





60 ACTUALITE **s.o.s. Fantomes** : L'Heritage

PAR **ALEXANDRE PONCET**.

ason Reitman n'a jamais cherché à marcher dans les pas de son illustre géniteur. Si Ivan Reitman est un cinéaste de la vieille école hollywoodienne, adepte des méthodes de tournage à l'ancienne et des montages propres, artisanaux et fonctionnels, son fils a plutôt été élevé à l'école Steven Spielberg. Le coverage, technique consistant à accumuler des kilomètres de rushes sous tous les angles possibles, la plupart du temps au moyen de plusieurs caméras, n'a jamais eu droit de cité chez l'auteur d'E.T., l'extra-terrestre et des Aventuriers de l'Arche perdue. Au contraire, son style s'est bâti autour d'une mise en scène additive, voulant que chaque plan ait un rôle à jouer autant au niveau de la tension, de la chorégraphie et de la dramaturgie. Enlevez un plan dans le premier S.O.S. fantômes, vous ne perdrez pas grand-chose au change. Enlevez un plan dans l'attaque du T-Rex de Jurassic Park, et c'est toute la structure de la scène qui s'écroulera comme un château de cartes. Le même constat peut être formulé devant S.O.S. fantômes : l'héritage, ce qui est presque miraculeux dans le contexte actuel. Alors que l'influence toujours plus manifeste des corporations sur les productions hollywoodiennes a amené de bons réalisateurs à devenir des exécutants interchangeables (il suffit d'observer, au hasard, Les Éternels de Chloé Zhao, **Black Panther** de Ryan Coogler, **Aquaman** de James Wan ou encore **The Predator** de Shane Black, qui ironisait justement sur le statut de mercenaire désormais lié au métier de metteur en scène), Jason Reitman est parvenu à faire entendre sa voix dans le contexte d'un « tentpole » sur lequel repose une partie de l'avenir d'une major.

DE RETOUR AU GARAGE

Si les enjeux de L'Héritage sont effectivement importants, et pas seulement sur le plan commercial, le film, lui, ne tombe pas dans le piège d'un spectacle boulimique et disproportionné. Reitman préfère au contraire limiter l'échelle de son intrigue autant que possible, ce qui lui permet de commenter de façon très claire l'importance d'une pop culture vintage au regard de notre début de XXIe siècle, époque parasitée par une accélération sensorielle permanente au point d'avoir du mal à affirmer son identité culturelle. À la manière de Ready Player One (Spielberg, encore), Reitman questionne le rapport des jeunes générations à la temporalité et aux acquis que leur ont légués leurs ascendants. À travers les personnages de Finn Wolfhard et Mckenna Grace, le réalisateur semble lui-même se mettre en scène, puisqu'il est ici amené à prendre la relève d'une entreprise familiale où l'ombre du père









et sa capacité à susciter immédiatement l'empathie pour des personnages encore inconnus confère à L'Héritage une sacrée humanité.

est absolument omniprésente. Comme dans Ready Player One encore, le récit suggère de façon méta la présence en coulisse des ayants droit et des actionnaires : de fait, Sony ne se privera pas d'exploiter le filon de ses chasseurs de fantômes dans les années à venir, et Reitman souligne l'évidence via une séquence post-générique où le personnage d'Ernie Hudson, décrit comme un homme d'affaires devenu millionnaire, ramène Ecto-1 dans son garage en vue de futures chasses aux fantômes. Le message se veut toutefois rassurant : si la voiture a été récupérée par une multinationale, elle est malgré tout gardée par l'un de ses vrais parents.

SANS GIMMICKS

Si Sony, à travers sa nouvelle filiale Ghost Corps, décide d'inonder le marché de séquelles et de spinoff, on souhaite vraiment que ces productions dérivées suivent l'exemple de L'Héritage. D'un point de vue rythmique déjà, Reitman impressionne par sa volonté de laisser respirer ses plans, et sa capacité à brandir régulièrement des tableaux susceptibles d'imprimer durablement l'inconscient collectif geek. L'émotion que procurent la première sortie d'Ecto-1 dans les champs et la chasse au fantôme mangeur d'acier est indescriptible pour quiconque a rêvé un jour d'enfiler un Proton Pack et une tenue de ghosbuster. L'usine à nostalgie et le fan service fonctionnent bien sûr à plein régime, mais il est intéressant de voir que sur un schéma narratif très proche du **Réveil de la force**, Reitman parvient à explorer toutes les pistes que J.J. Abrams n'avait fait qu'effleurer. La manière dont l'auteur cadre ses accessoires spéciaux (détecteur à fantômes, piège, proton pack, etc.) dépasse le simple étalage de gadgets et de jouets, chaque élément ayant droit à une introduction

