

*Du visual effects supervisor  
au superviseur des effets visuels,  
un rapport au collectif différent ?*

**Réjane Hamus-Vallée**

Centre Pierre Naville, Université d'Évry Val d'Essonne  
Université Paris Saclay, Évry, France

**et Caroline Renouard**

2L2S, axe Arts et Industries culturelles, Université de Lorraine.



**Réjane HAMUS-VALLÉE** est MCF HDR au sein du département de sociologie de l'Université d'Évry-Val-d'Essonne, où elle dirige le Master Image et société. Elle est membre du Centre Pierre Naville. Elle a publié différents ouvrages et articles sur la question des effets spéciaux (entre autres *Les Effets spéciaux*, éd. Cahiers du cinéma / CNDP, « Les Petits cahiers », 2005, « Du trucage aux effets spéciaux » (direction), *CinémAction* n° 102, 2002, sur la sociologie visuelle et filmique, et sur les métiers du cinéma. Avec Caroline Renouard, elle a publié *Superviseur des effets visuels pour le cinéma*, Eyrolles, 2015, et « Les métiers du cinéma à l'ère du numérique », direction, *CinémAction*, 2015.

**Caroline RENOUARD** est docteure en arts de l'Université Paris-Est. Après un contrat de postdoc au Labex Arts-H2H en 2015-2016, elle est nommée maîtresse de conférences à l'Université de Lorraine, au sein du Laboratoire Lorrain en Sciences Sociales (2L2S). Ses travaux portent principalement sur les effets spéciaux visuels, l'intermédialité et les interdépendances anciens/nouveaux médias. Avec Réjane Hamus-Vallée, elle a codirigé le numéro 155 de *CinémAction* consacré aux métiers du cinéma à l'ère du numérique (juin 2015), publié *Superviseur des effets visuels pour le cinéma* (Eyrolles, 2015) et coréalisé des webdocumentaires pour l'Observatoire des métiers de l'audiovisuel. Elle est membre de l'équipe de chercheurs du projet « Les Arts trompeurs. Machines. Magie. Médias » (Labex Arts-H2H).



**Résumé.** – Alors que le superviseur des effets visuels s'impose de plus en plus aux génériques des films français avec la numérisation des technologies de trucages, son rôle et sa position dans la chaîne de fabrication d'un film sont considérablement différents de son cousin hollywoodien. Cet article analyse les divergences de ces deux approches du métier en apparence équivalentes, mais qui diffèrent tant dans le rapport à la production qu'à l'équipe artistique et technique. Il s'agit dans un premier temps d'observer l'émergence de ces postes d'un côté et de l'autre de l'Atlantique, en particulier depuis l'essor des départements d'effets spéciaux dans les années 1930 au sein des studios hollywoodiens. Dans cette première analyse, nous avons souhaité mettre en lumière le rôle clé du superviseur, selon les modèles français et hollywoodien, aux carrefours des métiers et des technologies du cinéma et de l'audiovisuel. En lien avec l'équipe de préparation et de tournage, le superviseur, collaborateur incontournable de la postproduction, occupe aujourd'hui une place stratégique, dont le point de vue nous permet d'analyser la notion de « création collective » à l'œuvre dans la réalisation d'un film avec effets visuels.

**Abstract** – While the visual effects supervisor is becoming more and more present in the credits of French films through the digitalization of special effects technology, its role and position in the movie production workflow are considerably different from their Hollywood cousins. This article focuses on the divergences between these two approaches which are apparently equivalent but differ both in the relation with production and the artistic and technical crews. At first, we'll observe the emergence of the job's differences from the two sides of the Atlantic, especially since the development of special effects departments in the 1930s in Hollywood studios. Through this initial approach, we'll highlight the key role of the visual effects supervisor, according to Hollywood and French models, a role which is at the crossroads of cinema and audiovisual professions and technologies. Today the supervisor is in connection with the production team, from the preparation onward and during the filming on set. But he/she is also an essential collaborator during post-production, and occupies a strategic position whose point of view allows us to analyze the concept of “collective creation” at work in the production of movies with visual effects.



#### Mots clefs

#### Key words

superviseur VFX, effets spéciaux, effets visuels, États-Unis, France  
*VFX supervisor, special effects, visual effects, USA, France*

Si l'on trouve aux génériques de la plupart des films états-unis et français contemporains la présence d'un superviseur des effets visuels, cette même appellation recoupe cependant des tâches et des prérogatives différentes des deux côtés de l'Atlantique, bien que le métier de superviseur des effets visuels<sup>1</sup> se soit globalement standardisé. En effet, l'objectif principal de ces professionnels reste le même partout dans le monde : créer des « effets visuels » (VFX), c'est-à-dire des images impossibles à obtenir directement sur un plateau, que ce soit en raison de limites pratiques, économiques ou éthiques, en employant des technologies numériques. Le superviseur a aussi la particularité de pouvoir intervenir tout au long de la fabrication d'un film. Il peut ainsi prendre part à la préparation, en lien avec la production, le réalisateur, les chefs de poste, pour établir les premiers devis, proposer les meilleures solutions économico-technico-artistiques, en trouvant des points d'équilibre avec l'équipe des effets spéciaux pratiques (SFX<sup>2</sup>) par exemple, mais aussi avec la décoration (jusqu'à quelle hauteur le décor est-il construit en dur, puis prolongé en images de synthèse ?), la lumière, les costumes, la régie, etc. Le superviseur peut ensuite assister au tournage, afin de vérifier que tous les éléments nécessaires au futur trucage sont bien enregistrés et pour répondre aux éventuelles questions de l'équipe quant à la possibilité de rajouter ou non des effets, afin de gagner éventuellement du temps et/ou de l'argent sur le tournage (en se confrontant à la ritournelle du « on verra ça en postprod »). Enfin, en postproduction, il supervise les équipes de graphistes : il traduit les demandes esthétiques du réalisateur en termes techniques pour les graphistes, présente l'avancement de la fabrication des plans truqués et s'assure de l'homogénéité des images finales. Il participe en cela aux étapes de montage et d'étalonnage.

Le métier, ainsi qu'il se pratique aujourd'hui en France et aux États-Unis, s'est peu à peu mis en place en tant que tel à partir des années 1980, pour ensuite se développer et se stabiliser avec les outils numériques au tournant du

---

<sup>1</sup> Pour en savoir plus sur ce métier, voir l'ouvrage de Réjane Hamus-Vallée et Caroline Renouard, *Superviseur des effets visuels pour le cinéma*, Paris, Eyrrolles, 2015, pour lequel plus de 30 entretiens avec des professionnels en activité ont été réalisés en 2014 et 2015. Les paroles de professionnels citées ici proviennent essentiellement de ces entretiens.

<sup>2</sup> D'un point de vue professionnel, les effets spéciaux comportent les techniques de trucage réalisés sur le plateau de tournage (pyrotechnie, maquillages, accessoires truqués, câbles, animatroniques...), tandis que les effets visuels regroupent tous les trucages post-produits.

xxI<sup>e</sup> siècle. Cependant, puisque les images truquées n'ont pas attendu les débuts des images numériques pour exister et qu'elles sont présentes depuis la naissance du cinéma, qui était en charge de la bonne conception des trucages avant l'apparition du métier de superviseur des effets visuels ? Comment ce professionnel était-il intégré au sein de l'équipe de création d'un film ? Quel héritage de ces premiers savoir-faire observe-t-on dans les pratiques actuelles ?

Dans la première partie de cette étude, nous observerons les conditions d'introduction et d'évolution de cette profession dans la création collective cinématographique. Si les outils numériques ont poussé à une standardisation du métier au tournant du xxI<sup>e</sup> siècle, d'abord aux États-Unis puis en France, les ancêtres des superviseurs VFX d'aujourd'hui ont façonné un champ professionnel spécifique à ces deux cinématographies. Nous verrons ensuite comment la pratique du métier, aux alentours des années 2010, s'est construite dans des contextes de création complexes. Ceux-ci vont déterminer la prise en considération du superviseur – et plus largement la part des VFX et autres trucages – au sein de ces deux modes de production incarnés par les studios hollywoodiens et les sociétés françaises, deux modèles opposés en termes de structure, de création collective et aux rapports économiques et artistiques particulièrement différents. Enfin, nous nous interrogerons sur les conditions d'exercice du métier et leurs conséquences sur la collaboration du superviseur à la création collective d'un film.

