

*La place des effets visuels dans l'écriture du scénario*  
*L'exemple atypique*  
*d'Au revoir là-haut (Albert Dupontel, 2017)*  
*vu par le superviseur Cédric Fayolle*

**par Réjane Hamus-Vallée**



À plus d'un titre, l'adaptation cinématographique du roman de Pierre Lemaitre<sup>1</sup> semble atypique. Multirécompensé, en particulier par le prix Goncourt 2013, l'ouvrage se déploie sur 576 pages et comporte des évocations de la guerre en tranchée particulièrement visuelles. Il base aussi toute son histoire autour du personnage d'Édouard Péricourt, dont le bas du visage a été arraché par un obus au début du livre. Et si évoquer par mots une gueule cassée peut être éprouvant pour un lectorat, voir le visage en bouillie du personnage sur grand écran demande une grande finesse pour éviter un rejet total du spectateur.

En dépit de la taille de l'ouvrage et de ses multiples défis visuels, le film est un succès, à la fois public (plus de deux millions de billets vendus en France<sup>2</sup>) et critique (César du meilleur réalisateur, de la meilleure adaptation, des meilleurs costumes, de la meilleure photographie, des meilleurs décors). À la sortie du film, les interviews et critiques se sont particulièrement concentrées sur l'aspect adaptation : « Son respect de l'œuvre adaptée s'accompagne d'une ambition formelle inouïe », explique Yan Tobin pour *Positif*, tandis que Sophie Avon pour *Sud Ouest* estime que « En s'appropriant le roman, Albert Dupontel a fait mieux que l'incarner, il lui a donné une intense charge d'émotions qui

---

<sup>1</sup> Pierre Lemaitre, *Au revoir là-haut*, Paris, Albin Michel, 2013.

<sup>2</sup> <http://www.allocine.fr/film/fichefilm-230699/box-office/> « Découvrez le détail, semaine par semaine, des 2 088 336 entrées cinéma en France du film *Au revoir là-haut* ». Dernière consultation le 8 avril 2020.

déborde les effets visuels de son cinéma, transforme une résurrection en rédemption et un sauvetage en impossible retour<sup>3</sup>. »

Cette attention spécifique provient d'une part du statut du roman originel, du haut de ses 450 000 exemplaires vendus et de son Goncourt, et de l'autre du travail particulier mené par Albert Dupontel auprès de Pierre Lemaitre, ce dernier ayant donné son avis et accord sur les différentes nouveautés du scénario final, en particulier un dénouement alternatif, « mais cette infidélité, paradoxalement, est fidèle », déclare François Forestier en introduction d'un entretien croisé entre Dupontel et Lemaitre pour le *Nouvel Observateur*<sup>4</sup>. « Pour faire un bon film, le réalisateur doit s'approprier le roman. Alors j'ai accepté qu'il raconte l'histoire du point de vue d'Édouard Péricourt et non plus d'Albert Maillard, qu'il évacue l'homosexualité pour ne pas partir dans tous les sens, et même qu'il change la fin<sup>5</sup> », explique l'écrivain en justifiant son choix pour l'attribution de ses droits très convoités à Albert Dupontel, dont c'est la première adaptation, mais pas le premier scénario. Car Albert Dupontel signe le scénario de tous les longs métrages qu'il a réalisés à ce jour : *Bernie*<sup>6</sup> en 1996, *Le Créateur*<sup>7</sup> en 1999, *Enfermés dehors* en 2005, *Le Vilain* en 2008, *9 mois fermé*<sup>8</sup> en 2012, *Au revoir là-haut*<sup>9</sup> en 2017 et *Adieu les cons* en 2020.

Cependant, ce n'est pas Pierre Lemaitre qui verra les premières moutures du scénario, mais le superviseur des effets visuels Cédric Fayolle, avec lequel Dupontel collabore systématiquement depuis quasiment le début de sa carrière de réalisateur<sup>10</sup>, et qui sera donc le premier interlocuteur dans cette phase d'écriture et de réécriture des treize versions du scénario. « C'est la première personne que j'ai contactée, avant même d'avoir écrit le scénario. Il s'agissait de "mentir" au public pendant plus de deux heures. Il s'est prêté au jeu avec délectation et enthousiasme. Sur la base de mon storyboard, de photos, de

---

<sup>3</sup> Pour un aperçu très synthétique des critiques, voir la sélection opérée par le site *allocine.fr* dont sont extraites les deux citations : <http://www.allocine.fr/film/fichefilm-230699/critiques/presse/>. Dernière consultation le 7 octobre 2019.