Sur cette double page : de gauche à droite: Trevor (Finn Wolfhard), Phoebe (Mckenna Grace) et son ami Podcast (Logan Kim) partent à l'aventure après avoir mis la main sur l'équi nement des ghostbusters.

progressive et très chargée sur le plan dramaturgique. Ecto-1 réapparaît ainsi en trois temps, alors que dans Star Wars VII, le Faucon Millenium se retrouvait propulsé au cœur d'une course-poursuite effrénée dès son tout premier plan. À l'effet cool et au gimmick, Reitman préfère le souffle et l'incarnation. Sa capacité à susciter immédiatement l'empathie pour des personnages encore inconnus (la maman irresponsable interprétée par Carrie Coon emporte l'adhésion le temps d'un simple jeu de mots) confère aussi au long-métrage une sacrée humanité.

ADIEU HAROLD

Contrebalançant régulièrement ses séquences à effets visuels (dont certaines louchent du côté de Joe Dante) par des choix esthétiques naturalistes, Reitman installe une vraie sensation de proximité, qui semble induite par un dernier acte certes très resserré sur le plan spectaculaire, mais portant en lui l'ambition première du projet. Tout L'Héritage est en effet construit comme un long processus de deuil vis-à-vis à la fois d'Egon Spengler et de Harold Ramis, comédien de génie et réalisateur culte d'Un jour sans fin, Mes doubles, ma femme et moi et Mafia blues., disparu soudainement en 2014 après avoir tenté pendant des années de relancer la franchise **S.O.S. fantômes** aux côtés de Dan Aykroyd. Que Jason Reitman soit parvenu à rendre cet hommage aussi intime qu'universel sans que la sincérité de sa démarche ne soit entravée par une imagerie forcée ou artificielle en dit long sur la subtilité de sa mise en scène. I

Ghostbusters: Afterlife. 2021. Canada/USA. Réalisation Jason Reitman. Interprétation Mckenna Grace, Carrie Coon, Paul Rudd... Sorti le 1er décembre 2021 (Sony Pictures Releasing France).



INTERVIEW

JASON REITMAN

RÉALISATEUR & COSCÉNARISTE

L'auteur des excellents **Thank You for Smoking** et **In the Air** et du phénomène indé **Juno** n'avait pas besoin de tourner cette suite de **S.O.S. fantômes** pour s'épanouir ; c'est peut-être pour cela que le film est si réussi. Lors d'un passage à Paris, le cinéaste a accepté de répondre à nos questions, forcément orientées vers le double héritage que charrie le long-métrage : celui de la pop culture eighties, et celui de l'œuvre de son illustre paternel...

PROPOS RECUEILLIS PAR ALEXANDRE PONCET. Merci à Youmaly Ba et Boris Lobbrecht.

S.O.S. fantômes : l'héritage semble être un mélange très conscient entre ce que l'on attend d'un blockbuster orienté années 1980 et le style plus naturaliste de vos films indépendants.

C'était vraiment l'intention du film. Je voulais retrouver le point de vue très personnel de mes films précédents, et le poser sur l'univers de **S.O.S. fantômes**. Les films des eighties ont un langage que mon directeur de la photographie Eric Steelberg et moi avons étudié et tenté d'émuler, mais nous avons tout de même tourné les scènes de dialogues de façon très naturaliste. Nous ne voulions pas que notre style, développé au fil des quinze dernières années, se retrouve noyé dans un hommage aux années 80.

L'original reposait beaucoup sur l'improvisation : votre père encourageait ses comédiens à tenter des choses, en dépit d'un Cinémascope très soigné, d'une facture très cadrée et d'effets visuels ambitieux. J'imagine que ça a influé sur votre direction d'acteurs.