## **Histoire des métiers aux États-Unis et en France : des débuts du cinéma aux années 1970**

Le métier de superviseur VFX est jeune en France : à peine trente ans. Mais d'un point de vue historique, la pratique de la supervision des trucages existe depuis la naissance du cinéma, en France et aux États-Unis – et même avant. Le superviseur est en effet l'héritier de pratiques et de métiers anciens, comme « les maîtres des secretz » ou « feinteurs médiévaux », les chefs machinistes de théâtre ou d'opéra, les retoucheurs photographiques ou les prestidigitateurs en vogue dans la deuxième moitié du XIX<sup>e</sup> siècle. Au cinéma, après une phase artisanale commune à la France et aux États-Unis, la place du truqueur d'images, qui n'était alors pas encore nommé superviseur, va être très différente dès les années 1920, les deux pays adoptant des modèles opposés : aux États-Unis, le chef de département est rattaché à un studio ; en France, le truqueur est bien souvent *freelance*, à la tête de sa propre société.

### *La situation française, des truqueurs principalement indépendants*

Dans le cadre de notre étude, Georges Méliès devrait idéalement s'inscrire comme l'un des premiers superviseurs d'effets. Dès 1896, le directeur du théâtre Robert-Houdin propose déjà des « règles » de trucage encore utilisées de nos jours, en particulier la nécessité d'avoir de nombreux mouvements ou détails dans le plan, afin de pouvoir diriger le regard du spectateur. Méliès a plutôt tendance à utiliser des techniques déjà découvertes ou créées par d'autres professionnels<sup>3</sup>, ce pour quoi il est incontestablement un grand inventeur *d'usages* des techniques. Mais du point de vue de l'organisation du travail, l'homme-orchestre Méliès, auteur, réalisateur, acteur, décorateur, truqueur, costumier, distributeur, exploitant... est fort éloigné des superviseurs d'effets visuels contemporains. Dans ces premières années du spectacle cinématographique, le truc semble transversal à toutes les techniques (caméra/image, montage, effets spéciaux) et ne fait pas l'objet d'une spécialisation professionnelle ni de spécifications au sein des pratiques.

Les prémisses du métier de « superviseur » des effets seraient plutôt à trouver chez l'Espagnol Segundo de Chomón, qui viendra réaliser des films à trucs en France pour Pathé à partir de 1905 et qui, peu à peu, va se spécialiser dans les seuls trucages, abandonnant progressivement la réalisation. Chomón<sup>4</sup>, non crédité aux génériques de *Cabiria* (Pastrone, 1914) ou de *Napoléon* (Abel Gance, 1927), y a pourtant conçu et dirigé une partie des effets, dans une organisation du travail qui passe d'un stade artisanal, représenté par des bricoleurs de génie comme Méliès, à une standardisation des tâches. Prônant une division du travail qui sera largement reprise dès les débuts d'Hollywood avec l'institutionnalisation des studios américains, Pathé fait figure d'exception dans ces premières décennies des trucages français grâce à Charles Assola, responsable des effets spéciaux. Ce dernier, précurseur en France de la technique du cache/contre-cache (avec Segundo de Chomón), dirige pour les productions Pathé Cinéma l'atelier des maquettes aux studios de Joinville des années 1910 jusqu'en 1940. L'atelier de Charles Assola va fabriquer les trucages nécessaires grâce à une équipe de menuisiers, électriciens, peintres et d'autres corps de métiers spécialisés, rigoureusement sélectionnés par Assola, ce dernier étant supervisé par le chef du service décoration<sup>5</sup>. Assola sera l'un des rares

<sup>3</sup> L'arrêt de caméra, son trucage phare, est utilisé dès 1895 pour un film Edison, réalisé par Alfred Clarke : *L'Exécution de Mary, reine des Écossais*.

<sup>4</sup> Voir Juan-Gabriel Tharrats, *Segundo de Chomón*, Paris, L'Harmattan, 2009.

<sup>5</sup> Nous renvoyons notamment à Morgan Lefèuvre, « Les travailleurs des studios : modalités d'embauches et conditions de travail (1930-1939) », 1895. *Mille huit cent quatre-vingtquinze* numéro 65, 2011. Consulté le 9 février 2016. URL : <http://1895.revues.org/4439>. Morgan Lefèuvre explique ainsi que « Suivant le modèle très hiérarchisé de l'industrie

spécialistes des effets spéciaux à être salarié pour le compte d'un seul studio, les autres précurseurs des effets œuvrant généralement au gré des contrats et des affinités avec les chefs décorateurs. Citons ainsi le spécialiste britannique en peinture sur verre Walter Percy Day<sup>6</sup> qui, lors de sa courte carrière française (dans la décennie 1920) puis anglaise (du début des années 1930 à la fin des années 1950), va ouvrir son champ des possibles et créer sa propre structure dans le but de répondre au nombre élevé de commandes. Sur *La Fin du monde* d'Abel Gance en 1930, par exemple, il était autant à l'origine des extensions de décor peintes sur verre que des scènes de destruction. Citons aussi Nicolas Wilcké et Paul Minine qui, entre le milieu des années 1920 et la fin des années 1950, vont développer en France la technique spécifique d'extension de décor par miniatures suspendues. À la tête d'un petit atelier situé aux studios de Billancourt puis dans le 14<sup>e</sup> arrondissement de Paris, ils vont participer à la fabrication et à la coordination de multiples effets sur plusieurs centaines de longs-métrages<sup>7</sup>.

Selon la classification proposée par Christian Metz<sup>8</sup> entre trucage imperceptible, trucage visible et trucage invisible mais perceptible, la plupart des trucages présents dans les films français depuis les années 1920 sont imperceptibles : ce sont des effets qui ne se voient pas en tant que tels sur l'écran. Les décors sont artificiellement prolongés sans que le spectateur le devine et ces trucages discrets sont liés aux récits dominants du cinéma français. Les participations d'Assola, de Day ou de Wilcké et Minine sont rarement perceptibles... et donc rarement créditées au générique de ces films. Pourtant, et contrairement aux idées reçues, le cinéma français regorge d'effets spéciaux (notamment de décors truqués) dès ses débuts et tout au long de son

---

hollywoodienne, chaque chef de service a donc sous sa responsabilité, par l'intermédiaire d'assistants et de chefs d'ateliers, une équipe complète de techniciens et ouvriers chargés non seulement de la réalisation des films tournés dans le studio, mais également de la bonne utilisation et de l'entretien du matériel entre les tournages. Ainsi Jacques Colombier, chef du service décoration des studios Pathé de Joinville, outre ses fonctions de chef décorateur, est responsable de la gestion des stocks de décors, des équipes de construction (menuisiers, staffeurs, peintres) et supervise l'ensemble des décors des films tournés dans les studios de Joinville, comme l'atteste sa signature précédée de la mention "vu par", apposée sur l'ensemble des factures du poste décor, dans les archives de production Pathé ».

<sup>6</sup> Voir Réjane Hamus-Vallée, *Peindre pour le cinéma. Une histoire du Matte Painting*, Villeneuve-d'Ascq, Presses du Septentrion, « Images et sons », 2016.

<sup>7</sup> Voir Giusy Pisano et Caroline Renouard, « Une archéologie de l'extension de décor. Les maquettes suspendues de Wilcké et Minine », dans Thomas Carrier Lafleur et Jean-Pierre Sirois-Trahan (dir.), *L'Archéologie des effets spéciaux. Histoire, ontologie, dispositifs*, à paraître.

