

PHANTOM BOY
Un film d'Alain Gagnol & Jean-Loup Fellicoli

242
dossier enseignant

COLLÈGE AU CINÉMA



CNC

Fiche technique 1

Aux frontières du film 2

L'affiche et son double

Réalisateurs 3

Gagnol et Felicioli, dynamique duo

Faire un film 4

La folie sage de Folimage

Document 5

L'animation par Alain Gagnol

Personnages 6

Archétypes et écarts

Découpage narratif 8

Scénario 9

Une boucle et des fils

Séquence 10

Devenir Phantom Boy

Repérages 12

Reprises et décalages

Genre 14

Super-héros, du *comic* au film

Décors et lieux 16

The City that Never Sleeps

Parallèles 18

D'un film à l'autre

Créations 20

Sons et sens

● **Rédacteur du dossier**

Thierry Méranger est critique et membre du comité de rédaction des *Cahiers du cinéma* depuis 2004. Agrégé de lettres modernes et concepteur de documents pédagogiques, il enseigne en section cinéma-audiovisuel en lycée et dans le cadre du Master Pro « Scénario, réalisation et production » de l'université Paris I Panthéon-Sorbonne.

Il est également délégué général du festival Regards d'ailleurs.

● **Rédacteur en chef**

Joachim Lepastier est critique et membre du comité de rédaction des *Cahiers du cinéma* depuis novembre 2009, après avoir mené des études d'architecture et de cinéma. Il a réalisé plusieurs courts métrages documentaires, et enseigne dans des écoles de cinéma et d'architecture.

Fiche technique

● Générique

PHANTOM BOY

France, Belgique | 2015 | 1h24

Réalisation

Alain Gagnol et
Jean-Loup Felicioli

Scénario

Alain Gagnol

Création graphique et story-boards

Jean-Loup Felicioli

Décors

Jean-Loup Felicioli,
Zoïa Trofimova,
Émilie Mercier,
Christel Guibert,
Jean Bouthors

Chef de fabrication

Patrick Tallaron

Direction de l'image et générique

Izù Troin

Couleurs

Maryse Tuzi

Montage

Hervé Guichard

Son

Loïc Burkhardt

Mixage

Jean-Paul Hurier

Musique

Serge Besset

Animation

Pascal Vermeersch,
Nancy Bens, Camiel Hermans,
David Bols, Sarah Menheere,
Pieter Samyn, Arjan Ilshut,
Xavier Cruz, Alain Gagnol,
Toby Jackman, Siergiej Gizila,
Antoine Lanciaux, Sylvie
Léonard, Elena Pomares,
Laurent Repiton, Morten
Riisberg Hansen, Marc Robinet

Studios de fabrication et production

Folimage
(Jacques-Rémy Girerd),
Lunanime (Annamie Degryse)

Production associée

France 3 Cinéma,
Rhône-Alpes Cinéma

Distribution

Diaphana Distribution

Format

1.85, couleur

Sortie

14 octobre 2015

Prix et récompenses

- Grand prix, Festival international du cinéma d'animation, Meknès, Maroc, 2016.
- Prix du public et Prix du jury lycéen, festival Graines des toiles, Gérardmer, France, 2015.
- Distinction spéciale, BIAF International animation festival of Bucheon, Corée du Sud, 2015.

Interprétation (voix)

Audrey Tautou
Mary Delauney
Édouard Baer
Alex Tanguy
Jean-Pierre Marielle
L'homme au visage cassé
Gaspard Gagnol
Léo
Noa Bernaoui-Savreux
Titi
Jackie Berroyer
La Taupe
Patrick Ridremont
Le Petit Nerveux,
Le Casseur,
L'Exterminateur
Patrick Descamps
Le Géant
Philippe Peythieu
Le maire, Dino
Yves Barbaut
Le commissaire Simon

Affiche française, 2015 © Folimage / Diaphana Distribution



● Synopsis

À la veille de son entrée à l'hôpital, Léo, 11 ans, révèle un secret à sa petite sœur Titi. Depuis sa maladie, il possède le pouvoir de se dédoubler en quittant son corps immobile — mais qui peut toujours entendre et parler — pour devenir un fantôme invisible de tous et capable de voler au-dessus de New York en traversant les murs. À l'hôpital, Léo rencontre Alex Tanguy, un lieutenant de police mal vu de ses supérieurs qui, à l'occasion d'une mission banale de surveillance du port, vient d'être blessé à la jambe par un terrible bandit. Ce gangster défiguré, accompagné de deux hommes de main et d'un roquet hargneux, Rufus, a plongé la ville dans l'obscurité pour soumettre les autorités à un chantage : s'il ne reçoit pas un milliard de dollars dans les 24 heures, New York sera dévastée par un virus informatique foudroyant. Alors que les malfaiteurs tentent d'enregistrer un message vidéo, la journaliste Mary Delauney vient prendre des nouvelles d'Alex puis se rend à la rencontre d'un mystérieux informateur dans un parking souterrain. C'est un piège dont Alex la tire depuis son fauteuil roulant, grâce aux services du fantôme de Léo. Alors que la santé du petit malade se dégrade, le policier a recours à un indic maladroit, La Taupe, qui mène l'enquête avec Mary. Alex et Léo échappent aux deux comparses qui sont finalement arrêtés après avoir fait irruption à l'hôpital, tandis que Mary, enlevée par l'homme au visage cassé, est détenue dans un cargo à quai. Elle va réussir in extremis à désactiver le programme de propagation du virus et à échapper à son ravisseur, qui disparaîtra dans l'explosion du navire sans avoir pu raconter comment il a été défiguré. Bien que le petit fantôme, qui n'a cessé de protéger la journaliste, n'ait pas eu le temps de regagner son corps, Léo va finir par se réveiller. Guéri, il nous révèle quelques semaines plus tard son nouveau secret : « Je suis un héros. » ■

Aux frontières du film

L'affiche et son double

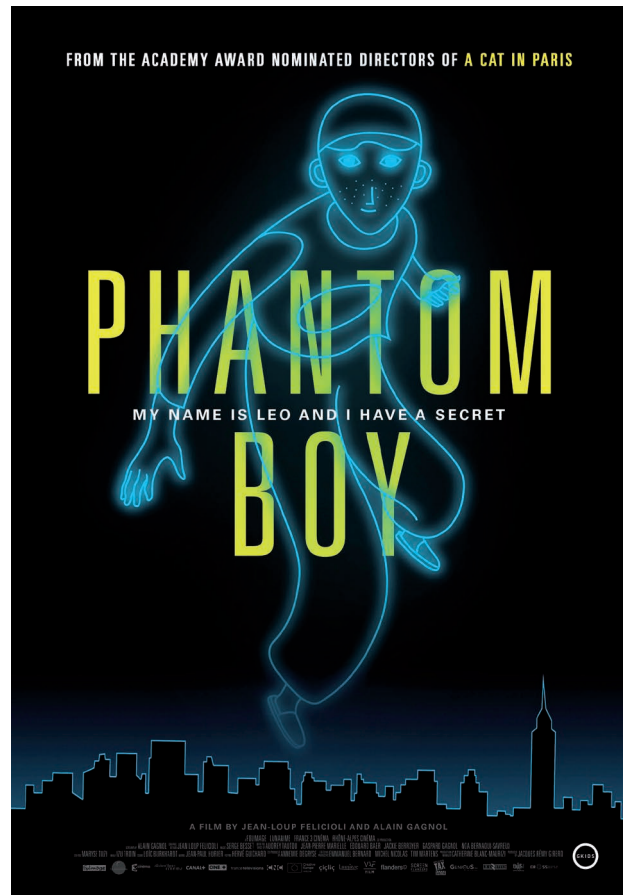
L'affiche française [p. 1] et l'affiche américaine [ci-contre] présentent-elles le film de la même façon ?

Le statut de l'affiche de cinéma est triple, puisqu'elle est à la fois une œuvre d'art, un outil promotionnel et une présentation du film. On travaillera d'abord à partir de l'attente suscitée par l'affiche française conçue par Jean-Loup Felicioli en repérant les éléments présents. Il s'agit de désigner un héros et de lui associer un adversaire, représenté en filigrane. Si les personnages, dont les regards se croisent, se détachent sur l'azur et sont valorisés par la contre-plongée, tout semble les opposer : âge, couleurs, luminosité, carrure, souplesse. Alors que l'enfant, en apesanteur, est caractérisé par la fluidité des lignes courbes qui renvoie au graphisme ondulé du titre, l'adulte, qui évoque une rigidité menaçante, apparaît d'emblée comme le méchant de l'histoire, à la fois dangereux et dissimulé. Ne semble-t-il pas d'ailleurs porter un masque ? Sa présence en filigrane trahit une puissance occulte qui domine la ville. Il est facile, dès lors, d'évaluer le danger de cette emprise à l'aune du gigantisme des immeubles de New York, dont l'identification est d'autant plus évidente que son nom est mentionné par l'accroche du film.

Les élèves pourront remarquer que la stratégie qui a présidé au choix de l'affiche américaine est différente. D'une scène diurne qui révélait des éléments essentiels de l'intrigue, nous sommes passés à un tableau nocturne plus énigmatique, ce que souligne la présence du mot « secret » dans le nouveau slogan, qu'il sera aisé de faire traduire. Un seul personnage est présent désormais, au regard vide interrogeant le spectateur. Sa silhouette, dont seuls les contours sont visibles, paraît dessinée par des tubes fluorescents dont la luminosité s'estompe au niveau du pied droit. Si ce détail étrange ne peut pour l'heure que susciter des hypothèses, on constatera que ce Léo, désormais central, imposant et sans âge défini, apparaît conforme aux représentations américaines du super-héros adulte. C'est ainsi que Batman, souvent surnommé « *The Dark Knight* » (« Le Chevalier noir »), est un personnage ambigu. On se convaincra de la noirceur de l'approche américaine en visionnant le *trailer* du film qu'on comparera à la bande annonce française [cf. Sites internet, p. 21].

La projection permettant de confirmer ou d'infirmer ces différentes pistes, il sera possible, en fin de parcours, de revenir sur ces affiches et de demander à la classe d'argumenter sur leur adéquation au film, avant de s'interroger sur les nécessaires différences de réception du film de part et d'autre de l'Atlantique. ■

Affiche américaine, 2016 © Folimage



● *Phantom*, à plus d'un titre

Un travail sur le titre amorcera une réflexion sur les attentes du spectateur. Le recours à la langue anglaise sera questionné : il s'agit bien, par le choix de ce nom, de placer le protagoniste du film dans la lignée des super-héros de la bande dessinée américaine du type Batman ou Catwoman, tout en insistant sur son jeune âge. On notera que plusieurs héros de ces *comics* sont des adolescents et qu'ils sont pour la plupart membres de l'équipe des Teen Titans, à l'image de Kid Flash, de Robin ou de Wonder Girl. L'existence de la série d'animation *Danny Phantom*, conçue par Butch Hartman, et dont le héros, Danny Fenton, est mi-ado, mi-fantôme, doit être aussi rappelée, ainsi que celle de la bande dessinée *Kick-Ass* de Mark Millar et John Romita.

Le choix du terme « *phantom* » plutôt que « *ghost* » donnera lieu à une recherche. Outre le fait que *The Phantom* de Lee Falk est le premier justicier costumé et masqué de la bande

dessinée en 1936, on verra que « *ghost* » désigne davantage l'esprit d'un mort ou un revenant, donc une entité sensiblement plus effrayante que l'image mentale ou l'illusion que désigne souvent « *phantom* ». C'est ce qu'écrit Alain Gagnol dans le dossier de presse du film : « Pas de cimetière ni de morts-vivants dans cette histoire. » Le scénariste indique en outre que le « *phantom* » anglais, « avec sa sonorité proche de la prononciation française » est « plus poétique » que « *ghost* ». Enfin, une consigne de repérage sera donnée avant projection. Quand et comment est mentionné *Phantom Boy* dans le film ? Si les seules occurrences du nom figurent dans les génériques, accompagnées d'un même effet de dédoublement des lettres, ce n'est qu'à la fin qu'elles sont accompagnées du vol du super-héros. Comme s'il fallait le film entier pour que Léo s'accepte tel qu'il est.

1 Téléchargeable ici : diaphana.fr/film/phantom-boy

Les réalisateurs

Gagnol et Felicioli, dynamique duo

Le duo créateur de *Phantom Boy* travaille à quatre mains depuis plus de vingt ans.

Lorsque *Phantom Boy* sort en 2015, Alain Gagnol et Jean-Loup Felicioli font déjà partie des créateurs les plus originaux et les plus remarquables du cinéma d'animation français. S'ils ont à leur actif une quinzaine de films courts, c'est un premier long métrage, *Une vie de chat* (2010), qui leur a valu la reconnaissance d'une nomination aux Oscars. Leur œuvre à quatre mains, réalisée selon le principe d'un partage des tâches assez strict, repose sur l'alliance de l'univers graphique singulier de Felicioli et du travail scénaristique de Gagnol.