On ne peut pas travailler avec des gens comme Paul Rudd ou Bill Murray et les empêcher d'improviser. Pour la scène où Paul Rudd et Carrie Coon se rencontrent et flirtent pour la première fois, ce sont eux qui ont trouvé quoi faire. Ceci étant dit, je suis surtout attiré par les narrations à l'ancienne. Je préfère quand chaque scène fait avancer l'histoire, quand chaque plan participe à la progression de la mise en scène, et quand on sait toujours où la caméra est posée. On a donc essayé de contenir les improvisations dans un style spielbergien hérité des années 80. Il n'y avait pas de caméras virtuelles à l'époque, on ne pouvait pas faire voler la caméra dans tous les sens, mais le cinéma avait une nature profondément « additive » : chaque plan vous racontait une partie de l'histoire, et les événements s'enchaînaient de façon logique. Dès lors, on avait l'impression qu'il y avait une structure bien définie derrière tout ça, ce n'était pas monté de facon aléatoire.

Le film n'est pas forcément rétro, mais vous laissez effectivement respirer le récit, vous ralentissez les événements autant que possible, et la ligne narrative est toujours claire. Il n'y a pas de coverage (le fait de filmer avec plusieurs caméras – NDR) dans tous les sens...

Et faites-moi confiance, ça a rendu mon père complètement fou. (rires) Mon père adore le coverage, il tourne des tonnes d'angles différents pour avoir le choix au montage. Je ne suis pas comme ça, j'arrive sur le plateau avec un plan d'attaque bien précis. Depuis In the Air, Eric Steelberg et moi nous rendons sur les lieux du tournage avec des « stand-ins », des doublures qui posent pour les différents personnages. Pendant des mois, nous planifions toutes les séquences. Nous disons aux doublures où se positionner, et nous photographions chaque angle. Il y a quelques années, je notais même les caractéristiques focales à côté des photos afin d'être sûr qu'on réutiliserait bien les mêmes durant le tournage, mais maintenant une application iPhone nous permet de choisir entre une 50 mm, une 35 mm, une 100 mm... À la fin de ce processus, on s'est retrouvés avec un document très épais qu'on a distribué à toute l'équipe. En tournant les pages, on avait l'impression de regarder le film. Désolé, je m'attarde un peu là-dessus comme un geek, je ne sais même pas si c'est intéressant...

MM355_SOSFantomes.indd 62 29/11/2021 18:26



L'Héritage parle de nous, de tous ceux qui ont grandi avec S.O.S. fantômes.

Ceux qui avaient les jouets, qui ont vu la série animée... »

Allez-y, on est là pour parler de mise en scène.

OK! Donc sur le plateau, ceux qui connaissent le mieux notre plan d'attaque, c'est moi, Eric, et nos doublures! On a d'ailleurs conseillé aux acteurs d'aller parler aux stand-ins quand ils voulaient avoir des infos sur les plans qui allaient être tournés. Les doublures leur expliquaient : « Tu vas traverser la pièce, tu vas t'asseoir sur ce fauteuil, la caméra va tourner, cet acteurlà va s'approcher, le plan sera large, il y aura un serré juste après », etc. Ils connaissaient toute la chorégraphie. Mon père était habitué à une tout autre technique : filmer le master, filmer le coverage, multiplier les angles...

Ci-dessus : Jason Reitman (au milieu) inspecte l'Ecto-1 sur le tournage de S.O.S. fantômes : l'héritage.

Les méthodes hollywoodiennes d'autrefois.

Oui, le très vieil Hollywood! Quand on finissait une scène pour laquelle on n'avait tourné que trois plans, mon père était incroyablement nerveux. Il me lançait : « Tu es sûr de tout avoir ? Tu es là, profites-en! Tu n'as qu'à tourner un peu la caméra et faire d'autres plans! ». Et je lui répondais : « Pas besoin, j'ai tout ce qu'il me faut. ». Quand on fait du coverage, on l'utilise forcément, et on perd inévitablement la voix originale du réalisateur. Bien sûr, le goût de ce dernier influe sur la colorimétrie, les décors, les costumes, mais plus on se permet de choisir au montage, plus on dilue la vision et le goût.

C'est un pari créatif, car on raconte l'histoire avec les plans qu'on a choisis. Mais c'est aussi un avantage dans le contexte actuel. Avec une mise en scène aussi pensée, pas besoin d'avoir 2000 plans d'effets visuels. Car quand on a des milliers d'effets spéciaux, les effets ne sont plus spéciaux. Alors que quand on chorégraphie sa mise en scène, on peut mettre en valeur un ou deux éléments extraordinaires et très spécifiques qui deviendront l'argument central de la scène.