<sup>8</sup> Christian Metz, « Trucage et cinéma » dans *Essais sur la signification au cinéma (tome 2)*, Klincksieck, Paris, 1972, p. 173-192. Le spectateur ne voit jamais le trucage imperceptible, alors que le trucage invisible mais perceptible est su par le contexte (homme invisible par exemple). Le trucage visible contient les effets de transition, visibles en tant que trucages.

histoire. Par conséquent, les effets français restent de l'ordre de l'artisanat jusque dans les années 1990, avec un ou quelques professionnels convoqués pour un film, le plus souvent sous la conduite du chef décorateur ou du directeur de la photo et du laboratoire dans le cas du générique et d'effets de transition (de type fondu visuel ou volet). Ainsi, personne n'est crédité pour les effets abondants d'apparitions spectrales de Jacques Tati dans *Sylvie et le fantôme* (Claude Autant-Lara, 1946), alors que, chose rare, le générique d'un film « concurrent » plus ou moins masqué, *La Demoiselle et son revenant* de Marc Allégret en 1951, insère, entre le nom du directeur de la photographie Léonce-Henri Burel et celui du décorateur Jean Douarinou, un carton précisant : « Truquages par procédé *travelling matte*<sup>9</sup> », sans citer pour autant le Britannique John Gow à l'origine des nombreux plans truqués. La même année (1951), le générique de *Garou-Garon, le passe-muraille* de Jean Boyer – dont le film présente les aventures d'un fonctionnaire de bureau, interprété par Bourvil, découvrant qu'il peut traverser les murs – précise que les effets spéciaux ont été réalisés par Paul Raibaud, qui était alors plus connu (c'est-à-dire plus souvent crédité) comme producteur délégué ou comme directeur de la Compagnie Universelle Cinématographique. Par la suite, avec la Nouvelle Vague et la diminution des tournages en studio, les films français vont moins recourir aux trucages. Citons néanmoins quelques exceptions notables, comme *Le gendarme et les extra-terrestres* en 1979 et *La soupe aux choux* en 1981<sup>10</sup>, réalisés par Jean Girault. Tous deux ont nécessité des trucages de différentes natures, optiques et mécaniques. On retrouve dans le générique de ces deux films les noms de plusieurs spécialistes des trucages, malgré une dilution générale du métier de truqueur dans la cinématographie française d'alors. Ce sont souvent des chefs opérateur ou des décorateurs qui vont faire eux-mêmes quelques trucages basiques, en se lançant occasionnellement selon les projets dans des effets beaucoup plus complexes, mais avec une méthode toujours artisanale. Le travail optique des chefs opérateur Sacha Vierny et Henri Alekan pour certains films de Raoul Ruiz (comme *L'Hypothèse du tableau volé* en 1979 ou *Les trois couronnes du matelot* en 1983 pour le premier ; *Le Toit de la baleine* en 1982 pour le second) ou bien les décors en échelle réduite du chef décorateur Jacques Saulnier pour le film *Smoking No Smoking* en 1993 d'Alain Resnais<sup>11</sup>, illustrent parfaitement la teneur élevée en « bricolage » des trucages dans le cinéma français pré-numérique.

<sup>9</sup> *Travelling matte* : cache mobile.

<sup>10</sup> Notons que la plupart des films avec De Funès possèdent de nombreux effets, à commencer par des génériques souvent très travaillés et animés, avec une équipe relativement stable.

<sup>11</sup> Voir l'article de Gregory Bled, « Du près au lointain, l'espace tangible du décor de cinéma », *Entrelacs* numéro 10 *Le Toucher* [en ligne], 2013. Dernière consultation le 30 mars 2016. URL : <http://entrelacs.revues.org/463>.

Autre exemple, dans *La Soupe aux choux*, le chef opérateur de l'« équipe effets » était Guy Delecluse, aussi connu pour avoir réalisé la maquette de la planète Krypton dans *Superman* (Richard Donner, 1978). Tous annoncent le métier de superviseur en présentant quelques facettes des ressources professionnelles nécessaires à la bonne conception des plans truqués. La différence fondamentale avec la pratique des années 2010, si ce n'est le paradoxe, tient à une réalisation souvent « en solitaire » des effets, avec des spécialistes qui gardent leurs astuces pour eux. Cette non-transmission peut symboliser une forme de désintérêt de la part du professionnel concernant le caractère exceptionnel du « truc » et sa pérennisation, alors même que le bidouillage et le prototypage, dont il est issu, semblent surtout destinés à être oubliés dès la fin du film<sup>12</sup>. Mais cette non-transmission exprime aussi la culture du secret, héritage de la prestidigitation : il ne faut pas révéler le truc, quitte à emporter tout un savoir-faire précieux et unique dans la tombe... Cette culture du secret demeure toujours très présente dans le métier aujourd'hui, même dans les plus grands studios.

Comme se le rappelle le superviseur des effets visuels Christian Guillon, avant l'arrivée de l'ordinateur,

les effets spéciaux étaient relativement peu utilisés dans les films français. Il y avait deux ou trois sociétés comme Eurocitel, Eurotitre qui faisaient essentiellement des génériques et des fondus enchaînés, fondus au noir, titrages, split-screen... Tout ça était bien standardisé, mais il y avait relativement peu d'effets sophistiqués<sup>13</sup>.

---

<sup>12</sup> Voir à ce propos la conférence/démonstration de François Ede et Élodie Boin Zanchi « Derrière le miroir, trucages, jeux d'optique et effets d'étrangeté dans les films de Raoul Ruiz », présentée le 6 mai 2016 au Conservatoire des techniques de la Cinémathèque française. François Ede a notamment insisté sur le caractère improvisé de la réalisation de ces trucages, et du mode ludique dans lesquels ils étaient conçus (vu les moyens techniques et matériels dérisoires alloués à ces films), sans forcément mettre au point une méthode pérenne, rendant alors impossible la réitération et donc la transmission du trucage. Comme le précise la page de présentation de la conférence sur le site internet de la Cinémathèque, « Les expérimentations techniques sont au cœur de nombreux films de Raoul Ruiz, car il aimait faire des jeux d'images comme on fait des jeux de mots. Nombre de ses films ont été tournés avec des budgets souvent dérisoires, parfois avec des chutes de pellicule, une caméra prêtée et le concours bénévole d'amis acteurs et techniciens. Sur le plan technique, cette utilisation des trucages directs correspond à une méthode que Ruiz ne cessera d'explorer. Elle répond à la fois à une volonté de casser les codes narratifs et de créer une esthétique qui brouille les repères de l'espace et du temps. Mais ces jeux d'images souvent improvisés sur le plateau révèlent aussi un désir de pousser ses collaborateurs, acteurs ou techniciens, à sortir de la routine, prendre des risques et relever des défis. Pour Ruiz, tout se joue alors durant le tournage et c'est sur le plateau qu'il faut réaliser l'exploit » (<http://www.cinematheque.fr/intervention/846.html>). Dernière consultation le 24 juin 2016.

<sup>13</sup> Entretien avec Réjane Hamus-Vallée et Caroline Renouard, 2014.

En résumé, le métier même de truqueur est rare mais constant dans la cinématographie française, tandis que celui de superviseur est inexistant en tant que tel jusqu'à la fin des années 1980. Cette configuration dépend en grande partie des spécificités du cinéma français, à la fois dans ses genres de prédilection, mais aussi dans son organisation du travail, très différente des modes de production hollywoodiens.

### *La situation états-unienne : des truqueurs embauchés par des studios*

Depuis les années 1990 aux États-Unis, le superviseur VFX est l'héritier direct des responsables des départements d'effets optiques qui se sont développés suite à la mise en place d'une organisation pyramidale du travail dans les studios hollywoodiens à partir des années 1920. Jusque-là, comme en France, les effets étaient réalisés soit par l'équipe de prise de vues pour les effets optiques, soit par l'équipe décor pour les effets de plateau. Un pionnier des effets comme Norman O. Dawn, qui développera la technique de la peinture sur verre au cinéma, amorcera sa carrière comme opérateur, avant de se spécialiser peu à peu dans les trucages optiques<sup>14</sup>. Dès les années 1920, la division du travail et l'organisation pyramidale entraînent l'ouverture de départements spécialisés dans les effets, tant dans les cinq *majors* (MGM, Paramount, Warner, Fox, RKO) que les trois *minors* (Universal, Columbia, United Artists). La crise de 1929 – coïncidant avec la généralisation du cinéma parlant dont la sensibilité des premiers enregistrements sonores empêche les tournages en décors naturels – modifie en profondeur la manière de produire des films et enferme les tournages dans les studios. Il est donc indispensable de recourir à de nombreux trucages pour donner l'illusion de décors extérieurs, mais aussi pour réduire les coûts de production (déployant alors considérablement les techniques de la transparence ou de travelling matte). Cela n'empêchera pas le succès croissant des films à grand spectacle et des films fantastiques dans les années 1930, encourageant le développement des départements d'effets spéciaux. En effet, l'industrie hollywoodienne a besoin d'un métier et d'une organisation spécifique pour sortir le nombre de plans truqués nécessaires à ses films, d'un point de vue économique, mais aussi artistique et narratif. La création de départements spécialisés, avec des chefs et des équipes dédiés, répond à ce besoin tant quantitatif que qualitatif. John

---

<sup>14</sup> Raymond Fielding, «Norman O. Dawn: Pioneer worker in special-effects cinematography», in Raymond Fielding (dir.), *A Technological History of Motion Pictures and Television: an Anthology from the Pages of the Journal of the Society of Motion Picture and Television Engineers*, Los Angeles, University of California Press, 1983, p. 142-149.