<sup>4</sup> François Forestier, « Dupontel adapte *Au revoir là-haut* de Pierre Lemaitre : "Il y a eu 13 versions du scénario" », *Nouvel Observateur*, 24 octobre 2017, <https://www.nouvelobs.com/cinema/20171019.OBS6227/dupontel-adapte-au-revoir-la-haut-de-pierre-le-maitre-il-y-a-eu-13-versions-du-scenario.html>. Dernière consultation le 7 octobre 2019.

<sup>5</sup> <https://www.lejdd.fr/Culture/Cinema/quand-albert-dupontel-adapte-au-revoir-la-haut-roman-de-pierre-le-maitre-3472214>. Dernière consultation le 7 octobre 2019.

<sup>6</sup> Co-écrit avec Gilles Laurent.

<sup>7</sup> Co-écrit avec Gilles Laurent.

<sup>8</sup> Co-écrit avec Olivier Demangel.

<sup>9</sup> Co-écrit avec Pierre Lemaitre.

<sup>10</sup> Cédric Fayolle a ainsi supervisé les effets de *Neuf mois ferme*, *Le Vilain*, il a travaillé sur les effets d'*Enfermés dehors* et a supervisé les effets et dirigé à nouveau la seconde équipe d'*Adieu les cons*.

suggestions, de décors repérés et validés, il a créé cet univers lointain que sont les années 1920. Quelques performances à saluer : le rapatriement des soldats, filmé depuis une gare déserte à Versailles et la scène finale au Maroc tournée... sur le parking du studio. La qualité du travail est telle que parfois je n'arrivais plus à distinguer le vrai du faux. Par ailleurs je lui ai confié la réalisation de la seconde équipe et je lui dois quelques plans très réussis.<sup>11</sup> »

Si le superviseur des effets visuels intervient de plus en plus en amont dans la préparation d'un film, s'éloignant de la figure du « pompier » appelé au dernier moment, en postproduction<sup>12</sup>, pour réparer des plans irréparables, l'arrivée aussi précoce de Cédric Fayolle sur le projet est cependant rarissime, et questionne la place des effets visuels dans la constitution même du scénario du film. Nous interrogerons ici le superviseur Cédric Fayolle<sup>13</sup> sur la façon dont il a préparé le film, les échanges qu'il a provoqués durant l'écriture du scénario et les documents de travail qui accompagnent le scénario. Au moment où les effets visuels prennent de plus en plus de place dans les productions françaises, souvent de manière imperceptible<sup>14</sup> mais aussi, de plus en plus, comme une réelle valeur ajoutée<sup>15</sup> visuelle, comment les enjeux techniques, économiques et esthétiques des effets visuels ont-ils un impact, ou non, sur l'écriture du scénario ?

---

<sup>11</sup> <http://www.allocine.fr/film/fichefilm-230699/secrets-tournage/>. Dernière consultation le 7 octobre 2019.

<sup>12</sup> Voir en particulier le premier chapitre de Réjane Hamus-Vallée et Caroline Renouard, *Superviseur des effets visuels pour le cinéma*, Paris, Eyrolles, 2015.

<sup>13</sup> Entretien réalisé le 21 août 2019, au siège de Mikros Image, Technicolor, Paris, juste au moment où Cédric Fayolle rentrait du tournage du prochain film d'Albert Dupontel, *Adieu les cons*, 2020.

<sup>14</sup> Selon la classification établie par Christian Metz, « Trucage et cinéma » dans *Essais sur la signification au cinéma* (tome 2), Paris, Klincksieck, 1972, p. 173-192, pour lequel les trucages peuvent être imperceptibles (le spectateur ne sait pas qu'il y a eu trucage, par exemple des cernes effacées sur le visage d'un acteur), invisibles mais perceptibles (le spectateur sait qu'il y a eu un effet par la nature même de ce qu'il regarde, par exemple un homme invisible, mais il ne perçoit par la technique utilisée pour le porter sur grand écran) ou encore visibles (des trucages visibles en tant que trucages, par exemple un fondu enchaîné).

<sup>15</sup> Voir à ce sujet le rapport de Jean Gaillard, *La Fabrication d'effets spéciaux numériques en France. État des lieux de l'activité et propositions pour la renforcer et la développer*, Mission réalisée pour le CNC, juin 2016, [https://www.cnc.fr/professionnels/etudes-et-rapports/rapport-de-jean-gaillard-sur-la-fabrication-deffets-speciaux-numeriques-en-france\\_235944](https://www.cnc.fr/professionnels/etudes-et-rapports/rapport-de-jean-gaillard-sur-la-fabrication-deffets-speciaux-numeriques-en-france_235944). Dernière consultation le 8 avril 2020.