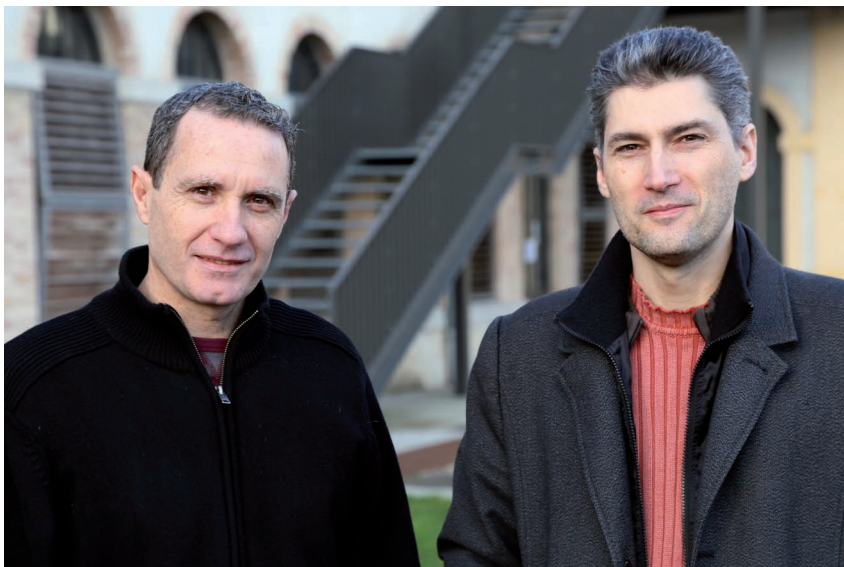
● Premières créations

Alain Gagnol (né en 1967) et Jean-Loup Felicioli (né en 1960) se sont connus en travaillant pour Folimage, près de Valence, à la fin des années 80. Tous deux, objecteurs de conscience, effectuaient dans le jeune studio d'animation un service civil en accord avec les choix de leurs études. Le premier, attiré par la bande dessinée, sortait de la prestigieuse école Émile-Cohl de Lyon où il s'était entre autres attaché à l'illustration. Le second avait étudié aux Beaux-Arts et se voyait plutôt peintre. Les deux compères ne quitteront plus Folimage, travaillant à de multiples projets du studio en tant qu'animateurs. Si Felicioli réalise seul en 1991 *Le Wall*, avec de la pâte à modeler, la première coréalisation du tandem date de 1995 avec *L'Égoïste*, fable cynique pour adultes qui fixe la répartition de leurs rôles. Alain est ainsi le scénariste attitré, tandis que Jean-Loup crée personnages et décors. Quant au story-board, son ébauche est réalisée par le premier — qui reste animateur sur la plupart des projets — tandis que la version définitive est élaborée par le second. C'est de concert qu'ils assurent la supervision du travail de leurs équipes.

● Séries noires

Le duo va ensuite s'atteler en 1998 à la réalisation d'une série pour la télévision. En dix épisodes de moins de quatre minutes, *Les Tragédies minuscules* content avec un humour très distancié comment les malheurs du quotidien peuvent prendre des proportions obsessionnelles. D'autres courts métrages animés comme *Le Nez à la fenêtre* (2001), *Le Couloir* (2005) et *Mauvais Temps* (2006, en noir et blanc) poursuivront sur cette voie d'une animation pour adultes souvent très inspirée de Kafka et du sur-réalisme. Parallèlement, Alain Gagnol se lance avec succès dans l'écriture en dehors du cinéma et satisfait son penchant pour le polar. C'est ainsi que vont sortir entre 1995 et 2004 deux recueils de nouvelles et cinq romans, parmi lesquels *M'sieur*, *Les Lumières du frigo* et *Est-ce que les aveugles sont plus malheureux que les sourds ?* dans la « Série noire » de Gallimard. Il s'intéresse aussi à la littérature jeunesse en publiant *Léon a peur* et *Pire que terrible* en 2005. De ces influences hérite le scénario d'*Une vie de chat*, premier long métrage animé du tandem, qui s'adresse cette fois au jeune public et dont la production débute en mai 2007. Le film, racontant la double vie d'un félin qui se retrouve aux prises avec une bande de gangsters, attire 900 000 spectateurs.

Alain Gagnol et Jean-Loup Felicioli © P. Zani



« J'ai toujours tendance à partir sur des histoires assez sombres. Puis Jean-Loup, avec ses dessins, ses couleurs, les tire vers quelque chose de plus doux, de plus léger. C'est ce qui fait la force de notre collaboration : on s'entend sur l'essentiel, on a à peu près les mêmes goûts, mais pas le même regard. »

● Alain Gagnol,
interview à *Télérama*, 14 octobre 2015

● Super-héros

Si le court métrage *Un plan d'enfer* (2015) peut être vu comme une déclinaison des thèmes de ce premier long, c'est une autre thématique, celle du super-héros, qui occupe désormais Alain Gagnol. Il invente ainsi, pour le roman noir *Un fantôme dans la tête* (2014), un policier dépressif pour adultes dont l'avatar est le justicier Suicide Man. *Phantom Boy*, conçu parallèlement pour les jeunes spectateurs, présente aussi un héros atypique doté de super-pouvoirs. Enfin, la dernière incursion d'Alain Gagnol dans la littérature pour adolescents est une trilogie, *Power Club* (2017), qui interroge la possibilité de devenir super-héros qu'offre aux jeunes gens riches un club très huppé de New York.

Entre temps, Felicioli et Gagnol se sont lancés dans l'aventure d'un troisième long métrage, toujours pour Folimage. Ce sera *Tulipe*, où une fille de 11 ans verra son quotidien bouleversé par l'apparition de monstres capables de guérir les gens. ■

● À la découverte d'un univers

Pour découvrir les caractéristiques de l'art de Gagnol et Felicioli au-delà des apports biographiques, il sera intéressant d'évoquer en classe leur univers graphique et littéraire à travers des œuvres concrètes. Ainsi, l'atmosphère des premiers films du duo pourra être abordée à travers le cinquième épisode des *Tragédies minuscules*, « Un couteau dans les fourchettes », et la bande-annonce d'*Une vie de chat*¹, qu'on comparera à celle de *Phantom Boy*². Enfin, pour une approche du regard décalé d'Alain Gagnol sur les super-héros, on fera lire le premier tome de *Power Club*³.

1 youtube.com/watch?v=-UM8h0kp_KU

2 youtube.com/watch?v=1aByjfxsudE

3 syros.fr/feuilleter/viewer.php?isbn=9782748521504

Faire un film

La folie sage de Folimage

Créé il y a plus de 35 ans, le studio Folimage s'est vite affirmé comme un bouillonnant lieu de création du cinéma d'animation en France.

Dans le petit monde de l'animation française¹, *Phantom Boy* apparaît aujourd'hui comme l'un des fleurons d'une société de production au parcours exemplaire: le studio Folimage, situé près de Valence². Son fondateur, le réalisateur Jacques-Rémy Gireard, aujourd'hui conseiller artistique de la société, le définit dans le dossier de presse du deuxième film de Gagnol et Felicioli comme «une fabrique bourrée d'audaces et de tours de passe-passe, de tubes de couleurs et d'ordinateurs», mais aussi comme «une unité de production qui ne ressemble à aucune autre».

● Un cas d'école

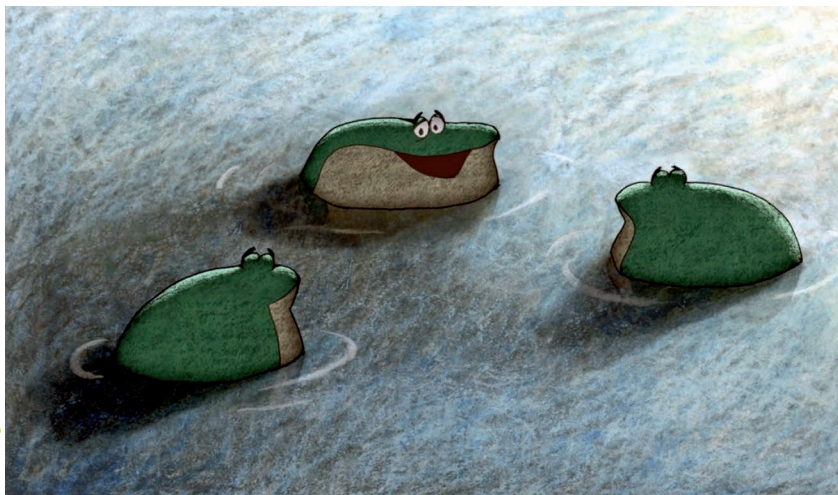
C'est en 1981 que Folimage a été créé, sur la lancée des principes mis en avant par l'éducation populaire, par quelques amis désireux de proposer aux enfants des films réalisés image par image en animant des dessins ou des figurines en pâte à modeler. Il s'agit alors de renouer avec une ambition pédagogique en créant pour le jeune public des œuvres qui rompent avec le tout-venant de la production en revendiquant le caractère artisanal et artistique de leur élaboration sans rien renier de leur visée éducative: vulgarisation scientifique, écologie, sexualité...

Folimage va peu à peu devenir un lieu à part, réussissant à intégrer au pôle qu'il constitue tous les départements associés à la fabrication et à la diffusion du cinéma d'animation. C'est ainsi qu'au-delà de la création elle-même, le studio, qui comptait 48 salariés en 2016, comprend aujourd'hui une unité de production (intégrant même une branche «conception de générique») et de distribution (salle, DVD, VOD). Il peut aussi s'enorgueillir d'avoir fait naître sur le site de la Cartoucherie de Bourg-lès-Valence, en 1999, l'école de cinéma d'animation de La Poudrière³, aujourd'hui reconnue internationalement. Le studio, soucieux de mettre en selle des nouveaux talents, propose aussi une résidence d'un an à de jeunes créateurs.

● Les œuvres

À présent, le catalogue de courts métrages de Folimage est sans conteste l'un des plus riches qui soit. Parmi les auteurs maison, que l'on retrouve souvent associés aux projets des autres, on peut citer, outre les créateurs de *Phantom Boy*, le duo Gréco et Buffat (*La Bouche cousue*, 1998), Pierre-Luc Granjon (collection *Les Quatre Saisons de Léon*, 2008-2012) ou Izù Troin (*Féroce*, écrit par Alain Gagnol, 2017). D'autres grands noms de l'animation mondiale actuelle se sont arrêtés sur la case Folimage: Michael Dudok de Wit (*Le Moine et le Poisson*, 1994), Konstantin Bronzit (*Au bout du monde*, 1999), Félix Dufour-Laperrière (*Rosa*,

La Prophétie des grenouilles de Jacques-Rémy Gireard, 2003
© Folimage



Rosa, 2008), Claude Barras (*Le Génie de la boîte de raviolis*, 2005), Regina Pessoa (*Histoire tragique avec fin heureuse*, 2005). Quant au périlleux passage au film long — cinq titres à ce jour — il s'est effectué en 2003 pour Jacques-Rémy Gireard avec *La Prophétie des grenouilles*, suivi pour lui cinq ans plus tard par *Mia et le Migou* et en 2013 par *Tante Hilda!*, coréalisé avec Benoît Chieux. Cinq années semblent être la durée nécessaire à la fabrication d'un long métrage à Folimage: c'est aussi l'intervalle qui a couru d'*Une vie de chat* à *Phantom Boy* pour Gagnol et Felicioli.

Il faut ajouter à cette importante production celle des séries pour la télévision, comme *Ariol* et *Tu mourras moins bête*, réalisés par Amandine Fredon, dont de nouvelles saisons sont en cours de création. On notera enfin que Folimage, tout en restant axé sur l'animation traditionnelle, n'a jamais refusé d'utiliser l'informatique et s'intéresse désormais aux projets transmédia. Ainsi, *La Quatrième Planète* de Jean Bouthors est développé sur trois supports: série animée, plateforme web et jeu vidéo. En bref, Folimage est plus que jamais, selon les mots de son créateur, «un atelier à l'ancienne, bien ancré dans le présent». ■

● D'un studio à l'autre

La présentation de Folimage pourra être l'occasion d'évoquer en classe un élément trop rarement abordé: l'importance, en matière d'animation, des sociétés spécialisées dans la fabrication des films tournés image par image. Il sera possible de montrer aux élèves comment chaque studio, au-delà de la filmographie des réalisateurs, possède une identité fondée sur le travail d'équipes qui peuvent travailler dans un même esprit en se mettant au service de projets différents. On comparera ainsi le «panorama 2014-2016» des courts produits par Folimage¹ à la présentation de la société Les Armateurs², à celle de JPL Films³ ou à celle du studio Je suis bien content⁴. Ces florilèges pourront aussi constituer l'opportunité de caractériser différents types d'animation: dessin animé, papier découpé, pâte à modeler, objets, marionnettes ou images de synthèse.

1 La France est aujourd'hui le premier producteur de films d'animation en Europe (avec sept longs métrages réalisés chaque année en moyenne depuis 10 ans) et le troisième mondial. Le secteur génère en 2016 près de 5 300 emplois.

2 folimage.fr/fr/studio

3 poudriere.eu

1 youtube.com/watch?v=fCptwGd4nH8

2 youtube.com/user/LesArmateurs

3 youtube.com/watch?v=ER8SIn0GJ7s

4 youtube.com/watch?v=17RYQeqdOg0

Document

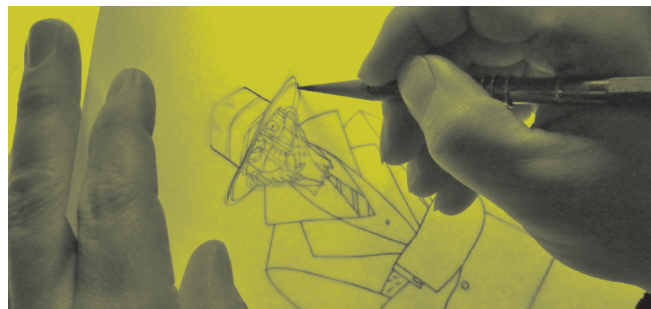
L'animation par Alain Gagnol

Alain Gagnol explique les six étapes de fabrication d'un film d'animation.