P. Fulton, par exemple, entre au « special effects department » de Universal vers 1930, département dont il prendra rapidement la tête. Suite au décès de Gordon Jennings, chef du département des effets spéciaux de la Paramount, il quitte Universal en 1953 et il restera à la Paramount jusqu'à la dissolution du département spécialisé, au début des années 1960. Entre-temps, il aura travaillé sur *L'Homme invisible* (James Whale, 1933), *La Fiancée de Frankenstein* (James Whale, 1935), *La Cinquième colonne* (Alfred Hitchcock, 1942), *Les Dix Commandements* (Cecil B. De Mille, 1956) ou bien encore *Sœurs froides* (Alfred Hitchcock, 1958). L'autre exemple représentatif de ces premiers superviseurs de l'âge d'or hollywoodien est incontestablement Linwood G. Dunn, chef du département d'effets optiques de la RKO au début des années 1930, alors une sous-division du « special effects department » qu'il dirigera par la suite. Il a contribué à *King Kong* (Merian C. Cooper et Ernest B. Schoedsack, 1933), *Carioca* (Thornton Freeland, 1933), *L'Impossible Monsieur Bébé* (Howard Hawks, 1938), et surtout *Citizen Kane* (Orson Welles, 1941). Par ailleurs, il recevra un Oscar technique pour l'invention de la tireuse optique. Anticipant la fin des départements spécialisés dans les studios, qui se produira à la fin des années 1950 (pour RKO : 1957), Dunn crée sa propre compagnie d'effets en 1946. Il travaillera alors, entre autres, sur *La Chose d'un autre monde* (Christian Nyby, 1951), *West Side Story* (Jerome Robbins et Robert Wise, 1961), *My Fair Lady* (George Cukor, 1964)...

Des années 1930 aux années 1960, seul est crédité le chef du département au générique, qu'il ait ou non travaillé effectivement sur le projet. Seul le chef est récompensé aux Oscars. Ainsi Warren Newcombe, responsable du « matte department » de la MGM à partir de 1925, était réputé pour ne jamais prendre un pinceau et pour diriger son département d'une main de fer, supervisant toutes les peintures, et luttant pour conserver le contrôle du plan final. À partir du milieu des années 1950, les départements spécialisés et leurs chefs disparaissent progressivement d'Hollywood. Un nouveau matériel de tournage, la crise de fréquentation des salles de cinéma, une nouvelle organisation des studios, des carrières bien remplies, etc. mettent à la retraite une génération de chefs de départements, dont le travail sera dorénavant assuré par un travailleur indépendant qui va, peu à peu, prendre le nom de superviseur. Citons à ce propos le cas particulier de Ray Harryhausen. Lassé d'avoir ses effets mis à mal par des réalisateurs ne maîtrisant pas les spécificités des plans truqués, Harryhausen, via son partenariat avec le producteur Charles Schneer, réalise les séquences comportant ses créatures dès le début des années 1960 et devient producteur exécutif. *Jason et les argonautes* est ainsi un film souvent considéré, à tort, comme étant de Harryhausen et non du réalisateur Don Chaffey. Il y est crédité comme producteur associé et comme créateur des « special visual effects ».

Au cours de l'âge d'or des studios comme dans la logique hiérarchique française, les professionnels sont formés exclusivement sur le tas, sur le modèle du compagnonnage. Mais aux États-Unis, ils occupent une place dans la structure pyramidale, claire et affichée des studios, jusqu'à ce qu'ils prennent le statut d'indépendant, à partir des années 1950, prenant le relais du modèle français qui s'éteint au même moment. Le recours aux trucages est très contrasté entre ces deux cinématographies et implique *de facto* une philosophie et une pratique du métier différentes : on observe ainsi sur ces périodes un usage des effets visuels plutôt spectaculaire aux États-Unis alors qu'en France, les trucages sont davantage cachés et rendus presque invisibles aux regards des spectateurs. Cette culture des trucages et des « films à effets spéciaux » s'amplifiera à partir des années 1980 avec l'apparition des grandes sociétés d'effets visuels américaines, qui participeront à augmenter la créativité et la spectacularité des blockbusters. Le rôle du superviseur devient alors incontournable.

### **Invention du métier contemporain : points communs et différences entre la France et les États-Unis**

Entre la fin des années 1970 et le début des années 2000, la profession se normalise aux États-Unis et les cartons deviennent de plus en plus précis<sup>15</sup> : si *Alien* de Ridley Scott en 1979 ne crédite que les superviseurs des effets spéciaux au générique de fin, le générique de sa suite de 1986, signée par James Cameron, donne le nom de deux superviseurs des effets visuels et d'un superviseur des effets visuels postproduction, au même niveau que le superviseur des effets spéciaux. Avec *Alien 3* de David Fincher en 1992 et plus encore avec le quatrième volet signé Jean-Pierre Jeunet en 1997, le superviseur des effets spéciaux n'apparaît plus qu'en générique de fin, celui des effets visuels en début. En vingt ans, les effets visuels numériques ont pris le pouvoir, reléguant les effets spéciaux et son éventuel superviseur en générique de fin. Cette mention des superviseurs se fait de plus en plus tôt dans les génériques de début, connotant la part de plus en plus importante des superviseurs dans la création du film. Dès les années 2000, les génériques des films hollywoodiens sont standardisés, reflétant une organisation du travail qui s'est cherchée un temps, mais qui dorénavant est stable : à chaque film son superviseur général des effets visuels (rarement appelé directeur – *director* – mais plutôt « senior »),

---

<sup>15</sup> Dans le même temps, la catégorie « special effects » de l'académie des Oscars, créée en 1940, se transforme en « special visual effects » en 1964. Sa dénomination contemporaine, « visual effects », date de 1977 – l'année de sortie de *Star Wars*.

qui travaille en collaboration avec différentes sociétés, qui elles, mettent à disposition des superviseurs dédiés à certaines séquences ou à certains types d'effets réalisés par leurs structures de rattachement. En France, le superviseur des effets visuels apparaît au générique avec un retard de vingt ans sur les États-Unis. À l'inverse des États-Unis, le superviseur français n'a pas encore sa place dans le générique de début...

### *La situation américaine : le leadership d'ILM*

La standardisation contemporaine se déploie en grande partie à la suite de *La guerre des étoiles*. Lorsque Georges Lucas entame la production de *La guerre des étoiles* en 1975, il pense tout d'abord se tourner vers le département des effets spéciaux de la Fox, mais il découvre qu'il n'est plus en activité depuis la fin des années 1960. Il cherche alors à recruter Douglas Trumbull, l'un des quatre co-superviseurs de *2001, l'Odysée de l'espace*. Travaillant sur le projet de *Rencontre du troisième type*, Trumbull lui conseille son assistant, John Dykstra. Pour faire face aux défis de son film, Lucas monte une nouvelle équipe, qu'il va nommer Industrial Light and Magic, autour de Dykstra, composée par Ken Ralston, Richard Edlund, Dennis Muren, Joe Johnston, Phil Tippett, Steve Gawley, Lorne Peterson et Paul Huston : tous marqueront profondément le monde des effets spéciaux et deviendront de véritables stars de la profession. Alors que la structure était vouée à disparaître à la fin du film, le lancement de la suite de la trilogie en 1978 conduit Lucas à la pérenniser dans le cadre de son studio Lucasfilm. Il y développe une section spécialisée dans les images 3D, le Graphics Group en 1979, qu'il vend en 1986 à Steve Jobs (créateur d'Apple), sous le nom de Pixar... Entre 1978 et 2009, ILM est nominé à 37 reprises pour l'Oscar des meilleurs effets visuels et en remporte 15. Fait très significatif, entre 1981 et 1995, ILM gagne toutes les récompenses, excepté en 1987 et en 1991. Puis, aucune jusqu'en 2007 ; car ce pionnier est vite copié par des structures concurrentes, parfois même par d'anciens d'ILM<sup>16</sup>, dans un premier temps sur le territoire états-unien, puis à l'international. Si la décennie 1990 est indéniablement celle de tous les exploits pour ILM, dorénavant, la société doit compter avec des rivaux de talent : Double Negative et Framestore à Londres, Rodeo FX au Canada (etc.), avec lesquels elle collabore aussi pour la réalisation de projets ambitieux, souvent répartis entre plusieurs structures. La société la

<sup>16</sup> Ainsi Richard Edlund crée Boss Films Studios en 1983, qui fermera en 1997 ; John Dykstra, avec son studio Apogee (1977-1992) ou Scott Ross, qui fonde avec James Cameron et Stan Winston la société Digital Domain en 1993 qui, après des crises multiples à partir des années 2000, fait faillite en 2012 et est rachetée par un fonds chinois. Face à cette concurrence, ILM reste un pilier des effets visuels, devenant une partie de l'empire Disney en 2012 avec la cession de Lucasfilm.

plus marquante reste la Néo-Zélandaise WETA Digital, créée en 1993 par Peter Jackson, en complément de Weta Workshop, cette dernière étant spécialisée dans les effets mécaniques et de maquillage et créée en 1986. WETA Digital prend son ampleur, comme ILM, avec une trilogie, *Le seigneur des anneaux*, tant pour ses foules numériques que pour l'animation d'un personnage central de la trilogie, Gollum, en motion (puis performance) capture.