*Comment a débuté ton travail sur le film ?*

En fait, Albert Dupontel m'a envoyé un SMS un jour en me disant : il faut que tu lises *Au revoir là-haut*. Ce que j'ai fait, j'ai compris que ce n'était pas un simple conseil de lecture et qu'il y avait en fait une question sous-jacente. Quand j'ai lu le livre, je lui ai dit : c'est super, c'est ambitieux. Mais ce n'était pas cela la question : Albert Dupontel voulait en fait savoir combien l'adaptation allait coûter. Il voulait que je fasse un devis à partir du livre ! En général, je reçois un scénario, qui est déjà une projection compliquée parce que dans un scénario il y a parfois tout et n'importe quoi. Mais un roman c'est pire, parce que tu ne sais même pas ce qu'il va garder au final ! Et quand tu vois toute la bataille, tu fais : oh la la ! Comment on va faire ça ! Hasard du métier, j'avais participé à un film juste avant sur la guerre de 1914, donc j'avais une vision très précise de comment il fallait faire et des erreurs à ne pas reproduire. Mais c'était la première fois que cela m'arrivait de faire un devis sur un livre et non sur un scénario. Pour Albert Dupontel, c'était la première fois qu'il se lançait dans un film d'époque, avec un gros budget, et comme « film d'époque » veut dire « effets spéciaux », il ne voulait pas se lancer dans un projet irréalisable au final. En lisant le livre, en faisant un devis dessus, c'est un peu comme si je donnais mon aval en termes d'effets visuels : vas-y, tu peux y aller, ça fera à peu près ça, on va se débrouiller pour que ça rentre là-dedans. Ensuite il est allé voir la décoration, le costume... et ça lui a permis de monter son budget et de se dire OK, je peux faire le film.

*Comment as-tu travaillé concrètement ce premier devis « sur ouvrage » ?*

J'avais fait un premier document dans lequel j'avais répertorié combien de fois par exemple on allait voir une gueule cassée, combien de fois on avait Paris, la guerre, les tranchées... chapitre par chapitre. Ensuite je l'ai envoyé à Albert Dupontel. Pour moi, cela m'apportait une vision globale du roman et des effets qu'il y avait à faire et je pouvais ainsi lui montrer le roman *via* les effets spéciaux, uniquement sous mon axe. Ça m'a aussi aidé à comprendre si Albert Dupontel avait vu les mêmes choses que moi, et après lui ça lui a servi pour aller chercher de l'argent, parce qu'il avait un dossier « effets visuels » avec ce qu'il y avait à faire exactement, il avait une base de document précise. Au final, j'en ai tiré les grosses lignes du livre, je voyais un peu les décors... On s'est fixé quelques éléments sur les choses un peu compliquées, les choses plus simples... Moi par exemple, j'avais très peur de la gueule cassée. Techniquement, c'est compliqué une gueule cassée et il faut faire attention, c'est un personnage principal, si les spectateurs ressentent du dégoût

pour le personnage principal, cela va poser problème. Dans le livre, les masques étaient déjà présents, mais moins travaillés que ce qu'en a fait Albert Dupontel qui s'en est servi pour relier l'artiste qu'est Édouard Péricourt à ses créations. Après, il y avait la reconstitution de Paris qui était compliquée. À partir de là, j'ai trouvé des images de référence, on a commencé à discuter là-dessus ; et entretemps, Albert Dupontel avait déjà commencé à écrire ses premières versions.

*Quels échanges ont lieu alors entre l'écriture des différentes versions et ton rôle de superviseur des effets visuels ?*