Qu'est-ce qu'un film d'animation ? Il paraît nécessaire, avant la séance, de faire une mise au point avec les élèves sur cette question. Tout partira du constat de la plus extrême diversité¹. Quel est le point commun entre des films — car il s'agit bien de cinéma ! — tels que *Princesse Mononoké* (Hayao Miyazaki, 1997), *Ma vie de Courgette* (Claude Barras, 2016), *Princes et Princesses* (Michel Ocelot, 1989), *Toy Story* (John Lasseter, 1995) ou *Voisins* (Norman McLaren, 1952) ? S'il est bien question dans chaque cas de donner au spectateur l'illusion du mouvement à partir d'une matière inanimée, il est possible de constater d'emblée la multiplicité des supports utilisés. L'animation traditionnelle apporte le mouvement à des dessins ou à des silhouettes — d'où l'expression générique, souvent utilisée à tort, de « dessin animé » — mais il existe aussi une animation d'objets et de volumes (de marionnettes, par exemple) et une animation de synthèse (qu'elle soit en 2D, en 3D ou en 3D stéréoscopique, c'est-à-dire « en relief » pour un film visible dans les salles avec des lunettes). Sans compter que les concepteurs ont aujourd'hui le plus souvent recours à des techniques mixtes, notamment lorsqu'il s'agit d'utiliser l'informatique pour se dispenser de tâches fastidieuses (c'est le cas pour *Phantom Boy*) ou de créer des objets hybrides (*Qui veut la peau de Roger Rabbit ?*, Robert Zemeckis, 1988). Une telle réflexion autorisera d'ailleurs à revenir en classe sur le principe de l'image cinématographique, destinée à donner l'illusion du mouvement à partir de vues fixes. En ce sens, ne pourrait-on pas défendre l'idée que tout film est un film d'animation ? Pour aller plus loin encore, une réflexion sur l'arrivée en force du virtuel au début des années 80 soulignera que le principe fondamental de l'animation n'est probablement pas tant de donner vie à l'inerte que de créer un cinéma dont les concepteurs possèdent la maîtrise à l'échelle de chaque photogramme — et non de chaque plan, pour les films en prise de vues réelles. La manipulation en classe d'un *flip book*, ou folioscope, permettra de conforter ce point de vue.

● Les étapes de la fabrication

Fondé sur l'animation de dessins, le film que Gagnol et Feli-cioli réalisent au sein du studio Folimage peut à juste titre être considéré comme un « dessin animé ». Il est en ce sens un support idéal pour comprendre les bases de l'animation traditionnelle, à laquelle il a essentiellement recours, mais aussi pour évaluer l'apport du numérique, ici utilisé comme un outil au service d'un rendu qui refuse de trahir les aspects artisanaux de la conception. Élaboré par Alain Gagnol lui-même, un remarquable documentaire de 11 minutes, articulé en six volets, rend compte des principales étapes de la fabrication du long métrage. S'il est intéressant de montrer ce film à la classe avant la séance — il figure dans les bonus de l'édition DVD FranceTV Distribution [cf. transmettrelecinema.com] — nous en reproduisons ici l'essentiel du texte, afin de permettre aux enseignants de l'aborder avec davantage de précision.



LE STORY-BOARD

« Au tout début d'un film, il y a d'abord une histoire. Le scénario raconte tout ce qui va se passer sur l'écran. Quand le scénario est fini, il faut transformer les mots en images. C'est le travail du story-board. Le premier story-board raconte le film avec des dessins très simples. Le style du dessin n'est pas important à ce moment-là. Cette étape sert à choisir ce qu'on va montrer pour raconter l'histoire. Il y a des gros plans, pour montrer des détails. Et puis des plans larges pour voir un décor en entier par exemple. Le story-board est refait avec le style du film. Les décors sont dessinés comme il faut, avec tous les détails. Les personnages sont faits avec leur vrai visage. Comme le premier story-board est dessiné très simplement, il faut avoir beaucoup d'imagination. Le story-board servira de référence à tous ceux qui travaillent sur le film. Quand il est fini, on peut voir l'histoire racontée du début jusqu'à la fin. »

L'ANIMATION

« L'animation de *Phantom Boy* a été faite avec du papier et des crayons. Les animateurs travaillent sur des tables lumineuses. En superposant les feuilles, ils peuvent voir le mouvement. Il faut douze dessins pour faire une seconde de film. Le résultat dépasse les 50 000 dessins. Un animateur crée à peu près deux secondes d'animation par jour. D'abord les personnages sont dessinés au trait. Ensuite les ombres sont mises au crayon rouge au dos de la feuille. Pour vérifier l'animation, les dessins sont filmés en noir et blanc. Cela permet de trouver le bon rythme et d'améliorer le mouvement. Les voix des acteurs sont déjà enregistrées à ce moment-là. Les animateurs en ont besoin pour dessiner. Un personnage qui crie ou qui murmure ne bougera pas de la même manière. L'animation faite à la main est très différente des images créées par ordinateur. Le dessin est plus fragile mais aussi plus sensible. L'animation est réussie quand on oublie qu'on regarde un dessin animé et qu'on ressent des émotions pour les personnages. »

LA MISE EN COULEURS

« Quand l'animation est terminée, il faut mettre les personnages en couleurs. Avant on travaillait avec des pinceaux et de la gouache. Maintenant les ordinateurs ont remplacé la peinture. D'abord on a le dessin sur le papier. Il est scanné dans l'ordinateur, avec juste le trait. Ensuite le personnage est mis en couleurs par informatique. Il faut le remplir en cliquant sur la bonne couleur. Mais si on laisse les personnages comme ça, ils sont tout plats. La lumière est dessinée avec du crayon de papier, sur des feuilles. Le crayonné est d'abord noir puis il

est mis en couleurs. C'est très long de crayonner toutes les lumières, sur des milliers de feuilles mais c'est une étape très importante pour garder le style du dessin. Grâce à ces lumières, on peut voir le travail de la main sur toutes les images du film. »

LA 3D

« Quand on a fini de dessiner les décors, il faut les remplir avec des gens. Si on dessinait tout le monde et toutes les voitures, cela prendrait beaucoup de temps. Les passants et les voitures ont été modélisés en 3D. C'est-à-dire qu'ils ont été fabriqués par ordinateur. De cette façon, on peut les faire bouger dans toutes les directions, juste en faisant bouger la souris. L'ordinateur permet aussi de les multiplier autant qu'on veut. On installe les voitures sur des « rails » pour les diriger. Les mouvements des gens qui marchent sont très simples. Comme ils sont vus en tout petit, c'est suffisant. Quand tout a été préparé, il ne reste plus qu'à poser les gens et les voitures dans la rue. À la fin, on peut faire voler le fantôme dans la ville.

On utilise l'informatique pour la foule et les voitures car ce sont des petits détails. L'ordinateur est beaucoup utilisé dans *Phantom Boy*. Mais d'une façon qui ne se voit pas, pour garder le style du dessin. »

LES DÉCORS

« Dans *Une vie de chat*, on suivait un cambrioleur sur les toits de Paris. L'ambiance de *Phantom Boy* est très différente. Cette fois, l'histoire se passe à New York. Pour dessiner les décors, on s'inspire de photos. Et puis on prend ce qui nous intéresse. Comme c'est un dessin animé, on peut changer les immeubles de place. Les décors sont d'abord dessinés au trait. La recherche des couleurs est faite par ordinateur. Cela servira de modèle pour les décors définitifs. Les décors sont faits avec des craies. On passe plusieurs couches de couleurs pour arriver jusqu'à l'image finale, avec tous les détails. Ensuite les décors sont retravaillés avec un ordinateur. Cela permet de changer les couleurs, et d'ajouter des lumières. Grâce aux films d'animation, on peut réinventer New York sur sa table à dessin. »

LES BRUITAGES

« Quand on fait un dessin animé, on invente tout ce qu'on voit sur l'écran : les personnages, les décors, les objets. C'est la même chose pour les bruitages. Dès qu'il se passe quelque chose à l'image, tous les sons doivent être enregistrés après. On fait même le bruit des vêtements. Si un personnage marche, il faut faire le bruit de ses chaussures qui tapent par terre. Dans un film, le son et la musique sont très importants. Ils aident à raconter l'histoire autant que les images. » ■

1 Il est déjà possible d'aborder cette diversité à partir de la comparaison des travaux de différents studios français [cf. p. 4].

Personnages

Archétypes et écarts

Les personnages de *Phantom Boy* renvoient à des figures bien connues du cinéma policier ou des films de super-héros, tout en affirmant un léger penchant vers la parodie.

Défini par Alain Gagnol dans une note d'intention publiée à la sortie du film comme «un film policier fantastique pour un jeune public»¹, *Phantom Boy* se situe à la croisée des genres cinématographiques. Il est intéressant, dès lors, de partir d'une recension des personnages pour montrer à quel point leur caractérisation hérite, pour certains au moins, d'une forme d'hybridation. Davantage orientés vers la parodie, d'autres personnages témoignent eux aussi d'une réflexion ludique et humoristique sur la notion de genre.



● Léo, au-delà des genres

Peu étonnant, pour un film destiné à la jeunesse, que le personnage central, sur le modèle traditionnel du conte, soit un garçon de 11 ans autour duquel s'organise le récit. Léo est pourtant un héros atypique à bien des égards. Il est intéressant de noter qu'il naît du désir d'Alain Gagnol de mettre en scène un «personnage vraiment original». Le scénariste précise : «J'ai d'abord pensé à son aspect visuel : un gamin au crâne rasé, portant une casquette. [...] En général, les enfants malades, on n'en voit que dans les mélos, et tout tourne autour de la maladie. Ici, au contraire, elle est en arrière-plan, et le gamin est au centre d'un tourbillon d'actions et de suspense, avec beaucoup de scènes drôles.»² Si le mélodrame est un genre rejeté pour son aspect

larmoyant, la présence de la maladie, à rebours, fait de Léo un combattant. D'abord parce qu'il se bat contre un fléau qui ne dit pas son nom, et dont il va finir par triompher. Mais aussi et surtout parce que sa maladie est mystérieusement à l'origine d'un super-pouvoir, ce dédoublement et cette capacité à voler dans les airs en traversant les murs qui font de lui un super-héros. Rien de surprenant dès lors à voir le jeune garçon, par ailleurs amateur de récits policiers — il rêve d'entrer dans la police new-yorkaise — et d'histoires fantastiques — il lit à sa sœur les aventures de L'Exterminateur — se muer en justicier qui pourrait être issu d'un *comic* américain. Auxiliaire des forces de l'ordre, il va mettre son don au service de son ami et de la communauté, et c'est à lui qu'on devra la mise hors d'état de nuire du monstrueux maître chanteur.

Enfin, un autre élément est donné en cours de film à l'occasion d'une discussion avec Alex : lorsqu'il est à l'hôpital, le fantôme du jeune garçon se donne pour mission de réunifier l'enveloppe corporelle et le double évanescence des autres malades. Cette révélation est fondamentale puisqu'on comprend que tous les malades de l'hôpital (en tout cas ceux qui luttent entre la vie et la mort, comme c'est le cas d'Alex pendant un temps) possèdent vraisemblablement ce pouvoir de dédoublement. Cette généralisation du fantastique ne fait qu'affleurer dans le film car aucun patient, contrairement à Léo — et à Alex, en une occasion — ne se souvient de la séparation de son fantôme... et donc de la rencontre avec le jeune esprit sauveteur. Ce qui fait que l'aide prodiguée par Léo témoigne de sa part d'un désintéressement absolu, puisque nul n'éprouve la moindre gratitude à son égard. Il convient d'ailleurs de noter que le péril qui semble affecter les autres malades est sans doute celui qui menace l'intégrité physique de Léo : la séparation du double fantomatique et de l'enveloppe corporelle ne peut durer qu'un temps, et la mort ne serait ainsi rien d'autre qu'une impossible réunification. Libre à chacun de donner un sens symbolique supplémentaire à ce dédoublement et d'y voir une variation scénaristique sur l'opposition traditionnelle de l'âme et du corps.