Cette mondialisation de l'industrie des effets visuels n'est pas sans conséquence. Depuis le début du 21<sup>e</sup> siècle, l'industrie globale des effets visuels est en plein paradoxe : d'une part, le nombre de plans truqués numériquement n'a jamais été aussi important, avec des succès aux box-offices mondiaux comportant systématiquement une quantité impressionnante d'effets<sup>17</sup> ; de l'autre, les fermetures de studios d'effets visuels s'accélèrent. Digital Domain est en liquidation en 2012, le studio Rhythm and Hues dépose le bilan le mois même où il obtient l'Oscar des meilleurs effets visuels pour *L'odyssée de Pi* (Ang Lee, 2012). Lors de cette cérémonie, le son du micro du récipiendaire, Bill Westenhofer (superviseur VFX), est coupé au moment où il rappelle que la structure à l'origine de nombreux plans du film est en train de sombrer et que le réalisateur du film, oscarisé à son tour, remercie les acteurs, la production... mais pas les effets visuels, dans un film qui ne pourrait pourtant exister sans eux. Le modèle économique hollywoodien en matière d'effets visuels est donc en constante mutation : des artisans indépendants du début du cinéma, puis des départements d'effets au sein des studios des années 1920 à 1960 ; des indépendants dans les années 1960 aux sociétés dédiées aux effets spéciaux visuels à partir des années 1970, puis aux effets visuels numériques à partir des années 1990. Enfin, autour des années 2010, le modèle retourne à ses sources, puisque les studios se mettent à rouvrir, ou à racheter des structures d'effets visuels, tel Warner Bros Digital, ou Disney qui, acquérant Lucasfilm en 2012, récupère de fait le studio d'effets visuels ILM.

### *Le modèle français : des difficultés depuis ses débuts*

En France, l'apparition du métier de superviseur en tant que tel est, elle aussi, intrinsèquement liée à l'explosion technologique et au contexte économique du secteur d'activité des effets visuels, à la différence près que les besoins et les demandes en effets visuels dans les productions françaises

---

<sup>17</sup> Box-office mondial début 2015, en omtenant les films d'animation : *Avatar*, 2,7 milliards \$, *Titanic*, 2,1 milliards ; *Avengers*, 1,5 milliard ; *Harry Potter 7 partie 2* : 1,3 milliard ; *Iron Man 3* : 1,2 milliard ; *Transformers 3* : 1,1 milliard ; *Le seigneur des anneaux 3* : 1,1 milliard ; *Skyfall* : 1,1 milliard ; *Transformers 4* : 1 milliard.

demeurent bien éloignés de ceux des productions hollywoodiennes. Il faut attendre le début des effets numériques au cinéma pour que l'on trouve les premières traces de superviseurs d'effets spéciaux/visuels dans les génériques français, bien que le superviseur ne soit alors que rarement mentionné sous cette dénomination. Le pionnier du métier Christian Guillon est ainsi crédité à la « direction des effets spéciaux » pour *L'unique* (Jérôme Diamant-Berger, 1986), alors que *Terminus* (Pierre-William Glenn, 1986), projet concurrent par son ampleur, ne cite qu'un « superviseur de postproduction » : Robert K. Lambert. En 1993, *Les visiteurs* de Jean-Marie Poiré, révolution majeure dans les effets français pour son emploi des trucages numériques, reste encore timide en ne créditant au générique de fin que les structures ayant participé aux effets, pas les personnes<sup>18</sup>. Mais, peu à peu, les choses se standardisent en France aussi et en 1997, le générique d'ouverture de *La cité des enfants perdus* (Jean-Pierre Jeunet) cite des noms au lieu des structures (Pitof pour les « effets spéciaux numériques », Pierre Buffin pour les « images de synthèse »), avant que le terme de « directeur des effets visuels numériques » ne se retrouve, par exemple, en 1999, au générique d'ouverture d'*Astérix et Obélix contre César* de Claude Zidi, toujours associé à Pitof. Mais très vite, l'étiquette numérique va disparaître tant le numérique devient consubstantiel aux effets visuels.

Dès le début des années 1980, Christian Guillon a participé activement à l'essor de la profession, en revendiquant très vite le titre qui allait avec ses tâches : « Vers 1983, j'ai arrêté de faire de la publicité et j'ai commencé à faire des effets spéciaux pour des films de longs métrages en tant que superviseur freelance. Le mot Superviseur était inconnu en France, et je me disais qu'il serait plus judicieux de s'appeler Directeur des effets spéciaux, mais comme le mot superviseur existait aux États-Unis, il s'est imposé peu à peu<sup>19</sup> ». Le poste de superviseur gagne en considération dans les années 1990, car l'ordinateur ouvre le champ des possibles en créant des images irréalisables autrement. Les productions se lancent de plus en plus dans des effets, alimentés aussi par les expériences les plus audacieuses tentées par la publicité et le clip. Des années 1990 au début des années 2000, la grande difficulté technique des effets numériques réside dans l'adjectif « numérique ». Réaliser des images produites par ordinateur est déjà un défi, mais pouvoir les intégrer dans un morceau d'image tournée en argentique et placer le résultat final sur pellicule sans perte de qualité est un tout autre problème. Ces limitations techniques font du superviseur un « empêcheur de tourner en rond », à qui il peut arriver de bloquer sur un plateau certaines prises de vues incompatibles avec son travail

---

<sup>18</sup> Duboi pour les « effets spéciaux numériques », BUF compagnie pour les « morphings 3D » ; seul Jean-Marie Vives, célèbre matte-painter français indépendant, est cité ici.

<sup>19</sup> Entretien avec Réjane Hamus-Vallée et Caroline Renouard, 2014.

de post-production, ou dont le travail, par la numérisation de la prise truquée, « dégrade » forcément le plan. Par conséquent, une part de la profession refuse *a priori* les trucages numériques, tout en étant finalement contrainte d'y avoir recours quand il est trop tard. Le superviseur est alors appelé en « urgentiste » ou en « pompier », et intervient pour sauver des plans initialement mal conçus, au lieu de participer activement à leur création dès la préparation et le tournage.

Avec le numérique, des changements profonds de structures s'opèrent dans la commercialisation des effets. En France, le temps des artisans laisse peu à peu place à celui des sociétés spécialisées, favorisées par l'explosion de la production de la publicité et qui vont opérer la synthèse des compétences du cinéma, de la vidéo et du numérique. Ex Machina<sup>20</sup> est ainsi lancée en 1989, héritière de la fusion entre deux sociétés pionnières en images de synthèse. Ex Machina fait le pari, à l'initiative de Christian Guillon, de monter en 1992 un département trucages numériques pour le cinéma, mais la société arrête son activité en 2002. Sur ce modèle, d'autres sociétés vont aussi voir le jour à la fin des années 1980 et fermer leurs portes vingt ans plus tard, tel Duran Duboi (1983-2011). D'autres résistent toujours, comme BUF (1984), Mikros Image (1985), ou Mac Guff Ligne (1986), qui oscillent entre cinéma, animation, pub et vidéo-clip.

Avec la numérisation des équipements et une uniformisation progressive des logiciels et matériels utilisés, la concurrence se fait de plus en plus mondiale, bénéficiant parfois aux studios français, reconnus internationalement pour leur expertise, leur « french touch<sup>21</sup> » à l'exemple des trois sociétés précitées, mais aussi et souvent au détriment de ces mêmes structures.