Albert Dupontel a une connaissance assez forte des effets : il n'écrit pas pour les effets, ce n'est pas ça, mais il a une vraie conscience des effets, ça fait vraiment partie de son univers, c'est sa façon de raconter des histoires et donc ça fait partie intégrante de la fabrication. Il sait très bien ce qui peut poser problème, il sait alors poser les bonnes questions : sur ce décor, qu'est-ce qu'on peut faire ? Comment rendre la vie parisienne à cette époque ? Car très tôt, dès les premières versions, on a commencé tous les deux à aller visiter des décors. Il n'y avait pas encore d'équipe construite, mais Albert me disait : voilà, j'aimerais bien tel hôtel pour la demeure des Péricourt, donc on allait voir plusieurs demeures dans Paris. Là, on avait un vrai échange sur ces différents lieux : est-ce qu'on peut travailler là, par exemple dans des voies sans issue ? Alors oui, on peut travailler là, mais comment va-t-on rajouter de la vie là, et c'est trop compliqué dans une impasse. Jusqu'au jour où on trouve le bon hôtel particulier... mais qui était sur les Champs-Élysées, ce qui posait d'autres soucis... Je n'influçais pas forcément l'écriture, mais Albert aime bien visualiser ce qu'il écrit, donc quand on a trouvé l'hôtel Péricourt par exemple, d'un seul coup il a pu finaliser l'écriture de sa séquence, il voyait son hôtel, il pouvait rentrer dans la précision de son scénario parce qu'on avait validé les décors. Autre exemple, la mansarde d'Édouard avec la cour intérieure : Albert avait écrit la scène, on avait trouvé une cour mais on a dû en changer. Quand on a retrouvé la bonne cour, il a réécrit différemment cette partie du scénario.

*La validation des décors, intervenant aussi tôt, permet alors au scénario d'avancer ?*

Effectivement comme je validais les décors, qui étaient destinés à être truqués, cela l'aidait à finir le scénario. En tant que superviseur, je n'étais pas forcément dans l'écriture, parce qu'Albert n'a pas besoin de moi pour cela !

Mais le fait de dire : OK, on peut y aller, là on peut faire ceci ou cela, c'est ça qui l'aidait à faire avancer son scénario. Par exemple pour la séquence de la gare, il voulait faire un plan un peu à la Sergio Leone où on est devant la gare, puis en fait on monte, on passe par-dessus les toits et on voit tous les démobilisés. On avait trouvé une gare, c'était super, ça marchait bien, et puis finalement, on ne pouvait plus l'avoir, ça a été un moment un peu flou, on perdait la gare, le décor, et donc c'était compliqué pour l'écriture. On est reparti à la recherche d'une gare, on s'est demandé à un moment si je n'allais pas devoir tout reconstruire et puis finalement, Albert a visité un entrepôt, j'étais à Montréal, il m'envoie des photos : qu'est-ce qu'on peut faire avec ce décor-là ? Je commence à réfléchir à des plans, on peut faire ça, je peux agrandir l'entrepôt, rajouter des trains, je commence à lui faire des petits concepts rapidement, et d'un seul coup, ce décor a été validé et il a pu finir d'écrire sa séquence. C'est comme ça que tu influences quelque part le scénario, en apportant des validations techniques, sur des décors, du visuel. Comme Albert travaille sur du visuel, il a besoin de pouvoir avancer visuellement sur des trucs.

*Le décor permet au scénario d'avancer dans ce cas précis, mais est-ce que le scénario peut aussi imposer totalement un espace ?*

Oui, il y a des choses où le scénario imposait un décor précis, il fallait qu'on s'adapte pour trouver ou construire les éléments imposés. Pour la mansarde, Albert voulait absolument un escalier, il a fallu qu'on trouve un décor qui corresponde parfaitement à ça. On visitait des lieux, et à chaque fois il fallait construire totalement un escalier parce qu'il n'existait pas. À force de chercher, on a fini par trouver une cour avec le bon escalier, c'était super ! Mais en fait, souvent, c'est un mélange des deux : tu as une envie de décor, tu ne le trouves pas, tu trouves un truc qui est à deux doigts de ressembler à ton idée et hop, tu tords un peu le scénario ou ta scène pour que cela rentre dedans. C'est un peu le travail de tous les réalisateurs !

*Est-ce que tu as la sensation qu'un scénariste doit savoir exactement ce qu'il est possible de faire ou non en termes d'effets visuels quand il écrit son scénario ?*

Surtout pas, parce que le scénariste, il faut qu'il se lâche, s'il commence à avoir des contraintes techniques à l'écriture, il va se bloquer. Moi je trouve que c'est génial de pouvoir tout écrire, et après on se demande comment on peut

faire, on réécrit et on ramène à la réalité du truc dans un second temps. Mais si on commence à mettre des barrières d'entrée de jeu, ça va limiter la création. Donc il faut un mélange, certains scénaristes sont intéressés pour savoir ce qui est faisable mais c'est bien aussi qu'ils n'aient pas conscience du truc, parce que parfois, mêmes nous, il y a des choses qu'on n'a jamais faites avant et si un scénariste a un peu conscience de ce qu'on peut faire ou pas, en fait ça va se limiter à ce qu'il sait, il ne va pas oser aller sur le truc où il pense que c'est compliqué alors que c'est facile à faire. Il ne vaut mieux pas qu'il rentre dans ça ; parfois, ils pensent que c'est hyper compliqué et non, et parfois c'est l'inverse. Après, c'est des questions de budget, tout est faisable maintenant ; ce n'est plus qu'une question d'argent et d'idée !