● Alex Tanguy ou l'empêché

Loin d'être triomphant, le personnage du lieutenant de police n'est pas davantage conforme aux attentes du rôle. En dépit de sa bravoure et de sa capacité d'improvisation, il semble mar-

¹ Texte reproduit dans le dossier de presse, p. 4.
↳ diaphana.fr/film/phantom-boy

² Cécile Mury, «On a les mêmes goûts, mais pas le même regard», entretien avec Alain Gagnol et Jean-Loup Felicioli, *Telerama.fr*, 14 octobre 2015 :
↳ telerama.fr/cinema/alain-gagnol-et-jean-loup-felicioli-realisateurs-de-phantom-boy-on-a-les-memes-gouts-mais-pas-le-meme-regard,132818.php



qué par une certaine déveine qui le décrédibilise auprès d'une hiérarchie qui, lui refusant tout soutien, l'oblige à agir en franc-tireur. C'est alors son impuissance qui frappe. Immobilisé par un plâtre, il est incapable de mener son enquête autrement que par l'intermédiaire du Phantom Boy, de Mary ou de La Taupe, alliés qu'il ne peut pas protéger. Il rejoint sur ce point un anti-héros de cinéma bien connu, l'impotent Jeff Jefferies, qu'interprétait un James Stewart lui aussi plâtré et en fauteuil roulant dans *Fenêtre sur cour* d'Alfred Hitchcock (1954). Autre point commun entre les deux personnages : chacun d'entre eux, empêché, a besoin d'exposer au danger le premier rôle féminin — dont il est amoureux — pour mener une enquête très périlleuse. Ainsi, au confluent du thriller et de la romance sentimentale, le film conte aussi une histoire d'amour, immédiatement identifiée comme telle par Léo, entre le policier et la journaliste Mary. Enfin, la dimension fantastique du film semble avoir contaminé le personnage d'Alex qui est le seul parmi les adultes de l'hôpital à apercevoir son propre double et à se souvenir d'avoir été piloté par celui de Léo.

« On a joué avec les clichés, les codes familiers, sans en être prisonniers, en les nourrissant de nos inspirations, de nos influences. »

• Alain Gagnol, interview à *Télérama*, 14 octobre 2015

● Des méchants hauts en couleurs

Côté bandits, on notera d'abord la figure dominante de « l'homme au visage cassé ». Le personnage, imposant, tient de l'archétype. Vêtu d'un chapeau et d'un imperméable, ce terroriste mégalomane qui plonge la ville dans le noir tient de toute évidence de quelques-uns des plus grands méchants du cinéma comme le docteur Mabuse de Fritz Lang (*Le Testament du docteur Mabuse*, 1933), le Joker des différents *Batman* (comme celui de Tim Burton interprété par Jack Nicholson en 1989) ou *L'Homme invisible* de James Whale (1933) [cf. *Parallèles*, p. 18]. Ainsi, au-delà du film noir ou du polar, certains aspects de sa personnalité renvoient bel et bien eux aussi au fantastique. Son visage reconstitué à la façon d'une œuvre cubiste [cf. *Repérage*, p. 12] s'éloigne, couleurs à l'appui, de toute représentation réaliste. Ces traits ravagés font en fait l'effet d'un masque qui dissimulerait la personnalité du malfaiteur. On soulignera dès lors que ce

dernier n'a logiquement pas de nom, ni de passé. Tout son effort de méchant, pathétique et risible, consiste à tenter de raconter son histoire, c'est-à-dire à exister en tant qu'individu et à (re) trouver une identité. Tel semble être le véritable enjeu de ses méfaits : le chantage pour un milliard de dollars aurait finalement moins d'importance que la duplication de son visage sur tous les écrans de la ville, et que la quête d'une oreille bienveillante. Il convient, pour terminer, de compléter le tableau avec les autres malfrats qui, le plus souvent, font eux aussi basculer l'intrigue dans le burlesque. Également privés de véritable identité, ils ne sont connus que par les surnoms qui leur ont été donnés, sans grande imagination, et qui tiennent à une particularité physique : La Taupe, l'indic myope, porte de grosses lunettes alors que Le Géant et Le Petit Nerveux perpétuent la tradition comique du couple de gangsters mal assorti. Ces personnages, maladroits et peu efficaces, possèdent ouvertement une dimension parodique, sur le mode des truands français des *Tontons flingueurs* de Georges Lautner (1963). En ce sens, l'ultime pied de nez des scénaristes est de faire du chien hargneux et minuscule, qui fait partie de la bande des malfrats, le plus redoutable de tous. ■

● À chacun sa phrase [cf. fiche élève]

Dans le dossier de presse du film, Alain Gagnol a sélectionné pour chacun des personnages principaux une phrase-clé ou une expression emblématique qu'il emploie. À chacun de retrouver le personnage qui la prononce et dans quelles circonstances. D'autres auraient-ils pu la prononcer ?

« Si les voleurs se volent entre eux, on va où ? »
 « On ne va pas avoir peur d'un dingue de plus. »
 « Léo, mais comment tu fais ça ? »
 « Je ne veux plus entendre parler de vous ! »
 « Tu me racontes une histoire, Léo ? »
 « Vous voulez qu'on vous en débarrasse, patron ? »
 « « Vous ne m'attraperez jamais ! » »
 « Moi je peux vous aider, vous allez voir ! »
 « À partir de cet instant, New York m'appartient ! »
 « Ouah ! Ouah ! »

Découpage narratif

1 GÉNÉRIQUE

00:00:00

Le double fantomatique d'un jeune garçon s'élève dans les airs, laissant la trace blanche de son passage dans le ciel de New York.

2 UNE AVENTURE DE L'EXTERMINATEUR

00:02:07

Un policier, pistolet au poing, monte l'escalier d'un immeuble. Le criminel en cape qu'il rejoint sur le toit est L'Exterminateur... C'est une histoire, lue à sa sœur Titi par Léo, onze ans. Le grand frère, à la veille de son hospitalisation, révèle un secret. Plus tard, la famille est réunie une dernière fois avant le départ de Léo.

3 LES MALHEURS D'ALEX TANGUY

00:04:04

Le lieutenant de police Alex Tanguy reçoit un blâme de son commissaire : alors qu'il faisait ses courses au supermarché avec la journaliste Mary Delauney, il a neutralisé deux braqueurs cagoulés mais son intervention s'est soldée par une explosion. Alex est envoyé à la surveillance du port.

4 AVANT L'ORAGE

00:06:25

Un mois plus tard, à l'hôpital. Léo, désormais chauve, veut rentrer chez lui mais son traitement n'est pas terminé. Il s'endort et son fantôme quitte son corps. Après avoir volé dans la chambre, il accompagne sa mère, bouleversée, à la maison. Alors que sa silhouette commence à s'effacer, il regagne l'hôpital et son corps en survolant la ville.

5 NOIR SUR LA VILLE

00:10:19

Pendant qu'Alex est de faction sur le port, le maire répond à un mystérieux individu qui a fait descendre un téléphone rouge devant sa fenêtre. L'homme défiguré clame sa puissance en apparaissant sur les écrans de la ville qu'il plonge dans l'obscurité, provoquant des carambolages. Alex remarque le chien Rufus poursuivi par l'un des acolytes du bandit. Sous la pluie, le policier se retrouve aux prises avec Le Géant et Le Petit Nerveux qu'il réussit à maîtriser. Alors qu'il pourchasse leur chef, une caisse s'abat sur lui. Il est laissé pour mort. Nouvel appel au maire : le gangster menace d'activer un terrible virus informatique si une rançon d'un milliard de dollars n'est pas versée avant 24 heures. Alex reprend connaissance et est conduit à l'hôpital.

6 DEUX FANTÔMES

00:18:51

À l'hôpital, Mary Delauney, choquée, prend des nouvelles d'Alex, blessé à la jambe. Ce dernier la rejoint mais la journaliste ne le remarque pas. Le fantôme de Léo survient et entraîne dans les airs le double d'Alex qui se regarde en train de dormir puis regagne son corps. Alors que le policier se réveille très excité, Léo rejoint son propre corps et sourit.

7 VISITE FAMILIALE

00:20:57

Dans son restaurant, le père de Léo, Dino, prépare un plat de pâtes. Toute la famille rejoint Léo à l'hôpital après sa prise de sang. Titi lui offre un dessin. Sa mère lui offre un roman policier. Léo souffre à cause du traitement et n'a pas d'appétit.

8 ALEX ET LÉO

00:22:47

Au téléphone, Alex est éconduit par le commissaire sans être écouté. Une infirmière lui fait la leçon. Surgit Léo, admiratif, qui veut devenir policier. Alex le repousse d'abord mais il se souvient d'avoir volé avec lui en rêve. Léo lui apprend que son fantôme l'a aidé à se réveiller en le ramenant dans son corps, comme il l'a fait pour d'autres.

9 UN PEU DE CINÉMA

00:25:19

Le Géant et Le Petit Nerveux filment un discours de leur chef qui veut raconter la perte de son visage. Leurs maladroites et l'irruption de Rufus font tourner le projet à la catastrophe.

10 UN RENDEZ-VOUS PÉRILLEUX

00:27:23

Alex échoue encore à convaincre le commissaire. Il est rejoint par Léo, ravi qu'un malade qu'il a aidé ne l'oublie pas. Mary arrive à son tour. Apprenant que la journaliste va au rendez-vous d'un informateur, le policier s'inquiète. Incapable de la protéger, il fait équipe avec Léo dont le fantôme suit la jeune femme et relate ce qu'il voit. L'homme au visage cassé et ses complices sont présents dans le parking souterrain, furieux de l'article rédigé par Mary dans son journal. Alex les dupe au téléphone grâce aux renseignements donnés par Léo ; Mary réussit à s'enfuir, mais perd son portable.

11 LA TAUPE À LA RESCOUSSE

00:35:24

À l'hôpital, Alex explique à Mary que son sauvetage est dû à son indic, La Taupe. Bien que ce dernier soit occupé à percer un coffre-fort avec Le Casseur, Alex le convainc de l'aider à trouver la planque du maître-chanteur. Accompagné de Mary, La Taupe mène l'enquête, suivi dans le club de strip-tease du mafieux Tony par le seul fantôme de Léo. Après avoir réintégré son

corps et retrouvé Alex, Léo, épuisé, fait un malaise et s'écroule. Mary et La Taupe attendent sur le port.

12 UNE NOUVELLE ENVOLÉE

00:43:20

Léo se réveille, sa famille à son chevet. Il se rendort et quitte à nouveau son corps, au moment où Alex laisse un message sur le répondeur de Mary. Le petit fantôme survole New York avant de regagner l'hôpital où il observe le désarroi de ses parents et de Titi qui lui parle sans le voir.

13 ENLÈVEMENT

00:46:25

Impatient, le maître-chanteur réclame son argent par téléphone. Découvrant le message laissé par Alex sur le répondeur de Mary, il décide de se débarrasser d'eux. Sur le port, malgré la présence de La Taupe toujours obsédé par les coffres-forts, la journaliste tombe aux mains de l'homme au visage cassé.

14 UNE NUIT AGITÉE

00:49:47

La nuit tombée, sans nouvelles de Mary, Alex et Léo discutent. L'orage gronde. Le petit fantôme retrouve La Taupe, seul. Les deux complices du méchant, flanqués de Rufus, arrivent à l'hôpital, neutralisent les gardiens. L'homme au visage cassé oblige Mary, prisonnière sur un cargo, à « consigner le récit de [s]a vie héroïque ». En discutant avec son ravisseur, la journaliste récupère son téléphone et apprend un indice sur le mot de passe pour neutraliser le virus : c'est « *juste devant vos yeux* ». Dans sa chambre, Alex maîtrise ses agresseurs mais Le Géant s'enfuit, enlevant le corps de Léo. Le jeune garçon s'échappe au moment où son fantôme le rejoint. Le bandit est assommé par les gardes. Rufus court rejoindre son maître et le fantôme le poursuit, révélant à Alex le lieu de détention de Mary, le Vizir. Encore une fois, le commissaire refuse de croire son lieutenant. C'est grâce au guidage du fantôme, relayé au téléphone par Alex, que Mary échappe au méchant et à son chien, qui s'enfuit. À distance, le malfaiteur fait sauter le cargo qui sombre alors que Mary sauve la ville en devinant le mot « paupières ». De retour sur le Vizir, le bandit, attaqué par Rufus, périt dans l'explosion finale. Trop tard pour le fantôme qui s'efface dans le ciel étoilé.

15 ÉPILOGUE

01:10:03 - 01:21:00

Léo, selon le docteur, semble être allé au delà de ses forces. Alex se confie à Mary. Alors que Titi vient raconter à son frère inconscient son histoire préférée, Léo ouvre les yeux. Le commissaire, à contrecœur, félicite le lieutenant. Après avoir endormi Titi avec l'histoire de L'Exterminateur, Léo conclut : « *Je m'appelle Léo, j'ai 11 ans et j'ai un secret. Je suis un héros.* »



Scénario

Une boucle et des fils

Phantom Boy entremêle deux histoires, un récit sur la maladie et une intrigue policière, qui se croisent en de nombreux points.

Que raconte *Phantom Boy*? Si le titre désigne d'emblée le protagoniste du récit — sous un nom qui n'est jamais évoqué ailleurs — force est de constater que le film, bien que centré sur le personnage du jeune garçon, entremêle plusieurs fils narratifs qui ne se réduisent pas à sa seule histoire et qu'il convient de repérer.

● Un film en boucle?

Replions le début du film sur sa fin: l'effet de boucle apparaît comme une évidence. L'épilogue voit Léo, qui a retrouvé ses cheveux, raconter à Titi l'aventure de L'Exterminateur dont le récit figurait en abyme dans la séquence de lecture initiale. D'un seuil à l'autre, il est toujours question de secret. Faut-il en déduire que le film pourrait être rejoué à l'identique? Évidemment non. La confidence chuchotée à l'oreille de la petite sœur n'est sans doute pas la même que celle finalement énoncée en voix off au spectateur: «*Je m'appelle Léo, j'ai 11 ans et j'ai un secret: je suis un héros.*» Le film contera ainsi le trajet du personnage de Léo, évoluant du statut de «super-héros» (la confidence initiale concernait bien sûr l'apparition de pouvoirs hors du commun) à celui, beaucoup plus humain, de «simple» héros. Il faut noter que ce passage à l'héroïsme ordinaire semble lié à la guérison du jeune garçon, ce qui permet d'imaginer que, selon toute vraisemblance, il ne possède plus ses pouvoirs extraordinaires à la fin du film.