## Un rapport différent à la création collective ?

Pour le superviseur français Hugues Namur, « entre la supervision de *Transformers* et nous, ce n'est pas le même métier<sup>22</sup> ». En France, le plus beau compliment que l'on puisse faire à un superviseur est de ne pas lui en faire<sup>23</sup>, ce

<sup>20</sup> Voir la journée d'étude consacrée à Ex Machina, organisée le 9 avril 2013 à la Maison de la Recherche de l'Université Sorbonne Nouvelle, par le programme de recherche Hist3D. Les interventions sont consultables en ligne à l'URL <http://hist3d.fr/journees-detude-2012-2013/exmachina/>. Le projet Hist3D œuvre à retracer l'histoire des images de synthèse en France, dont une partie pour les effets visuels ([www.hist3d.fr](http://www.hist3d.fr)).

<sup>21</sup> Cette « french touch » se voit aussi dans l'appétence des studios étrangers pour les jeunes diplômés des formations d'animation et d'effets visuels françaises, réputées à travers le monde pour leur qualité.

<sup>22</sup> Entretien avec Réjane Hamus-Vallée et Caroline Renouard, 2014.

<sup>23</sup> Cette approche peut aussi se retrouver chez certains superviseurs américains, voir *Peindre pour le cinéma*, *op. cit.*

qui reste surtout « une approche assez française, précise Ludovic Iochem. Si l'on dit au superviseur de *Pacific Rim* qu'on ne voit pas son travail, ça va le laisser songeur<sup>24</sup>... ». À cette invisibilité des images truquées en France répond une invisibilité de la profession : alors que certains superviseurs américains sont des « stars », leurs homologues français restent peu connus, hormis des spécialistes. À quelques exceptions près, le superviseur est rarement convié à la promotion d'un film et les entretiens qu'il livre le sont au compte-gouttes. Aucun César des effets visuels n'est décerné, à l'inverse d'autres pays qui ont mis à jour leurs plus prestigieux prix. En revanche, il existe depuis 2015 une distinction professionnelle française qui témoigne d'une reconnaissance du métier par le secteur, en récompensant les meilleurs superviseurs français : le « Genie Award », remis lors des Paris Image Digital Summit. Il est notable que les nominations de l'année 2015 avaient mis en avant des superviseurs de la compagnie historique BUF, alors qu'en 2016, ce sont contre toute attente les superviseurs de structures plus confidentielles qui ont tiré leur épingle du jeu (Autre Chose et Machine Molle). La visibilité en France d'un superviseur tient surtout à la renommée de la société de post-production à laquelle il est associé et à la manière dont celle-ci occupe le terrain concurrentiel. En effet, le plus souvent, la production du film choisit la société d'effets visuels qui va travailler sur un film et c'est le superviseur désigné par la société qui devra s'adapter au projet et au réalisateur. Il arrive qu'un réalisateur choisisse lui-même le superviseur avant tout pour son regard et son imagination, sans faire appel à des mises en concurrence budgétaires. Des collaborations pérennes apparaissent donc depuis plusieurs années, à l'image de celles de Jean-Pierre Jeunet/Alain Carsoux, Jacques Audiard/Cédric Fayolle, Jacques Perrin/Christian Guillon, Jean-Jacques Annaud/Christian Rajaud, Bruno Dumont/Hugues Namur...

### *Superviseur interne ou superviseur externe ?*

En France, les superviseurs généraux sont le plus souvent intégrés dans une société d'effets visuels – ce sont des superviseurs « internes ». Aux États-Unis, ils sont recrutés par un studio pour un film : ce sont des superviseurs « externes », « généraux » ou « seniors », qui répartissent les tâches entre différentes sociétés d'effets visuels et les coordonnent, en relation étroite avec les superviseurs internes de chaque société travaillant sur les plans qu'ils leur ont attribués. Le superviseur senior est donc avant tout un superviseur de superviseurs. À titre d'exemple, le générique d'*Avatar* annonce un *senior visual effects supervisor*, Joe Leterri, censé chapeauter l'ensemble, puis quatre

---

<sup>24</sup> Entretien avec Réjane Hamus-Vallée et Caroline Renouard, 2014.

superviseurs rattachés à WETA Digital, qui vont eux plutôt gérer les effets spécifiques à WETA. Ces cinq superviseurs sont rejoints en générique de fin par 22 autres professionnels présents dans 12 sociétés différentes, chacun gérant les plans ou effets répartis dans sa structure d'appartenance – pour un total de 1636 noms uniquement liés aux VFX ! Ces modèles hiérarchiques différents impliquent autrement les superviseurs sur les projets : aux États-Unis, les superviseurs généraux sont associés à la production ; en France, ils sont alliés à la partie créative (avec d'autres chefs de projet comme le chef opérateur et le chef décorateur) et à la post-production. Le superviseur interne doit donc pouvoir tirer parti des emplois du temps des graphistes ou des *leads* permanents de leur structure, en complétant avec des intermittents qu'il faut « résERVER » parfois longtemps à l'avance tout en connaissant au minimum les talents de chacun. Le superviseur et son équipe sont aussi liés aux moyens et équipements technologiques de la société : bien qu'au début du XXI<sup>e</sup> siècle, la majorité des sociétés aient abandonné leurs logiciels maison pour choisir Maya et Nuke (entre autres), le rattachement à une structure constraint, pour le pire et pour le meilleur, le superviseur dans ses choix technologiques et donc créatifs.

Geoffrey Niquet, superviseur employé chez BUF<sup>25</sup> et habitué des productions américaines au sein desquelles il est dirigé par un superviseur général, explique ainsi :

(...) en France, les producteurs voient plutôt un superviseur général externe comme un poste superflu, car ils sont souvent bien payés alors qu'ils ne produisent rien. Ça double un poste. Alors autant rester avec seulement un poste interne, qui coûte moins cher et qui peut mettre la main à la pâte. Mais l'idée d'un superviseur externe qui n'est pas impliqué dans la fabrication et qui peut donc avoir un regard plus objectif et neutre, ça a aussi son intérêt. Tout dépend des projets, des besoins, des problématiques de production... Ce poste de superviseur externe a vraiment un sens sur de gros projets où travaillent plusieurs sociétés, ça permet de coordonner les équipes et d'avoir le recul nécessaire pour se rendre compte quand un plan fonctionne ou non<sup>26</sup>.

Christian Rajaud, formé par Christian Guillon avec qui il a fait ses débuts, incarne l'un des rares superviseurs externes français, spécialisé dans les tournages en Asie. Son rôle est déterminant sur les tournages et leur préparation, où il est parfois accompagné par les superviseurs internes des sociétés avec qui il collabore au moment de la postproduction, ce qui lui permet de ne contrôler qu'à distance la bonne fabrication des plans truqués. Il explique :

---

<sup>25</sup> Il a notamment supervisé les nombreux VFX de *Bird People* de Pascale Ferran.

<sup>26</sup> Entretien avec Réjane Hamus-Vallée et Caroline Renouard, 2015.

Je n'ai pas envie que les collègues superviseurs internes aux sociétés se posent trop de questions techniques, je préfère qu'ils se concentrent sur l'artistique. Les sociétés peuvent venir de Paris, Vancouver, Pékin, Sidney... L'idéal pour moi, au moment de la postproduction, serait de n'avoir rien à faire, car tout aurait été parfaitement mis en place dès la préproduction et le tournage. Je n'aurais qu'à être là pour voir les images supervisées par mes collègues en interne, et être réactif quand celles-ci iraient dans la mauvaise direction. Un bon superviseur interne est toujours précieux. D'une part, il apporte des idées artistiques et, d'autre part, il filtre et fait faire et refaire aux graphistes le plan jusqu'à ce qu'il estime que le niveau atteint soit suffisant pour me le montrer. À ce moment-là, soit j'indique des modifications, soit le plan me convient et je vais alors le montrer au réalisateur qui me fait son retour<sup>27</sup>.