C'est pour ça qu'on adore autant Spielberg. Je pense que beaucoup ne comprennent pas la clé de son cinéma : quand on pense à E.T., on parle souvent de la bicyclette. Mais ce n'est pas ça, le plus important. Il ne s'agit pas des talkies-walkies ou de tous ces accessoires. Spielberg approche la narration de façon additive, et c'est du putain de génie! Regardez la scène de l'attaque du T-Rex sur les deux voitures dans Jurassic Park: chaque plan poursuit l'histoire, et il fait exactement ce que vous venez de dire, il ralentit les choses. Il v a ce moment avec les ondes dans le verre d'eau, cet autre moment où les gamins regardent vers le haut, dirigent le faisceau de la lampe-torche sur l'œil du T-Rex, provoquant une réaction sur





sa pupille... Il y a aussi ce plan où le pied du dinosaure se pose dans la boue et s'enfonce. Chacune de ces images nous fait prendre une grande inspiration, notre pouls s'accélère, on ne veut plus cligner des yeux. Les plans ne sont pas poseurs, ils se complètent tous...

... et ils mènent à des tableaux marquants. On reconnaît cette approche dans votre film, notamment lorsque Ecto-1 glisse le long du champ, ou lorsque vous filmez la voiture de profil en train de poursuivre un fantôme.

Oui, avec le rayon qui perce le cadre en diagonale ? Ce sont les deux plans que j'ai voulu faire en premier quand j'ai décidé de réaliser ce film. Je voulais qu'Ecto-1 glisse dans le champ, mais je voulais qu'on ait l'impression de voir un snowboarder. Le plan du rayon de protons traversant tout l'écran, avec le soleil derrière... Je suis super content qu'on en parle! Le S.O.S. fantômes original est autosuffisant, il parle de quatre scientifiques en disgrâce qui se mettent à chasser des fantômes pour

de l'argent. L'Héritage parle de nous, de tous ceux qui ont grandi avec S.O.S. fantômes. Ceux qui avaient les jouets, qui ont vu la série animée... Quand on regarde ce film, on voit ce que je faisais avec le jouet d'Ecto-1 quand j'étais gosse. Je faisais glisser la voiture, je la faisais déraper tout le temps. D'ailleurs, le jouet avait un fauteuil sur le toit, et on pouvait attraper des fantômes à partir de là. On a tous rêvé d'attraper des fantômes depuis la voiture, Ecto-1 a l'aura d'une DeLorean. Je deviens vraiment un nerd, là!

Puisqu'on parle de jouets, mentionnons les accessoires de L'Héritage, qui ont un presque un rôle métaphysique à l'écran. Vous semblez parler de l'inconscient collectif à travers eux, du patrimoine de la pop culture. Quand la petite fille attrape le détecteur de fantômes et qu'il s'allume soudainement, il s'agit d'un vieux jouet qui reprend vie. C'est un lien direct entre deux générations.

C'est exactement ça, et vous devez vous rendre compte que j'ai grandi avec l'un des accessoires originaux du premier film. J'avais un des packs à neutrons, mon père l'a ramené à la maison et m'a laissé jouer avec. Je ne sais pas pourquoi, il aurait dû le mettre derrière une vitrine! Mais non, il m'a laissé jouer avec. Ces objets cinématographiques font partie de ma vie. Quand le détecteur s'allume, ce n'est pas seulement une connexion entre ce personnage et un mystérieux passé, c'est une connexion entre cette petite fille et son grand-père qui essaie de lui parler. Je voulais jouer avec le fantôme du passé, car ce terme a beaucoup trop souvent été lié à quelque chose de négatif, quelque chose qu'il fallait à tout prix piéger et enfermer.

Dans cette scène, on passe rapidement de « Oh, quel bel accessoire de cinéma » à « Tout ce qui compte, c'est l'émotion et le drame. » On avait besoin qu'un personnage auquel on est émotionnellement connecté nous guide vers Ecto-1, et nous ramène à l'intrigue originale, celle de 1984.



On parlait de Spielberg, et votre manière d'écrire les dialogues des enfants rappelle l'époque d'E.T. et Explorers, où l'on pouvait se permettre de les faire sonner – et de les faire occasionnellement jurer – comme dans le monde réel. Aujourd'hui, on voit rarement à l'écran des gosses ou des teenagers qui parlent comme ils sont supposés le faire.