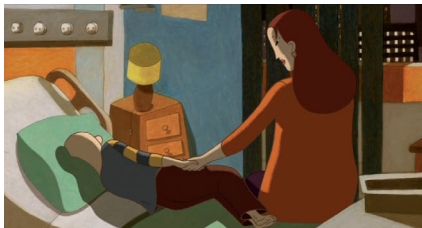
● Alternances

Préciser pourquoi Léo est devenu un héros permet de rappeler plusieurs éléments clefs de l'intrigue, que le scénario développe à tour de rôle. La première piste est celle de la santé du jeune garçon. Le film commence avec l'entrée à l'hôpital et se

termine avec la victoire sur la maladie. Entre temps, à de nombreuses reprises, l'enfant aura été montré en état de faiblesse et il aura frôlé la mort. La seconde piste, en proportion la plus importante, correspond à l'enquête policière qui se double d'un combat contre les forces du crime incarnées par l'homme au visage cassé et son gang. Il s'agit de débusquer le maître-chanteur pour sauver New York du désastre programmé par un piratage informatique. D'autres aspects, en regard des objectifs des personnages principaux, peuvent être soulignés. Il en va ainsi de la quête de rédemption du lieutenant Tanguy qui doit se faire pardonner de son commissaire, de la chasse au scoop menée par Mary ou de l'histoire d'amour qui s'esquisse entre le policier et la journaliste. Le développement parallèle de ces éléments oblige le plus souvent le film à un montage alterné des différentes séquences. Si *Phantom Boy* échappe à l'émiettement sans présenter lui-même un «visage cassé», c'est que, à l'image des pouvoirs de son fantôme volant qui possède le don d'ubiquité mais ne cesse de revenir à son corps, les fils des différentes intrigues sont indissolublement liés. ■

● À la recherche du *running gag*

L'un des facteurs d'unité du film est le recours aux *running gags*, dont la définition pourra être recherchée. Clins d'œil humoristiques aux spectateurs qui voient une situation comique se reproduire, variations comprises, à intervalles réguliers, ils sont à la fois une pause dans le développement des principaux fils narratifs et un lien permettant au spectateur de passer sans heurt d'un élément à l'autre. On relèvera ainsi les apparitions du roquet Rufus (déjà présent dans *Une vie de chat*) pour montrer qu'au-delà de la perturbation qu'il sème, il est un élément moteur dans la conduite du récit (reconnaissance par le mafieux Tony, vengeance finale). L'autre *running gag* d'importance est l'incapacité du méchant à raconter sa propre histoire... qui, à la fin, semble aussi gagner le récit de Mary. Les interventions du commissaire, refusant d'écouter Alex au téléphone, peuvent être interprétées de la même manière.



1



2



3



4



5



6



7



8



9

Séquence

Devenir Phantom Boy

Comment se manifeste la métamorphose du jeune Léo ?

Présent « depuis plus d'un mois » à l'hôpital, comme le docteur vient de l'annoncer, Léo manifeste son désir de rentrer à la maison et son inquiétude face à l'incertitude de sa guérison. La séquence nocturne qui suit est un moment-clé du récit. Nous sommes encore au début du film [00:07:33 – 00:09:34] et nous allons apprendre quel est le secret chuchoté par le jeune garçon à sa petite sœur la veille de son hospitalisation. C'est donc la première fois, si l'on excepte l'amorce qu'est le générique, que Léo va se dédoubler sous nos yeux et devenir Phantom Boy. L'enjeu de l'analyse consiste à montrer comment l'animation et le choix du point de vue du fantôme de Léo, invisible pour les autres personnages, rendent compte de ce « truc vraiment incroyable ». La continuité du point de vue de ce double qui se déplace d'un lieu à l'autre en traversant les murs assure l'unité de la séquence.

PLAN 1

Léo est désormais endormi sur son lit d'hôpital alors que sa mère, qui a promis de ne pas le laisser tant qu'il était éveillé, lui tient encore la main. Règne un silence absolu. L'immobilité des personnages correspond à la fixité du plan. Le frémissement des ombres, qui est une caractéristique du travail d'animation des réalisateurs, est le seul mouvement perceptible.

PLANS 2, 3 ET 4

C'est via une série de gros plans (le raccord avec le plan [1] s'effectuant dans l'axe) que se produisent le dédoublement de Léo et l'irruption du fantastique dans le film. La rupture avec la fixité du corps endormi (et du plan précédent) correspond à un effet de surimpression, où tout se passe comme si chacun des membres quittait successivement son enveloppe corporelle pour

devenir fantôme. On remarquera la transparence et la souplesse de cette silhouette évanescence qui ondule dès sa naissance [3] ainsi que la mise en place d'un habillage sonore qui fait entrer le film dans une autre dimension : effets de souffle ou de vent, et arrivée, d'abord au piano, d'un thème musical énigmatique.

Il est aussi possible de faire remarquer à la classe que ces plans évoquent indirectement la technique traditionnelle des animateurs qui travaillent à leur table à partir de la superposition de calques [cf. Document, p.5].

PLAN 5

Suit, à la faveur d'un plan d'ensemble, le véritable plan de séparation, celui où la silhouette de Phantom Boy apparaît pour la première fois et se détache totalement du corps endormi, cessant de ce fait d'être transparente. Cette autonomie se manifeste par le vol circulaire qui semble délimiter une zone protectrice. La relation est désormais inversée et l'enfant, en haut du cadre, observe sa mère et veille sur elle.

PLANS 6 ET 7

Les deux plans subjectifs qui suivent correspondent au point de vue et au regard du petit fantôme, comme la rupture d'axe qui inverse la position de la mère et de l'enfant le confirme. Phantom boy, la mère et Léo sont désormais trois entités différentes, ce que confirme le baiser du départ sur la joue de l'enfant endormi. On remarquera, du côté musical, que des chœurs se sont ajoutés au piano et aux cordes, ce qui accentue à la fois les aspects irréels et la richesse émotionnelle de la scène.

PLANS 8, 9, 10

Le retour au cadrage du plan [5] est une confirmation du statut d'observateur du fantôme ; il permet aussi de montrer que ce dernier suit sa mère, accomplissant le souhait de Léo de rentrer chez lui. Le raccord se fait lorsqu'il quitte le champ. L'insert qui suit révèle la proximité du départ et permet une transition vers la sortie du couloir, gauche cadre. Le plan [10] est alors l'occasion de plusieurs constats. Si le fantôme est capable de traverser les portes, sa présence n'a été remarquée par personne.



10



11



12



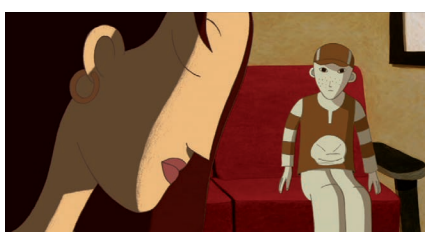
13



14



15



16



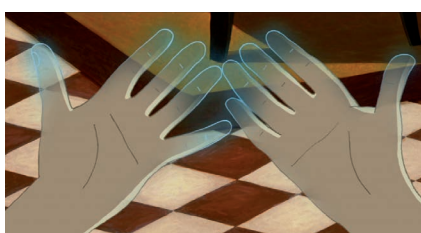
17



18



19



20



21

Son agilité à se mouvoir dans l'espace contraste avec l'immobilité du corps endormi qui se trouve comme emprisonné dans le cadre de la baie vitrée.

PLANS 11, 12, 13, 14

La vue en plongée sur le parking de l'hôpital, sans pour autant être subjective — Phantom Boy va très vite apparaître, traversant le champ — révèle que la narration se déroule selon le point de vue de l'enfant. Tout au long du film, le choix de nous montrer ses circonvolutions aériennes en plan fixe sera systématique. En conséquence de son pouvoir de super-héros, l'enfant va être amené à découvrir un spectacle auquel il ne devrait pas avoir accès : un drame familial qui se joue au moment où, traversant le toit, le jeune fantôme voit sa mère s'effondrer en larmes au volant. Le spectateur et l'enfant comprennent alors que pour l'adulte, qui a toujours fait bonne figure devant le jeune malade, l'anxiété, et probablement la fatigue, sont insupportables. Le potentiel mélodramatique de cette révélation est accentué par l'importance accordée aux chœurs, dont l'intensité semble aller croissant mais qui disparaissent avec le plan [14], à nouveau hors de la voiture, où le xylophone, qui caractérisera l'accompagnement musical des plans d'intérieur suivants, fait son apparition.

PLANS 15, 16, 17, 18

Après une ellipse — qui ne brise pas la continuité musicale — la mère de Léo est de retour à la maison. Elle se croit seule éveillée à cette heure tardive [15], ce qu'infirmement, chacun dans leur

monde, ses deux enfants. Si, en amorce et les yeux clos, elle ne peut apercevoir l'arrivée du fantôme qui l'a suivie, elle est tirée de sa torpeur par une alerte vocale puisque Titi l'interpelle en l'appelant « *maman* ». Le plan [17] marque ainsi l'arrivée de la parole, absente depuis le début de la séquence. Mais il confirme l'isolement de Phantom Boy, plus invisible que jamais, bouleversé de constater les conséquences de sa maladie sur le quotidien de sa famille. Il apparaît isolé dans le plan d'ensemble qui suit et qui raccorde dans l'axe avec le gros plan du visage de sa sœur.

PLANS 19, 20, 21

Seul personnage désormais cadré, le fantôme suit avec intérêt la réponse de sa mère à Titi et les regarde s'éloigner. Son attention est brusquement attirée, à l'instant où le xylophone se fait à nouveau entendre, par ses mains, rapidement montrées grâce à un raccord regard subjectif [20]. Le bout de ses doigts bleuit et devient transparent. Le héros perçoit ce retour à la situation initiale comme une alerte, une dernière double note de xylophone suivie du retour des chœurs angéliques semblant donner le signal du départ. Nous comprenons cette évocation directe par le haut comme la preuve d'une urgence absolue. Le super-pouvoir ne dure qu'un temps : il faut au plus vite que le fantôme regagne son corps. À la tristesse de la situation familiale observée correspond le danger que court le double de Léo. Le lien entre ce risque d'effacement du fantôme et la maladie de l'enfant apparaît comme une évidence. ■



Repérage

Reprises et décalages

L'inspiration graphique de Gagnol et Felicioli se nourrit de nombreuses références picturales pour affirmer sa singularité dans le paysage du cinéma d'animation contemporain.

Pour des spectateurs habitués aux rondeurs de l'animation classique des studios Disney (de *Blanche-Neige* à *La Reine des neiges*) ou à l'aseptisation des volumes numérisés des films Pixar (*Toy Story*) et Dreamworks (*Shrek*), l'univers graphique de Jean-Loup Felicioli et l'animation d'Alain Gagnol peuvent d'abord dérouter. Il convient d'insister avec les élèves sur cette singularité qui vise, comme les réalisateurs le soulignent dans leur note d'intention, à montrer que «les films ne sont pas de simples produits de consommation, mais le résultat du travail minutieux d'un groupe d'artistes et de techniciens». En ce sens, le travail initial «à la main sur papier» [cf. Document, p. 5] et la citation d'artistes majeurs de la peinture ou de la sculpture participent d'une même volonté de réduire l'informatique à un outil et de valoriser les arts plastiques traditionnels en jouant avec la culture du spectateur.

● Ombres et lumières

L'un des éléments les plus surprenants de l'esthétique de *Phantom Boy* tient sans aucun doute au travail sur la lumière. Les personnages de Felicioli et Gagnol ne sont pas seulement définis graphiquement par leurs traits, leurs contours et leurs couleurs mais aussi par une ombre, indépendante de celle qui est portée par leur corps, qui assombrit une partie de leur visage. On sait que l'effet est obtenu grâce à un méticuleux travail de crayonnage image par image [cf. Document, p. 5]. Chaque photogramme porte ainsi témoignage de cette trace graphique. Mais on remarque aussi et surtout que le défilement des images, à une cadence de douze par seconde, crée en permanence un léger effet de frémissement de ces ombres, qui génère l'impression d'un perpétuel micro-mouvement. Au lieu de donner l'illusion d'une reproduction étale du réel (qui lisserait les intervalles), le procédé réaffirme l'essence artisanale de la démarche de ses créateurs.

● Allongements

Les choix graphiques de Jean-Loup Felicioli témoignent d'un même désir de rupture avec les habitudes de l'animation pour enfants. On remarquera ainsi que les visages des personnages s'éloignent radicalement des modèles de l'*anime* japonais et du *cartoon* à l'américaine sans pour autant céder à la tentation réaliste. Profondément original dans le monde de l'animation est le recours presque systématique, pour les personnages positifs du film, aux formes «en amande». Alain Gagnol pointe d'ailleurs la difficulté qui s'ensuit à animer les dessins de son compère : «Les yeux en amande tendent à loucher facilement. Les traits des personnages ne doivent pas être trop arrondis, sinon ils s'amollissent.»¹ Il faut souligner ici l'influence directe sur l'ancien étudiant des Beaux-arts qu'est Felicioli, de deux plasticiens majeurs, Constantin Brancusi (1876-1957) et Amadeo Modigliani (1884-1920).