*Est-ce que de manière générale, la question des effets visuels te semble abordée au cours de l'écriture du scénario ? Est-ce qu'une impossibilité technique par exemple oblige à modifier le scénario ?*

Alors la base de notre travail, c'est de lire le scénario, puis de rencontrer le réalisateur, et de temps en temps le scénariste s'il n'est pas aussi réalisateur. Lorsqu'on constate qu'une envie de plan est vraiment trop chère, on propose des alternatives : pour raconter la même chose, est-ce qu'on ne peut pas simplifier l'effet par exemple ? Puis ils remodèlent selon nos indications, mais à la base il y a une idée qu'on essaye de conserver, c'est juste la façon de fabriquer cette idée qui peut changer. De manière générale, on est souvent très en amont dans le processus de préparation, parce que c'est des questions de coût aussi : comment tourner ça en étant le moins cher possible ? Or aujourd'hui, le moins cher possible, ça veut dire utiliser des effets visuels.

*Que fais-tu de ton côté pendant les phases de réécriture du scénario d'Au revoir là-haut ?*

Alors je fais de la recherche, un peu de documentation, pour essayer d'affiner mes propositions. Je me renseigne en particulier sur l'époque pour savoir précisément ce que je peux faire, ce que je ne peux pas faire. Car une fois qu'on a le décor, il faut aussi le remplir avec des accessoires, des voitures, des figurants... J'essaie de voir à quoi ça ressemblait Paris à cette époque, quelle activité pouvait-on trouver dans la rue, quelles marques de voiture, comment étaient les murs, les fenêtres, les matériaux... L'équipe décor fait sa propre recherche, moi la mienne, puis on se partage les résultats : parce que si le décor s'occupe des avant-plans, moi je dois fabriquer tout le reste...

*Comment as-tu travaillé particulièrement la gueule cassée d'Édouard Péricourt ?*

Là aussi, j'ai fait mes recherches sur les gueules cassées, j'ai regardé à quoi cela ressemblait, ce qui pouvait être impressionnant, comment on allait faire cet effet-là. Par exemple, on sait qu'Édouard n'a plus de mâchoire, je devais donc déterminer de quoi j'avais besoin comme base de maquillage : est-ce que j'avais besoin d'une cicatrice sur le plateau ou pas ? Ces recherches, en lien avec le scénario, me permettent d'être pertinent quand on fait les réunions de travail avec tous les chefs d'équipe. En préparation, on a des séances de lecture du scénario avec tous les chefs de poste : on lit tout le scénario séquence par séquence pour déterminer qui a besoin de quoi, quelles sont les problématiques de chacun, et on liste tout. J'ai besoin de savoir ce que le décor a préparé, ce que le chef opérateur va faire avec sa lumière, la machinerie pour les installations des fonds bleus, la scripte pour le minutage de la séquence... Donc quand on arrive à Édouard qui a la gueule cassée, qu'est-ce qu'on fait, de quoi j'ai besoin, de quel maquillage... Il faut vraiment avoir étudié le scénario sous toutes ses formes, du point de vue des effets, pour pouvoir demander aux autres ce dont j'ai besoin.

*Il y a eu treize versions du scénario d'Au revoir là-haut : comment intervients-tu sur chacune de ces versions ?*

À chaque fois, je lis les différentes versions, je vois ce qui change. Au bout d'un moment, cela peut arriver que tu t'embrouilles : tiens, pourquoi on n'a pas tourné cette séquence, c'est bizarre ? Et tu te rends compte qu'elle était coupée depuis longtemps dans le scénario ! Mais c'est très important de lire ces treize versions, d'avoir l'historique, tu comprends bien le film, tu comprends pourquoi le réalisateur en est à la « v13 ». Et quand il en est à la « v13 », quand tu l'interroges sur quelque chose, comme tu as l'historique des treize versions, tu ne vas pas lui proposer des trucs qu'il a déjà testés et éliminés. Le livre aussi est important, mais au début, plus ensuite : c'est comme si tu avais une « v0 » dans les mains ; quand tu lis la « v1 », tu comprends mieux ce que cherche le réalisateur, c'est beaucoup plus clair. À chaque version du scénario, tu réajustes tes effets, parfois cela ne change rien, ou parfois tu laisses aussi passer parce que tu sais que ce n'est pas une version définitive. Donc tu repères des trucs nouveaux, qu'est-ce que c'est, parlons-en. Et ensuite, on réadapte toujours : il faut savoir si on est toujours dans les bons chiffres !