En 1997, Christian Guillon quitte la société Ex Machina et se lance dans la création d'une société d'ingénierie dans les trucages, appelée *L'Étude et la Supervision des Trucages* (L.E.S.T.). Christian Guillon commente cette création en ces termes :

L'idée de départ était d'avoir une structure d'ingénierie des effets spéciaux qui était entièrement dédiée à la conception, à la supervision et à la maîtrise d'œuvre des effets. Au début, c'était un concept qui était un peu étranger à tout le monde en France et c'était difficile de vendre à un producteur l'idée qu'il allait payer un « architecte ». Au fil des années, on a réussi à imposer cette vision en sous-traitant une partie des travaux et en réalisant une petite partie en interne. La sous-traitance permettait de prendre des projets plus gros, de les appréhender avec du recul, de ne pas être dépendant de nos propres outils. Cela donnait une liberté qui a été très utile et donc on a fait de plus en plus en sous-traitance, pour des films de plus en plus gros, avec des boîtes comme Éclair, Duboi, Mikros, BUF, MacGuff... On a développé avec eux une relation qui était un peu étrange finalement, à la fois une forme de partenariat sur les films sur lesquels on sous-traitait et de la concurrence sur les films pour lesquels on postulait. Donc on m'a dit : « tu ne peux pas faire ça, tu ne peux pas être concurrent et partenaire, c'est impossible ». Mais c'était dans l'intérêt de tout le monde qu'on puisse partager des gros volumes de travail. Ce n'est pas valable sur des films de trois plans, mais pour de plus gros projets, c'était adopter des modèles qui existaient déjà aux États-Unis et en Grande-Bretagne. Ce modèle était jugé impossible à appliquer en France, à cause de l'esprit gaulois, de la question de l'auteur, mais j'ai réussi à l'imposer quand j'avais le pouvoir de la commande<sup>28</sup>.

Depuis quelques années cependant, L.E.S.T. est en sommeil : cette tentative d'américanisation du modèle de production s'est soldée par un échec en France, malgré des projets d'envergure comme le documentaire *Océans* ou la production européenne *Astérix aux jeux olympiques*.

---

<sup>27</sup> Entretien avec Réjane Hamus-Vallée et Caroline Renouard, 2015.

<sup>28</sup> Entretien avec Réjane Hamus-Vallée et Caroline Renouard, 2014.

### *Quelle(s) implication(s) du superviseur dans la création ?*

Qu'il soit interne ou externe, qu'il soit général ou non, le superviseur doit établir les différents outils et méthodologies nécessaires à la fabrication des effets, mais aussi apporter une cohérence créative et visuelle au film. Que ce soit en France ou aux États-Unis, au-delà des compétences managériales et techniques, les compétences créatives sont au cœur de la profession. Ainsi, à la lecture de l'ouvrage *The Visual Effects Producer*, on relève que : « En un sens, le superviseur VFX est pour les effets visuels ce que le réalisateur est au film : il ou elle est la tête créative du département des effets visuels. Le superviseur VFX est d'abord et avant tout un conteur visuel et le partenaire créatif du réalisateur<sup>29</sup> ». Dans ce même esprit, les premières lignes de l'ouvrage *Masters of FX* expliquent que « Les superviseurs des effets visuels et des effets spéciaux sont les magiciens du monde du film, qui semblent faire surgir des images impossibles sur nos écrans de cinéma. À la fois artiste et technicien, un superviseur des effets doit disposer d'une solide efficacité dans le langage cinématographique, la prise de vue et l'infographie<sup>30</sup> ». C'est la nature même de la création qui est différente en France et aux États-Unis, en fonction de raisons quantitatives et de raisons qualitatives, et qui explique au final l'écart entre les différents superviseurs.

En France, sur un film d'auteur qui n'aurait besoin que de légères retouches numériques, les VFX ne coûteraient pas plus de 30 000 euros. Dans les faits, il est extrêmement rare que l'enveloppe consacrée aux VFX dépasse plus 5 % du budget total d'un film. La production d'un film comme *Chocolat* (2016, Roschdy Zem), de 18,5 millions d'euros, comprenant de nombreux effets nécessaires à la reconstitution du Paris du début du XX<sup>e</sup> siècle, n'a attribué que 500 000 euros<sup>31</sup> à la réalisation des trucages numériques (soit 2,7 % du budget). En revanche, les VFX du film de science-fiction *Babylon A.D.* (2008, Mathieu Kassovitz) ont représenté (environ) 10 % des 70 millions de dollars estimés du

---

<sup>29</sup> Charles Finance et Susan Zwerman, *The Visual Effects Producer: Understanding the Art and Business of VFX*, Focal Press, 2009, p. 38-39. En italique dans le texte. Notre traduction

<sup>30</sup> Ian Failes, *Masters of FX. Behind the Scenes with Geniuses of Visual and Special Effects*, London, Octopus, 2015, p. 10. Notre traduction.

<sup>31</sup> Voir l'entretien de Nicolas Colle avec Hugues Namur, superviseur VFX sur ce film, publié le 1<sup>er</sup> février 2016, disponible en ligne <http://www.cinechronicle.com/2016/02/pits-2016-interview-hugues-namur-responsable-des-vfx-sur-chocolat-101634/>. « Le budget alloué est-il important dans le cinéma français ? HN : Cela dépend des projets. Sur un film d'auteur, nous dépassons rarement les 30 000 euros. Peu d'éléments sont à ajouter, hormis effacer un élément de décor ou effectuer de petites retouches numériques. Sur un film d'époque, le budget peut s'élever à un million d'euros environ. Pour *Chocolat*, environ un demi-million. »

film<sup>32</sup>. Aux États-Unis, ne prévoir que 3,5 ou même 10 % des 237 millions du budget d'*Avatar* pour ses VFX n'aurait pas de sens. S'il reste difficile d'avoir des informations exactes sur le budget consacré aux VFX<sup>33</sup>, on sait par exemple que la réalisation des trucages de *2001, l'Odysée de l'espace* de Stanley Kubrick avait déjà nécessité 6,5 millions sur les 10,5 millions globaux, soit un peu plus de 60 % de son budget. Entre 30 plans truqués sur un film et 1 200 sur un autre, le travail est forcément différent et le budget dédié aussi. Il est donc courant qu'un superviseur en France suive plusieurs projets en même temps, mais à des stades différents. Par ailleurs, le superviseur américain doit aussi travailler avec d'autres professionnels, inexistant en France, comme le monteur VFX, spécialisé dans le montage des scènes avec effets ou le VFX *creative director*, l'équivalent d'un directeur artistique des effets visuels. Ainsi, une forme de dilution du travail créatif se produit à travers cette explosion de plans et d'interlocuteurs. Cependant, le poids du superviseur général reste beaucoup plus important qu'en France, tant les enjeux liés à la réussite du film ou son échec sont grands. Ici se situe peut-être la plus différence entre l'apport créatif du superviseur français et celui du *supervisor* américain : un *supervisor* va parler directement effets avec la production et le réalisateur, car ils partagent tous cette même culture ; en France, parler effets implique rarement un dialogue naturel avec le cinéaste, qui peut être encore méfiant sur cet aspect souvent considéré comme de la pure technique. Selon Hugues Namur, « dans l'approche anglo-saxonne du métier, il suffit d'aimer les effets » ; en France, répond Cédric Fayolle, « il faut aimer le cinéma plus que les effets<sup>34</sup> ». Les affiches des films hollywoodiens emploient l'argument marketing « par les créateurs des effets spéciaux de... », l'équivalent français est peu probable. De même, passer des effets visuels à un autre métier dans le monde du cinéma est difficile, mais possible aux USA (James Cameron par exemple, ou Mark Dippé) alors qu'en France, le passage demeure encore très compliqué, souvent voué à l'échec, comme par exemple les deux films réalisés par l'ancien superviseur Pitof (*Vidocq* en 2001, *Catwoman* en 2004). *A contrario*, Cédric Nicolas-Troyan débute dans les VFX français au milieu des années 1990 avec *Assassin(s)* de Mathieu Kassovitz, avant de s'expatrier aux États-Unis pour travailler sur les VFX des films de Gore Verbinski entre 2002 et 2006. En 2012, tout en supervisant *Blanche-Neige et le Chasseur* (de Rupert Sanders), il y occupe le rôle de

<sup>32</sup> Voir l'entretien de Stéphane Ceretti accordé à Victor Garcia pour *L'Express*, « Rencontre avec le créateur des effets visuels des *Gardiens de la Galaxie* », publié le 22 août 2014. Article en ligne à l'URL : [http://www.lexpress.fr/culture/cinema/superviseur-des-effets-speciaux-sur-un-film-a-gros-budget-c-est-quoi\\_1569330.html](http://www.lexpress.fr/culture/cinema/superviseur-des-effets-speciaux-sur-un-film-a-gros-budget-c-est-quoi_1569330.html). Dernière consultation le 23 juin 2016.