Muse endormie de Brancusi, bronze poli, 1910
© Adam Rzepka - Centre Pompidou, MNAM-CCI / Dist. RMN-GP © Adagp, Paris

1 Interview d'Alain Gagnol pour *Film Maker Magazine* :
filmmakermagazine.com/99081-ghost-of-a-ghost-alain-gagnol-on-his-animated-noir-feature-phantom-boy-and-co-directors-jean-loup-feliciolis-designs/#.WQqq9WekLIU

● Perspectives

Au-delà des formes oblongues, plusieurs éléments visuels facilement repérables empruntent à d'autres artistes et semblent constituer un jeu de piste à l'intérieur du film. Le personnage du gangster défiguré, pour lequel plusieurs tentatives réalistes avaient d'abord été faites, renvoie directement à la période cubiste de Pablo Picasso (1881-1973). Aux portraits du peintre espagnol, qui juxtaposent les couleurs vives et superposent des angles de vue différents, correspond la fragmentation du visage et de la personnalité du malfaiteur. Plus anecdotiquement, on repérera au cours du film l'abondance des silhouettes de poissons rouges visiblement inspirées de l'œuvre de Henri Matisse (1869-1954), ainsi que l'allusion transparente au couple de peintres que formaient Sonia et Robert Delaunay (1885-1979/1941), dont le patronyme est homonyme de celui de la journaliste Mary, et dont un pastiche se trouve au mur du mafieux Tony.



Plus fondamentalement, c'est un autre motif décoratif très pictural dont on observera l'omniprésence dans le travail de Jean-Loup Felicioli, depuis ses premiers courts métrages : celui du damier. Au sol, sur les murs ou au plafond, quel que soit le lieu, la disposition alternée de carreaux blancs et foncés, qui paraît particulièrement adaptée à la compartimentation de la ville de New York, est une constante. Une observation attentive permettra cependant de repérer un écart par rapport à l'utilisation traditionnelle du damier, souvent présent chez le maître flamand Vermeer (1632-1675). Le plus souvent, chez Felicioli, comme chez Matisse qui joue des angles de vue, le carrelage renvoie davantage à la déformation des perspectives. C'est la vision d'un monde en perpétuel décalage, plus que les lois de la géométrie, qui domine. Avec l'hommage aux maîtres, tout est d'abord affaire de récréation personnelle. ■



Portrait à la manière de Picasso © D.R

● Jeux de dames

Où trouve-t-on le motif du damier dans le film ? Il est possible de partir, en s'aidant du découpage narratif [p. 8], d'un relevé des principaux lieux où se déroule l'action. Ce sont d'abord les lieux clos qu'il faut repérer : le rez-de-chaussée de l'immeuble de L'Exterminateur, le supermarché, l'appartement des parents de Léo ou le lieu central qu'est l'hôpital — chambres, couloirs et hall compris — témoignent d'une géométrisation de l'espace que l'on retrouvera en extérieur avec les plans, en particulier nocturnes, des immeubles new-yorkais dont les fenêtres sont autant de carreaux. De ce fait, les vols du petit fantôme ne se voient-ils pas investis d'une autre symbolique ? La souplesse de Phantom Boy, ses circonvolutions à l'intérieur des plans fixes et ses pouvoirs de passe-murailles soulignent l'importance du motif de la boucle et font de lui le seul personnage qui échappe à l'emprisonnement et à l'immobilité.



Le Concert de Johannes Vermeer, circa 1664, tableau disparu.

Genre

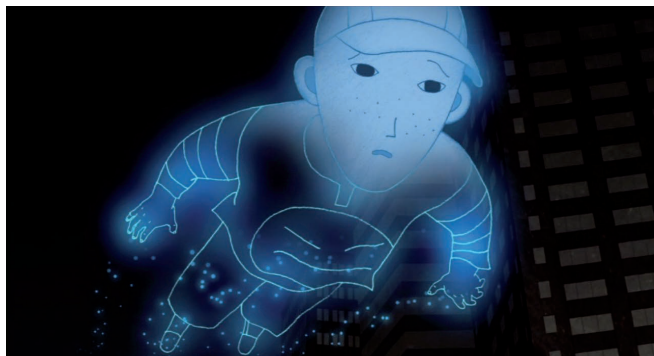
Super-héros, du comic au film

Quel super-héros est Super Léo ?

Le scénario de *Phantom Boy* tire son origine de l'intérêt de ses concepteurs — et du public ! — pour les *comics* américains. Si le *comic book* désigne une revue de bandes dessinées qui se présente sous la forme d'un fascicule d'une trentaine de pages¹, l'expression désigne très souvent les seules bandes dessinées dédiées aux super-héros. De fait, Alain Gagnol avoue être parti, à la suite d'*Une vie de chat*, d'un « polar pur et dur » mais avoir fait évoluer son récit vers le fantastique en y intégrant son « amour des super-héros » : « Je suis un grand fan des Marvel Comics depuis que j'ai 10 ans. »² Le coréalisateur cite ainsi l'un des deux grands labels qui disent à eux seuls l'importance des super-héros dans la bande dessinée et la culture américaines : Marvel et D.C. Comics. Chacune des deux maisons d'édition possède un « univers », un monde imaginaire parallèle au nôtre où se déroulent les aventures de tous ses super-héros. Marvel, dont les créateurs historiques les plus marquants sont Stan Lee, Jack Kirby et Steve Ditko, possède Spider-Man, Hulk, Thor, Captain America, Iron Man, Daredevil, Wolverine ou Ghost Rider mais aussi les équipes des X-Men, des Quatre Fantastiques et des Avengers. D.C. pour sa part compte dans son écurie nombre de héros mythiques tels que Superman, Batman, Wonder Woman, Green Lantern, Flash et les équipes des Watchmen, des Teen Titans ou de la Ligue des Justiciers. Côté créateurs, on citera Joe Shuster et Jerry Siegel, pères de Superman, ainsi que Bob Kane et Bill Finger, qui ont fait naître Batman. Les plus connus des auteurs D.C. actuels sont Jim Lee et Geoff Johns.

« En termes d'animation, le superpouvoir de Léo offre beaucoup de possibilités intéressantes, dans le trait, le mouvement. Il permet de créer des ondulations, d'imaginer des manières différentes de le faire « entrer » et « sortir » de son corps. »

• Alain Gagnol,
interview à *Télérama*, 14 octobre 2015



● Du super-héros...

Il sera utile, dans un premier temps, de relever les traits distinctifs du super-héros tel que le présentent les *comics*, qu'il s'agisse de Marvel, de D.C. ou d'autres maisons d'édition³. Plusieurs critères peuvent être ainsi mis en avant.

①

Dans le monde binaire où il évolue, le super-héros se situe du côté du bien. Son objectif premier est l'éradication du mal. Sa nature de justicier le faisant apparaître comme un vengeur, c'est à lui et à ses alliés éventuels qu'il revient de mettre hors d'état de nuire les malfaiteurs et de prêter main forte aux politiciens et aux forces de l'ordre traditionnelles, en palliant leurs manques et leurs défaillances.

②

Le justicier des *comics* possède généralement des pouvoirs surhumains. Force herculéenne, vitesse de déplacement supersonique, capacité de transformation, hypersensibilité sensorielle... la liste des super-pouvoirs est longue. On notera néanmoins que quelques rares justiciers, comme Batman, doivent leur statut de super-héros, au-delà de leur intelligence supérieure, aux accessoires inaccessibles au commun des mortels qu'ils utilisent.

③

Le super-héros, personnage public, est le plus souvent le double d'un individu apparemment ordinaire, parfaitement inséré dans la société, et dont on ne soupçonne pas qu'il puisse posséder une autre identité. Le secret entoure nécessairement cette transformation car il s'agit à la fois de respecter la vie privée du justicier et de le protéger de ses ennemis. La conséquence immédiatement repérable de cette obligation est le port presque obligé du masque.

④

Un costume souvent agrémenté d'un logo rend chaque super-héros immédiatement identifiable lors de son passage à l'action. Moulant, reposant habituellement sur des couleurs vives — le cas Batman fait encore exception — il met en valeur la musculature ou les courbes avantageuses du justicier ou de la justicière. Cape et collants, s'ils font partie de l'uniforme archétypal, ne constituent pas une tenue obligée.

⑤

Les super-héros évoluent essentiellement en milieu urbain, à tel point qu'ils sont, selon la chroniqueuse Laureline Karaboudjan, « les nouveaux saints patrons des villes » : « Improbables guides urbains, les super-héros de bandes-dessinées incarnent l'esprit des villes où ils évoluent. »⁴ La ville la plus représentée est évidemment New York [cf. *Décors et lieux*, p. 16], même si elle porte le nom de Metropolis pour Superman ou de Gotham City pour Batman.

⑥

Au super-héros correspond et s'oppose un ennemi absolu, parfois double inversé, qui symbolise et personnifie le mal. Ce méchant, au prix d'un anglicisme très répandu, entre dans la catégorie des « super-vilains ». Parmi les plus emblématiques, on citera Le Joker, Le Pingouin, Magnéto ou Lex Luthor. Ils sont souvent dotés de super-pouvoirs et possèdent tous un costume distinctif.

1 Alors que l'expression *graphic novel* désigne une histoire complète en un seul volume.

2 Entretien avec Cécile Mury pour *Télérama* du 14 octobre 2015 (op. cit.).

3 On peut citer ainsi Captain Marvel ou The Phantom [cf. p. 2].

4 blog.slate.fr/des-bulles-carrees/2010/09/13/super-heros-nouveaux-saints-patrons-des-villes

● ... à Super Léo?

En quoi Phantom Boy est-il conforme à l'archétype du super-héros des *comics*? On pourra, après projection, organiser un travail de recherche avec la classe, chaque critère étant pris en charge par un groupe d'élèves. On se rendra compte que le travail du film consiste à mettre en place de subtiles variations à partir d'une caractérisation qui respecte globalement, au moins allusivement, celle du super-héros traditionnel.

C'est ainsi que Phantom Boy apparaît bien comme un héros positif mais que son combat est multiple, qu'il soit personnel (contre la maladie) ou au service de la communauté (pour les autres malades, contre le terroriste). Par ailleurs, son pouvoir tient précisément à sa capacité de dédoublement et à l'ubiquité qui en découle. Son costume, quant à lui, l'éloigne des héros traditionnels, puisque Léo conserve, lorsqu'il s'envole, le pyjama et la casquette qu'il porte à l'hôpital. L'émoticône apparaît alors comme une version parodique du logo habituel, d'autant qu'elle rappelle la réglette qui permet à l'enfant d'évaluer sa souffrance devant le corps médical. Alors que la ville de New-York est explicitement mentionnée dans le film, on rappellera l'importance du chef des bandits dont le visage meurtri est une allusion évidente au Joker, l'ennemi juré de Batman, défiguré après sa chute dans une cuve d'acide.

On pourra revenir enfin sur l'âge de Léo. Si ses 11 ans ne le disqualifient pas en tant que super-héros [cf. **Aux frontières du film, p. 2**], il faudra rappeler que Superman lui-même a souvent été représenté enfant ou adolescent sous les traits de Superboy. Chez Felicioli et Gagnol, l'éventuelle évolution de Phantom Boy en Phantom Man reste pourtant hautement improbable, puisque ses super-pouvoirs semblent liés à la maladie. ■



« Même quand il est question de pouvoirs fantastiques, l'aspect humain d'un personnage reste toujours le plus intéressant. »

● Alain Gagnol

● De Superman à Phantom boy

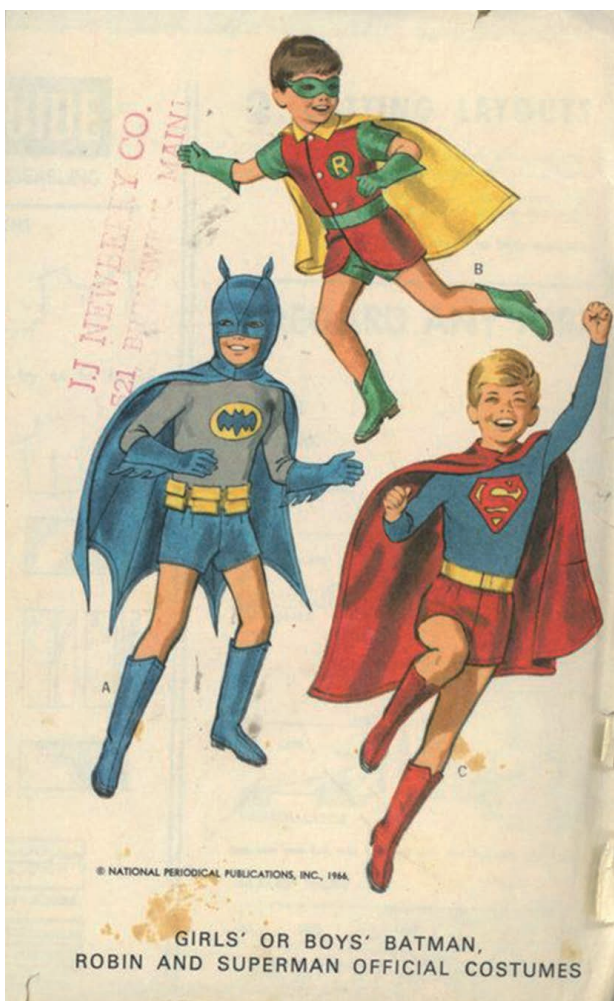
Comment expliquer le succès des super-héros? Dans un texte célèbre de 1976, l'essayiste et romancier Umberto Eco met en avant l'identification du lecteur à l'emblématique Superman. Cet extrait, d'un abord facile, pourra être lu et commenté en classe. On se demandera ensuite dans quelle mesure la réflexion peut s'appliquer au personnage de Phantom Boy.