Ce qui nous manque le plus à mon coscénariste Gil Kenan et moi, ce sont des films qui traitent les enfants avec respect et sérieux. C'est ce que faisait John Hughes: il traitait les adolescents sérieusement, il s'intéressait à leurs problèmes, il comprenait qu'être adolescent, c'était l'une des choses les plus difficiles sur Terre. Une réplique de Breakfast Club m'a marqué à jamais : « Quand tu grandis, ton cœur meurt. ». Les films d'aventure de Spielberg et Zemeckis parlent d'une facette de l'enfance, du fait qu'on veut tous aller dans notre cave et découvrir une carte au trésor, un fil qui nous emporterait dans une grande aventure et qui nous rendrait spéciaux et uniques. Dans le cas de L'Héritage, ce fil ferait de nous un ghostbuster. Gil et moi avons abordé le film sous cet angle : les gosses trouvent un pack à protons, un piège avec un fantôme à l'intérieur, une voiture truffée de gadgets, et "ils" sont amenés à achever ce que leur grand-père avait commencé.

La scène des marshmallows rappelle davantage Joe Dante que le premier S.O.S. fantômes.

Ce n'est pas un accident, et on a d'ailleurs revu **Gremlins** pendant l'écriture. Avez-vous lu le scénario original de **Gremlins**, signé Chris Columbus ?

Oui, c'est un film d'horreur.

Carrément! Ils tuent la mère! Ils l'assassinent, c'est complètement fou! On voulait que nos hommes-marshmallows soient des petits démons, avec comme seul désir celui de voir le monde brûler. Après les avoir intégrés au script, dès qu'on allait au restaurant ou dans un bureau, on les imaginait en train de tout détruire. Donc oui, **Gremlins** a été une énorme influence. D'ailleurs, petite anecdote: je me suis rendu sur le plateau de **Gremlins 2...** et sur le plateau de

À gauche : Jason Reitman dirige Mckenna Grace lors de

la grande scène d'action de S.O.S. fantômes : l'héritage.



« Je voulais qu'à la fin de **L'Héritage**, on ressente l'émotion que j'ai ressentie en voyant **E.T.**, l'**extra-terrestre. E.T.** est un grand film qui, au fur et à mesure qu'il avance, devient tout "petit", et je dis ça comme un compliment. »

Jurassic Park. Les deux ont été tournés chez Warner Bros., et mon père avait son bureau là-bas. Je me baladais tout le temps. Or, quand ils voient un gamin, les agents de sécurité pensent toujours qu'il a une bonne raison d'être là. On ne m'a donc jamais refoulé!

Le film est centré sur des personnages encore inconnus du public, mais on parvient à s'intéresser à eux en quelques secondes.

Le secret est de travailler avec d'excellents acteurs. Un super acteur peut vous dire qui est son personnage en deux secondes, et on a ça avec les adultes comme avec les enfants. De la part de Paul Rudd et Carrie Coon, d'accord, mais je ne m'attendais pas à ça de la part des enfants. Ils sont d'ailleurs tous très différents : Celeste O'Connor est une actrice très « indie », Logan Kim a l'air de sortir du *Saturday Night Live*, et Mckenna Grace et Finn Wolfhard comptent parmi les comédiens les plus doués de leur génération. Ils savent être drôles, honnêtes, ils peuvent porter un drame

réaliste sur leurs épaules mais aussi être crédibles dans l'action, ce qui n'est pas facile du tout. J'ai dû moi-même apprendre à gérer le genre : faire croire que l'on est en face d'un vrai fantôme, qu'il nous fait peur, qu'on tient vraiment un pack à protons dans ses mains... Ça demande certaines capacités que tout le monde n'a pas.

Parlons un peu de la bande originale, qui est très old school.

J'adore le score original d'Elmer Bernstein. Il y a toute la richesse des cuivres des **Dix commandements** et de ses westerns, mais c'est mélangé avec une influence jazz inattendue. Et par-dessus, il donne une ligne mélodique aux ondes Martenot (instrument de musique inventé en 1928, proche dans l'esprit du Theremin – NDR), qui a un son très sifflant. On voulait ramener tout ça. Rob Simonsen a étudié le travail de Bernstein, et pas seulement la B.O. de **S.O.S. fantômes**. Il a retrouvé l'instrumentiste originale qui avait interprété la partie d'ondes