<sup>33</sup> Ils sont bien souvent considérés comme des secrets de production, comme le souligne Stéphane Ceretti dans son entretien pour *L'Express* précédemment cité.

<sup>34</sup> Entretiens avec Réjane Hamus-Vallée et Caroline Renouard, 2014.

réalisateur seconde équipe, poste qu'il reprend en 2014 sur le film *Maléfique* (de Robert Stromberg). En 2016, il s'empare pleinement des rênes de la réalisation du *Chasseur et la Reine des Glaces*.

Le superviseur est certes créatif mais il met sa créativité au service d'un réalisateur et d'un film : aucun superviseur ne se considérera comme l'auteur de ses effets. Le superviseur français va chercher à développer des références artistiques, la peinture classique ou moderne, l'art contemporain, la photographie, ou encore des références cinématographiques pointues, rassurant ainsi l'auteur du film sur sa capacité à nouer un dialogue avant tout créatif et esthétique et non technologique. Ainsi, le superviseur Sébastien Rame, qui s'est illustré sur la série télévisée *Les Revenants*, explique qu'

(...) il faut être ouvert à tout, surtout quand on veut travailler dans les VFX. Les références cinématographiques, visuelles, culturelles, sont importantes, car c'est souvent le langage du réalisateur. Quand on se dirige vers les VFX, c'est qu'on a tout de même une affinité avec ces questions-là. Mais je connais des graphistes qui ne vont voir que des films américains et aucun film français, ce qui est dommage, car face à un réalisateur français, il faut avoir cette culture cinématographique. Tout comme il faut être ouvert aussi à d'autres domaines artistiques : avec le réalisateur des *Revenants*, on parle surtout musique, et moins de cinéma. Ce qui est génial avec le cinéma ou les séries télévisées, c'est que ça combine tous les arts : la peinture, la photo, la musique, etc.

Le « style » des superviseurs ne peut être reconnaissable, ni même visible, à l'image finale, bien qu'ils ne soient pas interchangeables pour autant. En effet, chaque superviseur met en œuvre ses propres solutions et donc obtiendra un résultat esthétique différent. Ainsi, selon Eve Ramboz, le superviseur est-il un « accompagnateur créatif », un « traducteur de créativité », toujours au service de la vision du réalisateur. Toutes les tensions du métier et son paradoxe viennent de cette dialectique : le superviseur doit être force de proposition mais avec une certaine retenue. Il doit exprimer sa sensibilité artistique tout en la subordonnant à celle du cinéaste.

Au terme de cette étude, nous pouvons avancer que le métier de superviseur est plus ancré et développé aux États-Unis. En France, le métier est certes plus jeune, mais on peut observer que, depuis quelques années, les VFX se banalisent et sont davantage acceptés par les réalisateurs : les enjeux esthétiques et narratifs des effets visuels sont ainsi de plus en plus prégnants dans les films par exemple de Jacques Audiard, Mickael Haneke, Pascale Ferran, Christophe Honoré, sans oublier les habitués comme Gaspard Noé, Michel Gondry, Roman Polanski ou Jean-Jacques Annaud... La standardisation du métier et celle des effets visuels peuvent ainsi être vues dans un rapport de réciprocité. Les modèles économiques français et états-uniens des effets visuels ne cessent de se réinventer, tout en souffrant des mêmes conflits structurels inhérents à la

crise économique et, de manière plus spécifique, à la crise du cinéma dans son ensemble. S'il semble difficile de lutter contre les crédits d'impôt étrangers ou le coût de la main-d'œuvre de certains pays, c'est la qualité et l'approche spécifique des effets qui vont permettre aux superviseurs et aux sociétés dans lesquelles ils œuvrent de se faire un nom – du moins à court terme – dans ce champ hautement concurrentiel.

Reste à savoir à présent comment le métier de superviseur se développera dans les années à venir, car son statut en 2016 est forcément amené à évoluer au sein de ce secteur en crise, en France ou aux États-Unis. Certaines tâches, autrefois menées par le superviseur, sont aujourd'hui considérées comme basiques et assumées par d'autres chefs de poste, comme c'était déjà le cas dans les années 1960, 1970 et 1980. Un chef opérateur peut dorénavant gérer un fond vert sans la présence d'un superviseur. Les « retouches beauté » des visages des acteurs sont de plus en plus prises en charge par l'étaillonner, dans une délimitation poreuse des pratiques qui questionne sans cesse le(s) métier(s). Mais simultanément, les techniques se complexifient avec de nouveaux outils : *previz, preriz on set, performance capture*, fin (annoncée) du fond vert... La mondialisation fait également de plus en plus converger les tâches du *visual effect supervisor* et du superviseur des effets visuels. Les stratégies d'organisation héritées des années 1920, mais aussi les enjeux esthétiques et les budgets attribués (très limités d'un côté, pleinement assumés de l'autre), marquent une différenciation particulièrement forte entre la France et les États-Unis, avec des impacts différents sur l'implication des superviseurs au sein de la création collective. Toutefois, si l'on observe des participations à des échelles différentes, les fondamentaux demeurent finalement toujours les mêmes, quelles que soient les époques : c'est avant tout un métier de *création* et de *collectif*, qui repose sur les discussions et les échanges de points de vue, au cœur d'un environnement humain complexe et foisonnant, à la fois artistique, technique, logistique, ouvrier, financier, artisanal et industriel.



## Bibliographie

BLED Gregory, « Du près au lointain, l'espace tangible du décor de cinéma », *Entrelacs* numéro 10 *Le Toucher* [en ligne], 2013. Dernière consultation le 30 mars 2016.  
URL : <http://entrelacs.revues.org/463>.

COLLE Nicolas, « PITS 2016 : rencontre avec Hugues Namur, superviseur des effets visuels », *Cinechronicle.com*, publié le 1<sup>er</sup> février 2016, disponible en ligne <http://www.cinechronicle.com/2016/02/pits-2016-interview-hugues-namur-responsable-des-vfx-sur-chocolat-101634/>. Dernière consultation le 23 juin 2016.

FAILES Ian, *Masters of FX. Behind the Scenes with Geniuses of Visual and Special Effects*, London, Octopus, 2015.

FIELDING Raymond, « Norman O. Dawn: Pioneer worker in special-effects cinematography », in Raymond FIELDING (dir.), *A Technological History of Motion Pictures and Television: an Anthology from the Pages of the Journal of the Society of Motion Picture and Television Engineers*, Los Angeles, University of California Press, 1983, p. 142-149.

FINANCE Charles et ZWERMAN Susan, *The Visual Effects Producer: Understanding the Art and Business of VFX*, Focal Press, 2009.

GARCIA Victor, « Rencontre avec le créateur des effets visuels des *Gardiens de la Galaxie* », *L'Express*, publié le 22 août 2014. Article en ligne à l'URL : [http://www.lexpress.fr/culture/cinema/superviseur-des-effets-speciaux-sur-un-film-a-gros-budget-c-est-quoi\\_1569330.html](http://www.lexpress.fr/culture/cinema/superviseur-des-effets-speciaux-sur-un-film-a-gros-budget-c-est-quoi_1569330.html). Dernière consultation le 23 juin 2016.

HAMUS-VALLÉE Réjane et RENOUARD Caroline, *Superviseur des effets visuels pour le cinéma*, Paris, Eyrolles, 2015.

HAMUS-VALLÉE Réjane, *Peindre pour le cinéma. Une histoire du Matte Painting*, Villeneuve-d'Ascq, Presses du Septentrion, « Images et sons », 2016.

LEFEUVRE Morgan, « Les travailleurs des studios : modalités d'embauches et conditions de travail (1930-1939) », *1895. Mille huit cent quatre-vingtquinze* [En ligne], 65 | 2011, mis en ligne le 01 décembre 2014, consulté le 09 février 2016.  
URL : <http://1895.revues.org/4439>.

METZ Christian, « Trucage et cinéma » dans *Essais sur la signification au cinéma (tome 2)*, Klincksieck, Paris, 1972.

2017 © La Création Collective au Cinéma

PISANO Giusy et RENOUARD Caroline, « Une archéologie de l'extension de décor. Les maquettes suspendues de Wilcké et Minine », dans Thomas CARRIER LAFLEUR et Jean-Pierre SIROIS-TRAHAN (dir.), *L'Archéologie des effets spéciaux. Histoire, ontologie, dispositifs*, à paraître.

THARRATS Juan-Gabriel, *Segundo de Chomón*, Paris, L'Harmattan, 2009.