« L'image de Superman peut être identifiée par le lecteur. En effet Superman vit parmi les hommes sous les fausses apparences du journaliste Clark Kent; et comme tel il est apparemment craintif, timide, médiocrement intelligent, un peu gauche, myope et soumis à sa collègue Lois Lane [...] qui le méprise, étant follement amoureuse de Superman. La double identité de Superman a une raison d'être dans la narration, puisqu'elle permet d'articuler de façon assez variée le récit des aventures de notre héros, les équivoques, les rebondissements, un certain *suspense* de roman policier. La trouvaille est excellente [...]: Clark Kent personnifie typiquement le lecteur moyen, qui est obsédé par ses complexes et méprisé par ses semblables; le moindre employé de commerce en Amérique, par un évident processus d'identification, nourrit en secret l'espoir qu'un jour, des dépouilles de sa personnalité, puisse fleurir un surhomme capable de racheter des années de médiocrité. »

Umberto Eco, « Le mythe de Superman », *Communications*, vol. 24, n°1, 1976

Il sera intéressant de constater dans un second temps qu'Alain Gagnol, dans le dossier de presse du film (*op. cit.*) pousse la question de l'identification du super-héros au lecteur ou au spectateur plus loin encore. Pour le scénariste, ce sont les faiblesses du justicier plus que celles de sa version « ordinaire » qui permettent l'identification du public: « Le grand apport de Marvel est d'avoir su inventer des héros faillibles et proches de nous. » Comment se manifeste la faillibilité de Phantom Boy?

Batman, Robin et Superman sur une boîte de patrons de déguisements pour enfants, 1966.





Décors et lieux

The City that Never Sleeps

Phantom Boy est aussi un beau portrait de New York.

L'identification de la ville de New York ne fait pas discussion dans *Phantom Boy*. Gagnol et Felicioli ont d'ailleurs souhaité d'emblée qu'au « Paris réinventé » d'*Une vie de chat* succède une évocation de la mythique cité américaine qui, si elle n'est pas la capitale fédérale des États-Unis, en est néanmoins la plus grande ville, avec plus de 8,5 millions d'habitants. La projection sera l'occasion de revenir sur les représentations habituelles de « *The Big Apple* » (« la grosse pomme ») et de montrer en quoi le film, selon les termes utilisés par Alain Gagnol dans le dossier de presse, en propose une « nouvelle vision graphique ».

● Repérer New York

Comment reconnaît-on New York dans le film ? Des indices sont immédiatement donnés au spectateur. En générique se dessine d'abord sur fond noir la silhouette d'une ville américaine, où il est possible de deviner le contour de l'Empire State Building, longtemps plus haut immeuble du monde [00:00:46]. Si l'hypothèse est confirmée avec l'entrée du fantôme quelques instants plus tard par l'arrière d'un immeuble caractérisé par ses issues de secours [00:01:08], les premiers plans identifiant sans conteste New York arrivent quelques instants plus tard. C'est d'abord un emblématique container, un *water tank* traditionnellement utilisé sur le toit des immeubles pour maintenir la pression de l'eau [00:01:18]. Il précède un plan qui ne peut que représenter le fameux pont de Brooklyn, qui traverse l'East River pour relier Manhattan à Brooklyn, repérable à ses doubles arches caractéristiques [00:01:24]. On reconnaît enfin au premier plan la torche géante de la Statue de la Liberté [00:01:48] dont il peut être opportun de rappeler qu'inaugurée en 1886, elle a été un cadeau offert aux États-Unis par la France et s'appelle officiellement « La Liberté éclairant le monde ».

La première véritable séquence du film confirme ces observations initiales. À l'indice sonore de l'avertisseur d'une voiture de police américaine [00:02:30] correspond un panneau publi-

citaine géant sur le toit de l'immeuble où s'est réfugié L'Exterminateur [00:02:41]. Y apparaissent une sirène et la mention du nom de la ville. Il n'y a désormais plus de doute : l'action se situe bien à New York, comme viendront le rappeler périodiquement certains éléments du décor. Il en va ainsi du bureau du commissaire, où la bannière étoilée du drapeau américain apparaît en contrechamp d'une photographie représentant une fois encore le pont de Brooklyn [00:06:23], mais aussi de celui du maire, où un nouveau drapeau jouxte le portrait officiel du président Barack Obama [00:12:03].

Les envolées du fantôme correspondent en ce sens à de véritables visites aériennes de la ville. Deux sont nocturnes, confirmant le cliché d'une « ville qui ne dort jamais » [séq. 4 et 14 ; cf. Découpage narratif, p. 8]. Deux sont diurnes [séq. 10 et 12] et permettent d'identifier des sites bien connus, qu'il s'agisse du Chrysler Building, de Times Square, du pont de Queensboro, de Central Park ou de Liberty Island. On relèvera les plans d'immeubles en plongée ou en contre-plongée qui font aussi partie des représentations photographiques traditionnelles de New York, ainsi que la présence d'autres éléments de décor urbain comme les fameux taxis jaunes ou la mention du titre du *New York Journal* qui emploie Mary.

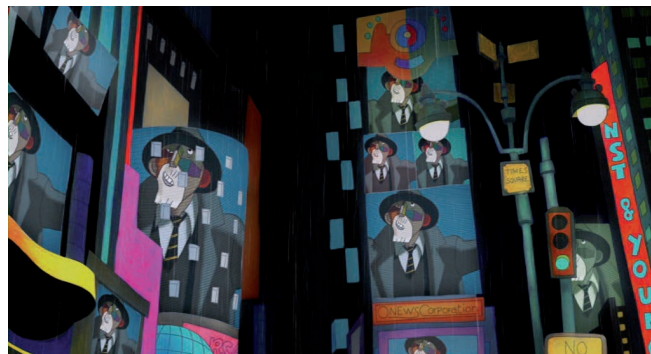
● Réinventer New York

Pourtant, alors que les allusions visuelles à la grande ville sont multiples, une remarque liée aux dialogues s'impose : son nom, très rarement prononcé dans le film, n'est entendu qu'après [00:12:28], lorsque le malfaiteur proclame sur tous les écrans de Times Square : « *New York m'appartient.* » D'autres éléments liés aux sons témoignent d'ailleurs d'une mise à distance du contexte américain. Il en va ainsi des noms des personnages qui, sans témoigner d'une contradiction absolue, renvoient davantage à la culture française qu'à un univers nord-américain. On remarquera que les noms d'Alex Tanguy, Léo, Titi ou du commissaire Simon auraient pu apparaître tels quels dans *Une vie de chat*. Que le prénom Mary — dont le patronyme est, phonétiquement, celui d'un couple d'artistes français célèbres [cf. Repérages, p. 12] — n'est jamais prononcé à l'anglaise dans le film. Les surnoms et le comportement des truands comme La Taupe ou Le Petit Nerveux semblent eux-mêmes renvoyer davantage à la parodie policière de films français comme *Les Tontons flingueurs* (Georges Lautner, 1963) ou *Le cave se rebiffe* (Gilles Grangier, 1961) qu'aux

films noirs américains. On remarquera parallèlement que les éléments de l'intrigue qui ne sont pas liés à la thématique du super-héros (la famille, la maladie, l'histoire d'amour, le gangstérisme) auraient pu être conçus dans un contexte non-étasunien.

C'est donc bien un New York réinventé qui nous est présenté dans *Phantom Boy*. Si Gagnol parle de «vision graphique», c'est qu'il a volontairement choisi la voie de la re-création. Comparant ses deux longs métrages, il déclare ainsi : «Paris et New York sont aussi irréalistes l'une que l'autre. Les deux villes ne sont que des versions rêvées, comme si elles avaient été recréées dans le studio.»¹ Il est possible d'attirer l'attention des élèves sur ce travail à partir d'un regard plus détaillé sur l'affiche [cf. *Aux frontières du film*, p. 2]. Y apparaît en effet la nature composite de la création graphique de Felicioli. La contre-plongée révèle un panorama irréel où se côtoieraient (de droite à gauche) le Chrysler Building, le pont de Brooklyn, le Comcast Building et le sommet du Trump Building... Ce paysage imaginaire est à l'image des décors du film qui «ont été dessinés à partir de photos, puis recomposés parfois en déplaçant un building, en changeant d'angle». La technique utilisée par les décorateurs accentue cette personnalisation : tous les dessins des paysages new-yorkais ont d'abord été réalisés sur papier avec des craies à la cire (les plus observateurs auront remarqué que les craies Néocolor de Caran d'Ache et le papier Canson sont cités au générique), et le travail informatique qui s'en est suivi n'a pas gommé les traces du crayonné initial.

De la même façon, on pourra interroger avec la classe les très nombreuses représentations de New York au cinéma. Si Alain Gagnol évoque de lui-même en entretien des films mythiques tels que *King Kong* de Cooper et Schoedsack (1933) où le roi-singe grimpe au sommet de l'Empire State Building à peine deux ans après la fin de sa construction, ou *Taxi Driver* de Martin Scorsese (1976), force est de constater que le film emprunte peu à ces deux univers. L'utilisation de la Statue de la Liberté dans *Phantom Boy* est plus révélatrice encore. Le film paraît très éloigné des références classiques, qu'il s'agisse de *Cinquième Colonne* d'Hitchcock (1942), où le traître tombe du haut de la torche, et, plus encore, des nombreux films de genre où la création de Bartholdi est atteinte dans son intégrité : on rappellera *La Planète des singes* de Schaffner (1968), *Batman Forever* de Schumacher (1995), *Le Jour d'après* d'Emmerich (2004) ou *Cloverfield* de Reeves (2008). À y regarder de près, la séquence consacrée au moment de repos sur la statue doit davantage à la poésie d'un grand classique de l'animation française, *Le Roi et l'Oiseau* (1953-1979) de Paul Grimault et Jacques Prévert, qu'aux films où «Lady Liberty» constitue le clou du spectacle. ■



● Rêver New York

Le film n'a pas l'ambition d'une restitution réaliste et choisit de présenter une ville fantasmée et reconstituée depuis la France. New York apparaît alors comme une cité qui se prête à tous les rêves. Cette thématique apparaît encore en fin de film, avec le premier couplet de la chanson «*Dream a little dream of me*», interprétée par Ella Fitzgerald et Louis Armstrong en 1950, que l'on pourra traduire.

*Stars shining bright above you
Night breezes seem to whisper "I love you"
Birds singing in the sycamore tree
Dream a little dream of me*

Il sera aussi possible de travailler la mythologie de New York à partir de la célèbre chanson «*New York New York*» de Fred Ebb (paroles) et John Kander (musique), entendue d'abord dans le film de Martin Scorsese du même nom en 1977 et popularisée par Frank Sinatra en 1979. En voici le texte original, qui peut être travaillé en cours d'anglais.

*Start spreading the news, I'm leaving today.
I want to be a part of it, New York, New York.*

*These vagabond shoes are longing to stray
Right through the very heart of it, New York, New York.*

*I wanna wake up in a city that doesn't sleep.
And find I'm king of the hill, top of the heap.*

*These little town blues, are melting away.
I'll make a brand new start of it, in old New York.*

*If I can make it there, I'll make it anywhere.
It's up to you, New York, New York!*

Le Roi et l'Oiseau de Paul Grimault et Jacques Prévert, 1979. © Les Films Gibé



¹ Entretien avec Alain Gagnol pour *Film Maker Magazine* : filmmakermagazine.com/99081-ghost-of-a-ghost-alain-gagnol-on-his-animated-noir-feature-phantom-boy-and-co-directors-jean-loup-felicioli-designs/#.WQq9WekLIU



Fenêtre sur cour d'Alfred Hitchcock, 1954 © Universal Pictures



Manhattan de Woody Allen, 1979 © United Artists

Parallèles D'un film à l'autre

Phantom Boy peut aussi servir d'introduction à de grands classiques du septième art.

Nourri de références et de citations, l'art de Felicioli et Gagnol fait directement allusion à de nombreux films. Davantage qu'un clin d'œil pour spécialistes, les œuvres évoquées à travers *Phantom Boy* sont autant de pistes de lecture ludiques qu'il convient de partager avec la classe, photogrammes à l'appui. D'autant qu'elles peuvent poser les jalons d'une véritable culture cinématographique.