Martenot en 1984. Elle a enregistré ses morceaux à Londres, à Abbey Road, et on l'a dirigée via Zoom pendant le confinement. Rob a aussi étudié la disposition originale des micros, afin d'enregistrer son orchestre de la même façon. Aujourd'hui, on place généralement un micro très près de chaque instrument et ca vous donne plus de contrôle, mais ce dispositif n'aurait pas donné le même son qu'en 1984. On a même enregistré le son sur des bobines 2-pouces qu'on a ensuite numérisées. Dès le début du film, on voulait que les fans nous fassent confiance. Tous allaient de toute façon entrer dans la salle en se posant la question : « Est-ce que c'est un vrai S.O.S. fantômes ? Est-ce qu'on ne va pas se moquer de moi ? ». La première chose qu'on entend dans un film, c'est la musique. Il fallait donc que le score lance un message. Pendant la préproduction, Rob Simonsen a engagé un orchestre pour enregistrer un morceau de six minutes qu'il avait écrit. Il me l'a envoyé et m'a dit : « Voilà à quoi ça va ressembler. ». On n'avait même pas encore commencé à tourner. J'ai écouté ça tous les jours tout au long de la production, c'était juste parfait. Il a intégré les thèmes de Bernstein, puis a rendu hommage à Horner, Williams... On a pu s'en servir pour la piste temporaire. Même le piano, pour le thème de Venkman, a été utilisé de façon très particulière. Il fallait que le piano soit juste un peu désaccordé, et qu'il soit joué juste à côté du temps. On a dit au pianiste : « Est-ce que tu pourrais décaler ça de 6 % ? ». Voilà le genre de fun qu'on a eu avec ce film. Chaque élément comptait pour tous les artistes impliqués.

Votre film parle évidemment de deuil. Nous avons tous perdu Harold Ramis en tant qu'icône, mais vous l'avez perdu en tant que proche. La manière dont vous traitez son personnage a un effet cathartique pour le fan, mais cela résonne forcément comme quelque chose de très personnel pour vous. La ligne entre la réalité et la fiction est très fine.

La perte de Harold a été tellement soudaine... On peut perdre les gens qu'on aime de deux façons différentes : soit elles sont atteintes d'une maladie et elles se détériorent lentement pendant quelques mois ou quelques années, soit elles vous sont retirées du jour au lendemain. Aucun de nous ne savait que Harold était malade. Ç'a été une

vraie surprise. Egon a toujours été mon ghostbuster préféré. J'adorais Harold en tant qu'acteur, en tant que scénariste, en tant que réalisateur et en tant qu'ami. l'étais aussi au courant de l'histoire compliquée qu'il avait eue avec Bill Murray. Après **Un jour sans fin**, ils ne se sont plus adressé la parole pendant des années. Je voulais que L'Héritage parle de ce désir de dire quelque chose à quelqu'un, mais de ne plus en avoir la possibilité. Comment pardonnet-on quelqu'un, comment dit-on au revoir quand la personne est partie? Je crois qu'on ressent tous ça vis-à-vis de Harold: on n'a pas pu lui dire au revoir. Je désirais à tout prix parler de ça, même au sein d'un divertissement pop-corn. Je voulais qu'à la fin, on ressente l'émotion que j'ai ressentie en voyant E.T., l'extra-terrestre. E.T. est un grand film qui, au fur et à mesure qu'il avance, devient tout « petit », et je dis ça comme un compliment.

Le climax de L'Héritage est « petit » lui aussi : le décor est restreint, le panorama est bouché par la nuit, les enjeux sont compressés.

On voulait faire un **S.O.S. fantômes** qui finisse comme **E.T.**, parce que j'ai ce rapport avec **S.O.S. fantômes**. C'est une comédie d'aventure avec laquelle j'ai grandi, mais c'est aussi un élément central dans l'histoire de ma famille.

Le logo d'ouverture « Ghost Corps » ne laisse planer aucun doute : le studio va vouloir exploiter la franchise pendant des années en cas de succès commercial. La scène à la toute fin du générique est elle aussi très claire à ce niveau. Resterez-vous impliqué? J'aimerais beaucoup. Gil et moi avons beaucoup d'idées d'histoires qui conviendraient parfaitement à S.O.S. fantômes. J'adorerais voir Guillermo del Toro réaliser un épisode. J'aimerais qu'on invite des cinéastes très différents, qu'on aborde des cultures très diverses. L'Héritage est une fondation, on conclut une certaine mythologie et on ouvre la porte à plein d'autres idées potentielles. J'espère que les gens aimeront ce film, et si c'est le cas, allons-y!

