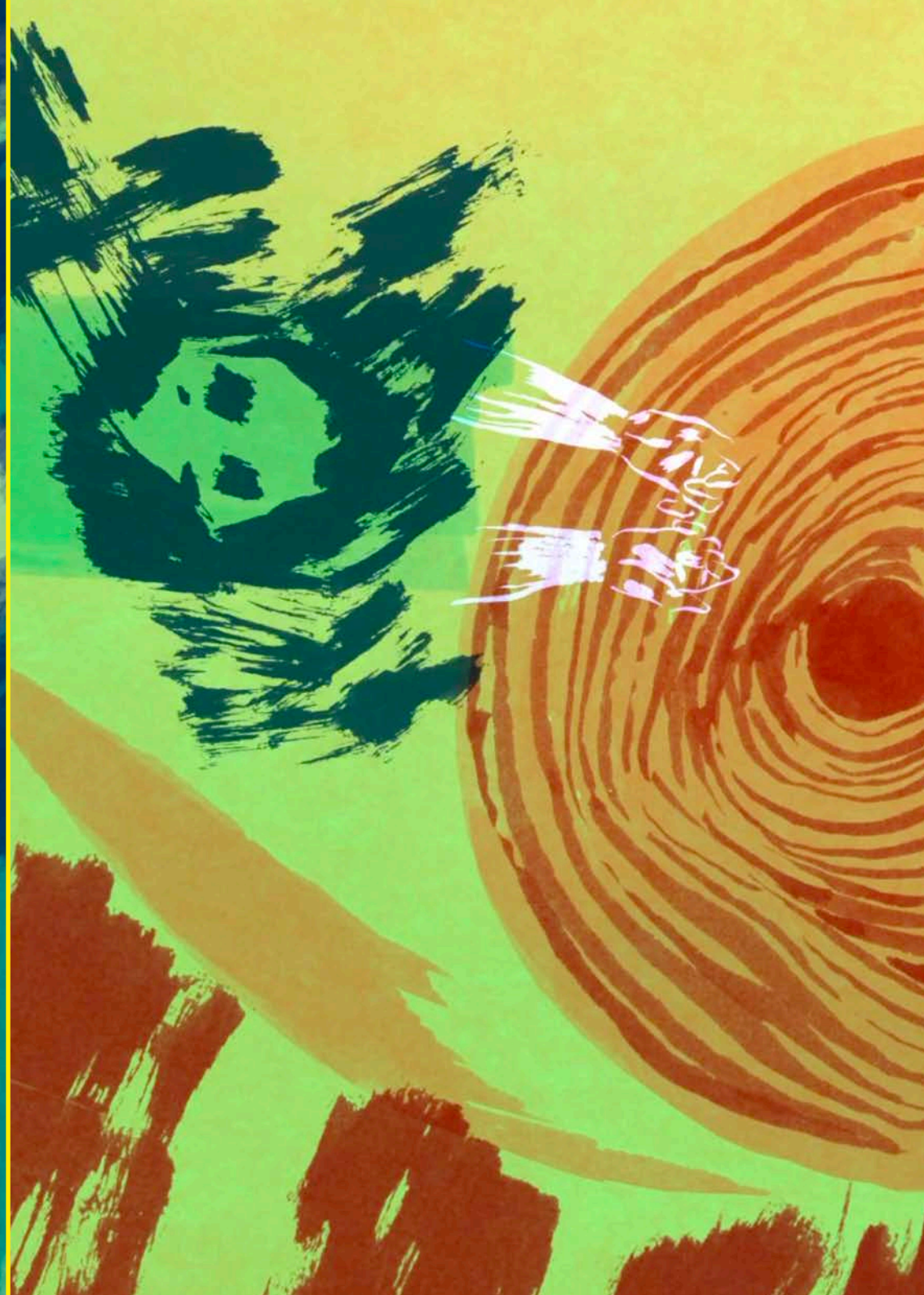
Réalisé par Sébastien Laudenbach  
Inspiré par Olivier Py  
et librement adapté du conte des frères Grimm **La jeune fille sans mains**  
Musique originale Olivier Mellano  
Montage Santi Minasi, Sébastien Laudenbach  
Directeurs du Compositing Sébastien Laudenbach, Clorinde Baldassari  
Opératrices Compositing Julie Lespingal, Héroïse Ferlay  
Etalonnage Arnaud Viémont  
Monteur son Julien Ngo Trong  
Ingénieur de son musique et post-synchronisation Nicolas Sacco  
Bruitage Romain Anklewicz  
Mixage Xavier Marsais  
Production Les Films Sauvages, Jean-Christophe Soulageon  
Co production Les Films Pelléas, David Thion, Philippe Martin  
avec le soutien du CNC Fonds d'aide à l'innovation  
de l'ECLA - Région Aquitaine et de la Région Ile-de-France  
Une distribution Shellac