● La piste hitchcockienne

Deux photogrammes qu'il est possible de comparer élément par élément suffisent à établir un parallèle entre un film-clé du maître du suspense et l'intrigue de *Phantom Boy*. L'œuvre de référence est sans conteste *Fenêtre sur cour* (1956). Le film d'Hitchcock a cette particularité de mettre en avant un héros paradoxal : en fauteuil, la jambe plâtrée, Jeff (James Stewart) va devoir mener une enquête criminelle sans pouvoir quitter son fauteuil roulant. C'est sa petite amie, l'audacieuse Lisa (Grace Kelly), qui, au péril de sa vie, va lui permettre d'agir par procuration. Outre le même milieu urbain (New York), d'autres éléments essentiels au récit de Gagnol sont présents dans *Fenêtre sur cour*, comme la romance qui court en filigrane ou le recours au suspense final. On peut aussi mesurer, au-delà du fantastique, ce qu'apporte le personnage du fantôme dans le film d'animation. Chez Hitchcock, Jeff est directement observateur de ce qui se passe dans l'immeuble d'en face. Alex a, lui, besoin d'un relais pour parcourir New York, puisque l'action du film se déroule dans toute la ville.

● Le modèle allénien

Si le New York de *Phantom Boy* est « réinventé » et si les films de référence qui se déroulent dans les rues de « Big Apple » ne sont pas vraiment sollicités [cf. *Décors et lieux*, p.16], le cas de *Manhattan* fait exception. Le film, tourné en noir et blanc, est sans doute le plus emblématique du lien qui existe entre le cinéaste Woody Allen et sa ville. Felicioli et Gagnol ont choisi d'en citer une image légendaire, puisqu'elle correspond aussi à l'affiche du film de 1979. On remarquera que les personnages qui tournaient le dos à l'objectif sont montrés de face aujourd'hui, ce qui permet de reconnaître Woody Allen (qui jouait lui-même le rôle d'Isaac, romancier et amoureux torturé). Ce clin d'œil appuyé met au premier plan l'intrigue amoureuse et le rôle d'intermédiaire que joue le petit fantôme, désormais présent à l'image : il ne s'agit pas seulement pour lui d'aider à la transmission d'informations mais de favoriser le rapprochement d'Alex et Mary. En ce sens, le photogramme emprunté à *Manhattan* annonce l'avant-dernière séquence du film : ce sont le lieutenant de police et la journaliste qui, assis à leur tour sur un banc, constituent désormais un couple. On notera enfin un autre lien entre le pont de Queensboro et le monde des super-héros : une séquence spectaculaire de *Spider-Man* de Sam Raimi (2002) s'y déroule.



Série *Les Soprano* de David Chase, 1999-2007 © HBO



Batman de Tim Burton, 1989 © Warner Bros



L'Homme invisible de James Whale, 1933 © Universal Pictures

● La loi des séries

Ce n'est qu'un second rôle, mais l'allusion est évidente. Le personnage de Tony apparaît brièvement alors que La Taupe mène l'enquête dans les bas-fonds portuaires pour trouver trace des comparses de l'homme au visage cassé. Visiblement influent, le patron du club de strip-tease Le Badabing semble être la plaque tournante de la revente de matériel informatique. Son modèle ne vient pas du cinéma mais de la télévision : il s'agit de la série de David Chase *Les Soprano* (1999-2007) qui met en scène le parrain d'une organisation familiale mafieuse du New Jersey (donc de la banlieue sud-ouest de New York). C'est l'acteur James Gandolfini qui y interprétait Tony Soprano. Il sera intéressant de constater que la série mêlait de façon originale chronique familiale et évocation du banditisme, deux dimensions présentes dans *Phantom Boy*.

● L'art de la mosaïque

Si la face de l'homme au visage cassé évoque la période cubiste de Picasso [cf. *Personnages*, p. 6], c'est à deux super-villains de cinéma que le chef des malfaiteurs de notre film emprunte ses traits, son allure générale et sa mégalomanie. On remarquera ainsi qu'il hérite du désir de pouvoir de Jack Griffin, qu'interprète Claude Rains dans *L'Homme invisible* de James Whale (1933). Il en va de même pour Jack Napier, alias le Joker, que l'on retrouve dans le *Batman* de Tim Burton (1989) et dont la folie est parfaitement rendue par l'acteur Jack Nicholson. Il sera intéressant de faire des recherches sur ces personnages pour constater que l'origine de leur défiguration est expliquée dans chacun des deux films, alors que celle de l'homme au visage cassé demeurera un mystère [cf. *Scénario*, p. 9]. ■

● Échos musicaux

La musique originale de *Phantom Boy* est signée par Serge Besset, collaborateur de longue date du duo Feli-cioli-Gagnol. L'influence sur son travail de deux autres compositeurs mérite d'être soulignée : celle de Bernard Herrmann, compositeur attitré d'Alfred Hitchcock, et celle de Danny Elfman, qui a, entre autres, beaucoup travaillé avec Tim Burton. On écouterà en classe certains passages célèbres des deux compositeurs, ainsi le thème de *Sueurs froides* (Hitchcock, 1958) et celui d'*Edward aux mains d'argent* (Burton, 1990). Quelles séquences de *Phantom Boy* paraissent s'en inspirer ?



Créations Sons et sens

Quelques idées pour prolonger le film par la pratique.

Phantom Boy peut constituer, après la projection, l'occasion d'un passage à l'acte créatif pour la classe. Qu'il s'agisse de rejouer certaines séquences et d'imaginer une ambiance sonore, ou d'écrire une critique argumentée à partir du film, les exercices proposés poursuivront un double objectif : la familiarisation avec les techniques de création artistique et l'analyse affinée d'éléments essentiels à l'appréciation du film.

● Postsynchronisation

Un atelier de recréation sonore permettra aux élèves de cerner le travail de dissociation du son et de l'image à l'oeuvre lors de la création d'un film d'animation. Bien que les séquences de *Phantom Boy* aient été animées après l'enregistrement des voix [cf. Document, p. 5], on procèdera ici, avec un groupe de 6 ou 7 élèves, au travail inverse de postsynchronisation. Ainsi, c'est une séquence muette qui sera d'abord proposée, accompagnée d'un relevé des dialogues. Après un premier visionnage qui permettra de recenser les différents sons qu'il paraît nécessaire de recréer, on procèdera à la répartition des rôles entre acteurs, bruiteurs et techniciens. La bande son sera enregistrée après plusieurs répétitions où le travail de synchronisation sera mené avec le plus de précision possible. Le résultat obtenu sera ensuite comparé à la séquence du film, présentée cette fois dans sa version complète. Cette étape sera l'occasion d'aborder la question du jeu des comédiens et du travail de la voix : on appréciera en particulier la performance d'acteurs aussi chevronnés que Jean-Pierre Marielle, Édouard Baer ou Audrey Tautou (dont l'essentiel des filmographies pourra être rappelé). Par ailleurs, les inévitables lacunes de la bande son enregistrée par les élèves inviteront à aborder la notion d'« habillage sonore » et à cerner l'importance de la musique d'ambiance. À titre d'exemple, on pourra choisir un extrait de la séquence du parking, à partir de la sortie de l'ascenseur [00:31:46] jusqu'à la réplique « *La réponse est dans les questions* » [00:32:57].



● Moments critiques

Un autre exercice créatif, après réflexion collective sur le film en classe, pourrait être de publier une critique du film dans le journal du collège ou sur un blog. Après avoir défini le public auquel le texte pourrait s'adresser (jeunes ou adultes, spectateurs « vierges » ou ayant déjà vu le film ?), chaque élève, seul ou en duo, pourra proposer un texte court, de 1000 signes maximum, traduisant son expérience de spectateur. Il faudra, tout en respectant un nécessaire contenu informatif — titre, date, auteurs, résumé sommaire, type d'animation choisi —, favoriser un ou deux axes de lecture qui souligneront certaines caractéristiques du film (telles que le mélange des genres et des tons, la réflexion sur la notion de héros ou la reconnaissance de types de personnages connus). Chaque texte, en faisant référence à une ou deux séquences précises, pourra dès lors se demander ce qu'apporte le recours à l'animation, avant de choisir de conseiller ou non le visionnage du film. Plusieurs extraits critiques préexistants [cf. Bibliographie] pourront être proposés et commentés à titre d'exemples. ■

FILMOGRAPHIE

Alain Gagnol et Jean-Loup Felicioli

Phantom Boy, DVD et Blu-ray, France Télévisions Distribution, 2016.

Une vie de chat, DVD et Blu-ray, France Télévisions Distribution, 2011.

Pris de court, DVD, Folimage, 2015. Contient les dix *Tragédies minuscules* et quatre autres courts métrages.

Folimage

Bric et broc de chez Folimage, DVD, Chalet pointu, 2007.

La Résidence du studio Folimage, DVD, Éditions Montparnasse, 2007.

Folimage tout court, DVD, Folimage, 2014.

Jacques-Rémy Girerd, *La Prophétie des grenouilles*, DVD, Studiocanal, 2005.

Jacques-Rémy Girerd, *Mia et le Migou*, DVD et Blu-ray, France Télévisions Distribution, 2005.

Naissance de super-héros au cinéma

Richard Donner, *Superman*, DVD, Warner Bros., 2009.

Tim Burton, *Batman*, DVD, Warner Home Video, 2000.

Sam Raimi, *Spider-Man*, DVD, Sony Pictures, 2003.

M. Night Shyamalan, *Incassable*, Touchstone Home Video, 2001.

BIBLIOGRAPHIE

Articles critiques

- Thierry Méranger, *Cahiers du cinéma* n°715, octobre 2015.
- Noémie Luciani, « *Phantom Boy*, une vie d'enfant suspendue à un trait », *Le Monde*, 14 octobre 2015.

Ouvrages généraux sur l'animation

- Laurent Valière, *Cinéma d'animation : la french touch*, La Martinière, 2017.
- Sébastien Denis, *Le Cinéma d'animation : techniques, esthétiques, imaginaires*, Armand Colin, 2017.
- Xavier Kawa-Topor et Philippe Moins (dir.), *Le Cinéma d'animation en 100 films*, Capricci, 2016.
- Mary Murphy, *Techniques d'animation pour débutants*, Eyrolles, 2014.

Ouvrages jeunesse d'Alain Gagnol

- *Power Club : l'apprentissage*, Syros, 2017.
- *Power Club : ondes de choc*, Syros, 2017.
- *Une vie de chat*, Milan, 2010 (illustrations : Jean-Loup Felicioli).
- *Pire que terrible*, Magnard, 2005 (illustrations : Jean-Loup Felicioli).
- *Léon a peur*, Magnard, 2005 (illustrations : Dorothée Jost).

SITES INTERNET

Articles critiques

- Cécile Mury, *Télérama*, 14 octobre 2015 :
↳ telerama.fr/cinema/films/phantom-boy,500608,critique.php
- Camille Boudin, « Un dessin animé ambitieux, entre polar et poésie », *Culturebox*, 12 octobre 2015 :
↳ culturebox.francetvinfo.fr/cinema/sorties/phantom-boy-un-dessin-anime-ambitieux-entre-polar-et-poesie-229013

Entretiens

- Cécile Mury, « On a les mêmes goûts, mais pas le même regard », entretien avec Alain Gagnol et Jean-Loup Felicioli, *Télérama*, 14 octobre 2015 :
↳ telerama.fr/cinema/alain-gagnol-et-jean-loup-felicioli-realisateurs-de-phantom-boy-on-a-les-memes-gouts-mais-pas-le-meme-regard,132818.php

- Carlos Aguilar, « Ghost of a ghost », entretien en anglais avec Alain Gagnol, *Filmmaker Magazine*, 15 juillet 2016
↳ filmmakermagazine.com/99081-ghost-of-a-ghost-alain-gagnol-on-his-animated-noir-feature-phantom-boy-and-co-directors-jean-loup-feliciolis-designs/#.WQq9WekLIU

Dossier de presse

- ↳ diaphana.fr/film/phantom-boy

Bandes annonces

France :
↳ youtube.com/watch?v=1aByjfxsudE

États-Unis :
↳ youtube.com/watch?v=cEZzhT_PBzQ#t=93.941

4 teasers Folimage du film :
↳ youtube.com/watch?v=U50SI3d0RMw
↳ youtube.com/watch?v=VrOp0VV7FQg
↳ youtube.com/watch?v=x7m7aQ3Y6z8
↳ youtube.com/watch?v=OT1vMDI3fM8

Sur le pôle animation de Valence

Folimage :
↳ folimage.fr/fr/studio

La Poudrière :
↳ poudriere.eu/fr/ecole/une-ecole-de-cinema

Transmettre le cinéma

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

CNC

Tous les dossiers du programme Collège au Cinéma sur le site du Centre national du cinéma et de l'image animée.
↳ cnc.fr/web/fr/dossiers-pedagogiques

DANS LA PEAU D'UN SUPER-HÉROS

Léo, 11 ans, est à la fois un jeune garçon contraint à une pénible hospitalisation et un super-héros dont les pouvoirs permettront peut-être de sauver New York des griffes d'un terrible maître chanteur. Après *Une vie de chat*, le nouveau long métrage d'animation d'Alain Gagnol et Jean-Loup Felicioli, quintessence d'un art sans équivalent, est à la fois un formidable film d'aventures, une subtile réflexion sur l'héroïsme et un parcours ludique qui en fait un superbe instrument d'initiation au cinéma et aux arts graphiques.



AVEC LE SOUTIEN
DE VOTRE
CONSEIL DÉPARTEMENTAL

CAHIERS
DU
CINÉMA