Ci-dessus : Reitman règle l'invasion des mini-hommesmarshmallows, qui seront ensuite remplacés par des doublures en images de synthèse.



INTERVIEW



FRANÇOIS AUDOUY

PRODUCTION DESIGNER

Illustrateur ou directeur artistique sur Mars Attacks!, Men in Black, Spider-Man, Minority Report, Miami Vice, Zodiac ou encore Avatar, le Toulousain François Audouy s'est imposé comme un production designer de haut rang, ainsi que le démontrent ses collaborations avec James Mangold sur Wolverine : le combat de l'immortel, Logan et Le Mans 66. S.O.S. fantômes : l'héritage lui permet de rendre hommage à John DeCuir, l'un des maîtres du métier qui avait en 1984 défini l'identité visuelle du classique d'Ivan Reitman.

PROPOS RECUEILLIS PAR **ALEXANDRE PONCET**. Merci à Boris Lobbrecht et Kristi Foreman.

S.O.S. fantômes: l'héritage est un blockbuster un peu anachronique. Il n'y a pas 2000 plans truqués, et les images fortes sont mises en valeur par la mise en scène très chorégraphiée de Jason Reitman. Cette philosophie a dû être au centre des premières réunions au sujet du production design?

La première discussion avec Jason tournait autour de l'idée de se connecter à l'ADN du film original. Il voulait reproduire une technique hollywoodienne classique, à l'ancienne. On voulait donc construire des décors pour de vrai, aller quelque part où l'on pourrait profiter d'horizons et de paysages qui ne seraient pas ajoutés en postproduction par ordinateur. On voulait aussi faire autant d'effets spéciaux que possible en live. C'est quelque chose qu'on fait de moins en moins, parce que ça prend énormément de temps si on veut le faire correctement. Mais il y a une texture dans l'image qui montre que ça n'est pas synthétique. On voulait retrouver cette tangibilité.

Ci-contre : Séance de tournage sur fond bleu pour la poursuite centrale de S.O.S. fantômes : l'héritage.

D'où la scène du « Terror Dog » dans le supermarché.

Oui, c'est un exemple concret : on a utilisé une vraie marionnette. Attention, cette approche n'est pas toujours moins chère. Parfois, les producteurs grincent des dents, ils se demandent si ça vaut vraiment la peine parce qu'ils vont devoir payer deux fois pour le même Terror Dog! Personnellement, je pense que ça vaut le coup. J'ai grandi avec les classiques des années 1980,





E.T., l'extra-terrestre, Les Aventuriers de l'Arche perdue, Gremlins, Retour vers le futur et évidemment S.O.S. fantômes. Tous ces films avaient un côté tangible, et ils étaient produits avec beaucoup d'ambition. C'était du fantastique, mais traité avec le plus grand sérieux. On voulait suivre le même chemin. D'ailleurs, j'ai appelé très tôt John DeCuir Jr., qui était directeur artistique sur le film original. Il était très touché. On a parlé de son père, qui a pris sa retraite juste après S.O.S. fantômes. John DeCuir senior était un grand production designer, et pour lui, S.O.S. fantômes était aussi important qu'un Hitchcock.

« C'était vraiment intéressant de travailler avec Jason, parce que ce film était très important pour lui. Il nous a poussés à aller au-delà de nos standards habituels. »

Vos accessoires sont une déclaration d'amour à l'art des props de cinéma.

Habituellement, les films de Jason Reitman ne comportent pas d'effets digitaux. Inclure des images de synthèse ne le gênait pas, mais il ne voulait pas que ça ait l'air « fake ». Il utilisait souvent ce mot. Autant que possible, on a donc conçu des accessoires qui fonctionnaient vraiment : les baguettes à neutron vibraient pour les acteurs, il y avait une petite lumière qui sortait du canon, et une autre lumière tournait à toute vitesse à l'intérieur du sac à dos. Je pense que Jason m'a embauché parce que j'ai fait des films assez tactiles, comme Le Mans 66, où on a recréé toutes les voitures.