10

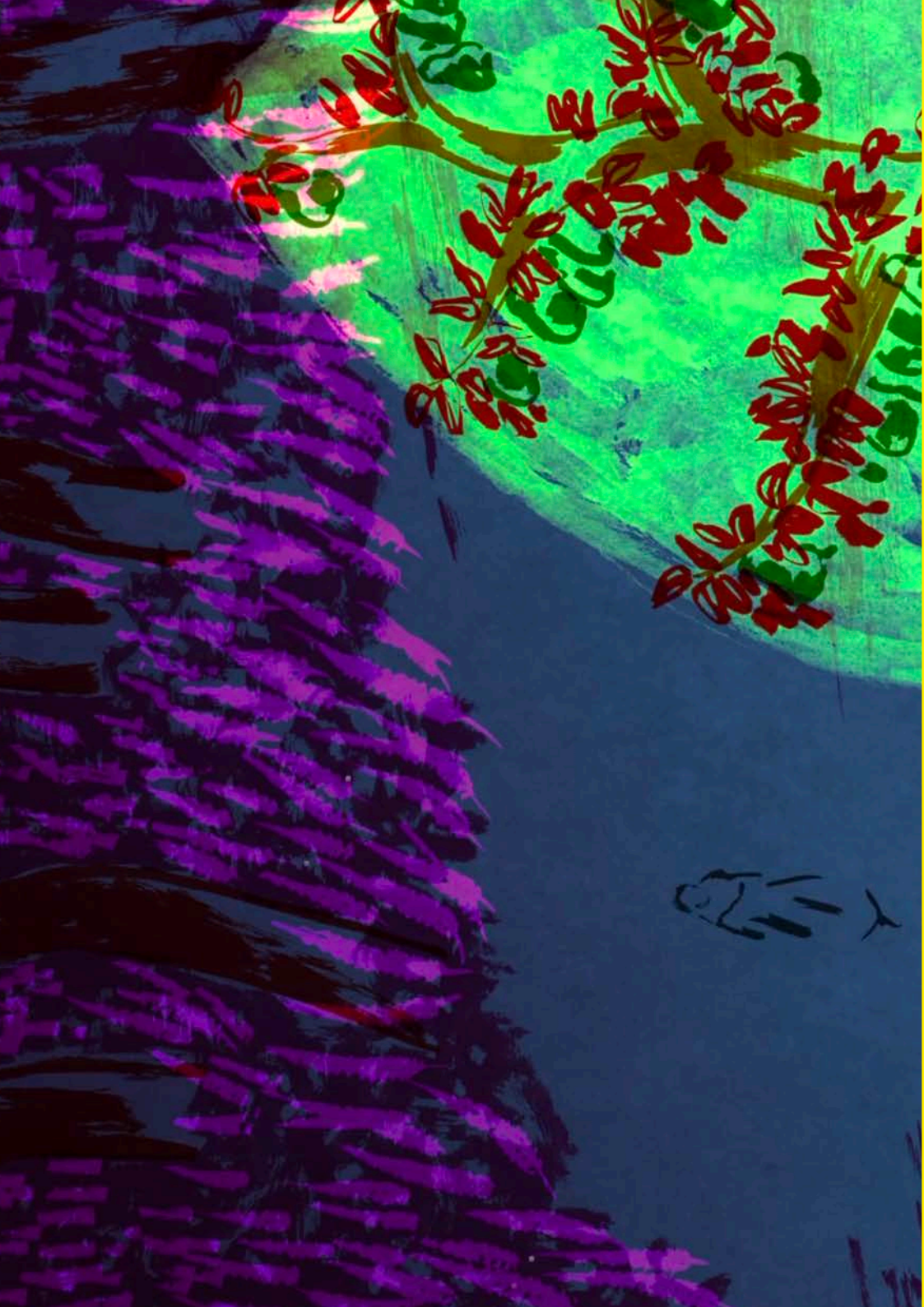
### Pour aller plus loin ...