Un plan résume l'approche visuelle du longmétrage : ce moment grisant où Ecto-1 glisse à travers les champs. On a réalisé ça en vrai ; on a même été surpris que ça fonctionne aussi bien. On a planté des champs d'orge et de maïs parce qu'on voulait que le décor de la ferme puisse être filmé à 360 degrés. Quand est venu le moment de conduire la voiture au milieu du champ, on n'avait pas répété. On n'avait droit qu'à une seule prise, car après le passage de la voiture, le champ allait être endommagé. On se disait qu'il allait peut-être falloir tout refaire sur ordinateur, mais le résultat a dépassé nos espoirs les plus fous. La région d'Alberta au Canada était parfaite pour ce film : c'est un environnement absolument unique en Amérique du Nord, utilisé pour de nombreux westerns par le passé, mais qui est très différent de ce qu'on voit aujourd'hui à Hollywood.

Avez-vous dû recréer Ecto-1 de toutes pièces ?

Oui, on a construit deux voitures. Sony avait encore une Ecto-1 de **S.O.S. fantômes II**. On a créé deux répliques exactes, et une autre voiture pas totalement identique mais qu'on a réservée aux intérieurs. On pouvait démonter l'intérieur en quatre pièces pour filmer des détails.

Dans quel état était la voiture de S.O.S. fantômes II **?**

Elle était dans un container en métal, et elle était complètement pourrie, limite mangée par les rats! Dans un entrepôt, on a démonté les deux Cadillac qu'on a trouvées comme bases pour nos nouveaux modèles d'Ecto-1, on a étalé absolument toutes les pièces, on les a remises à neuf et on a tout remonté. On a aussi utilisé un peu de technologie moderne, notamment des moteurs plus puissants. On a également installé plein de gadgets, qui fonctionnent tous pour de vrai! Le siège qui sort, c'est 100 % opérationnel. On active le levier, et ça marche. C'était un mécanisme en ciseaux incroyablement compliqué à réaliser, parce qu'il fallait que la porte s'ouvre et que la chaise sorte en un seul et même mouvement. Jason Reitman tenait à une chorégraphie rapide. Le siège tournait à 180 degrés. Ensuite, il fallait faire le mouvement inverse pour que le fauteuil retourne dans la voiture. On n'a rien effacé sur ordinateur : c'est totalement réel. À l'arrière d'Ecto-1, il y a aussi la rampe qui fait descendre et libère le petit Rover. Ce dernier aussi

est réel! Sincèrement, si on avait pu trouver un système pour recréer les tirs de neutrons, on l'aurait fait.

Le vieillissement de la voiture est impressionnant.

Je suis un peu obsédé par les détails, et j'ai même recréé les logos sur les portes de la voiture avec des fissures très petites, pour simuler le vinyle qui craque avec le temps. Il y a aussi la teinture qui se fissure sur les fenêtres, avec le soleil et la chaleur... Ça donne une finition très sympathique. Sur ce projet, j'ai vraiment ressenti beaucoup de joie. C'est un long-métrage très sincère, et les accessoires célèbres de la franchise servent à introduire de nouveaux personnages. Les anciens n'arrivent qu'à la fin, après tout. C'était vraiment intéressant de travailler avec Jason, parce que ce film était très important pour lui. Il nous a poussés à aller au-delà de nos standards habituels. Il y a par exemple une scène où la petite fille doit résoudre un puzzle pour retrouver le piège à fantômes. Normalement, quand on lit ça dans le scénario, on ne se pose pas trop de questions : on se dit qu'on fera un petit puzzle, et ça suffira. Jason nous a dit qu'il voulait faire la meilleure scène de puzzle de l'Histoire! (rires) Il a contacté un expert en puzzles qui a créé un authentique casse-tête en bois. On a fait des répétitions avec l'actrice...

Ça a dû être quelque chose de rencontrer le cast original.

Oui, c'était un peu comme voir les Beatles réunis. Tout le monde a eu des frissons quand ils sont apparus dans leurs costumes. On a dû reconstruire la ferme dans un studio, car on ne peut pas tourner la nuit avec des acteurs mineurs. Il y a des lois qui les protègent, heureusement. Bill Murray, Dan Aykroyd et Ernie Hudson ont sans doute ressenti la même excitation, et ils avaient peutêtre un peu peur eux aussi. On était à Alberta, dans un studio perdu au milieu de nulle part, donc on était éloignés de Hollywood. Ça les a un peu rassurés, je pense. Ils se sont sentis protégés. I

À droite, de haut en bas : Ecto-1 au repos dans le décor de la ferme reconstitué en studio.

Le piège motorisé, l'un des gadgets les plus importants du film.