**Contes des frères Grimm** (nombreuses éditions)  
**La Jeune Fille, le Diable et le moulin** d'Olivier Py, Éditions L'École des loisirs, 1995  
**L'histoire des contes** de Catherine Velay-Vallantin, Fayard, 1992  
**Femmes qui courent avec les loups** de Clarissa Pinkola Estès, Grasset, 1996  
**Ceci n'est pas un conte** de Denis Diderot (1773) in *Correspondances littéraires*  
**La morphologie du conte** de Vladimir Propp, Le Seuil, (coll. Points), 1970  
**Psychanalyse des contes de fées** de Bruno Bettelheim (1976), Pocket, 1999  
**La clef des contes** de Christophe Carlier, Paris, Ellipses, 1998  
**Jacob et Wilhelm Grimm. Il était une fois...** par François Mathieu, Editions du Jasmin, 2003  
**Blanche-Neige : de Grimm à Walt Disney** de Catherine Sevestre, Editions Elampes, 1997  
**Kérité, la maison des contes** de Rebecca Dautremer (et film de Dominique Monféry, 2009)  
**Enseigner la littérature avec le cinéma** de Sylvie Rollet, Nathan, 1993  
**Récit écrit, récit filmique** de Francis Vanoye, Armand Colin Cinéma, 2005

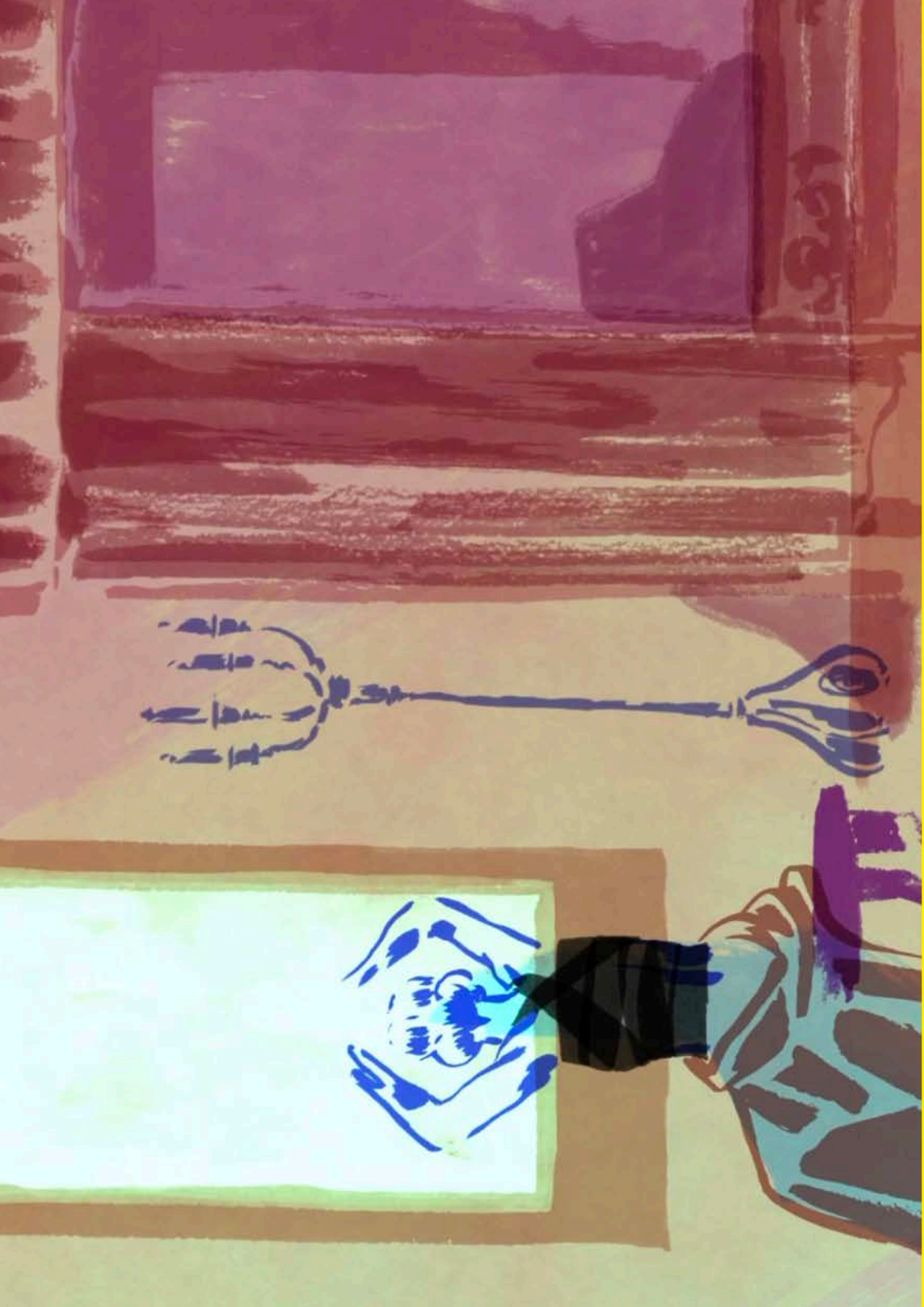
















### Exemple pour réaliser le folioscope

1 2 cm 8 cm	6 8 cm
2	7
3	8
4	9
5	10