*Après le scénario, vient le découpage ?*

Au découpage, tu te dis : ah oui, je n'avais pas du tout vu ça comme ça ! Albert Dupontel invente des plans, il adore l'image, et il y a alors au découpage des choses que tu n'avais pas prévues, comme le plan sur la morphine... Autre exemple, lorsque le personnage d'Albert Maillard se rend chez les Péricourt, il découvre que Pradelle est là, il se cache et ensuite il manque de lui tomber dessus : c'est un plan séquence mais évidemment un faux plan séquence. On valide les décors et là Albert nous dit que Pradelle regarde dans le miroir : mais nous, on se voit aussi dans le miroir, ce n'était pas marqué dans le scénario, comment va-t-on faire cela ? C'est comme le grand plan séquence pour la première fois où l'on découvre la mansarde, on est dans la rue, on passe dans la cour et on découvre leur maison, ce n'est qu'au découpage que tu vois cela, le plan séquence avec trois décors différents, et là tu réajustes ton devis !

*Comment utilises-tu aussi le storyboard qui découle du scénario et du découpage ?*

Le storyboard, c'est hyper pratique, et on essaye autant que possible de tourner le storyboard. Il peut y avoir des fois où ça ne marche pas, parce que le storyboard n'a pas les bonnes focales par exemple. Mais ces documents me permettent de travailler et d'affiner mon devis. Par exemple pour la scène des cimetières, j'avais détourné les plans dessinés en rouge en disant : tout ce qui est en rouge, c'est moi qui m'en charge, et tout ce qui n'est pas surligné c'est construit. Au final j'ai employé la méthode pour plusieurs séquences, ce qui a permis au chef décorateur de se dire ce qu'il fallait faire : pour les cimetières, il s'est occupé d'une allée et de quatre tombes, j'ai géré tout le reste. Tous les films n'ont pas de storyboard, je ne peux le faire que sur les siens. Sur les autres films, je me mets d'accord avec le chef décorateur mais ce n'est pas aussi précis.

*As-tu aussi travaillé avec de la prévisualisation<sup>16</sup> ?*

Alors oui, sur des plans un peu compliqués où je ne savais pas trop comment faire. Il fallait que je teste avant de proposer une solution, pour

---

<sup>16</sup> La prévisualisation est une simulation en basse résolution d'un plan ou d'une scène. Elle est surtout utilisée pour les plans demandant des effets complexes.

m'assurer que je savais le faire, comme le plan de la morphine ou le plan du cimetière. Ça me permettait d'arriver un peu plus serein sur le plateau, je savais que cela marchait, je le faisais surtout pour moi. Le plan de l'infirmier était vraiment compliqué, alors qu'il était parti d'un truc tout bête. On avait vu un long plan de *Contact* (Robert Zemeckis, 1997<sup>17</sup>), qui finit avec une petite qui ouvre un miroir et qui prend des médicaments. On se dit que c'est bien, et pour le plan de la morphine c'est une bonne idée, mais comme un imbécile je dis : *Contact*, c'est vieux, il faudrait qu'on le complexifie un peu quand même, là quand elle ouvre le truc, c'est fini, on se rend compte que c'était un reflet mais ça ne raconte rien de plus. Ce qui serait marrant pour *Au revoir là-haut*, c'est que le reflet raconte quelque chose. Et c'est à ce moment que j'ai commencé à me demander comment on allait bien pouvoir tourner cela ! J'ai fait des simulations en 3D, avec les vrais reflets, j'étais le seul à comprendre ce que je faisais ! En fait, le truc c'est que cette séquence est anecdotique : le personnage vole de la morphine à l'infirmier, et c'est tout. Dans le premier découpage, il y avait quatre plans : le plan séquence permettrait de délivrer la même information avec l'univers d'Albert. Sur ce film, on en a beaucoup discuté avec Albert, il ne fallait pas que la mise en scène prenne le dessus sur la comédie, il y avait vraiment un dosage à trouver. Donc quand il y a des scènes de comédie dramatique, la caméra devait se faire oublier, du champ contre champ, une forme de simplicité, évidemment toujours avec des axes et des petits mouvements de caméra qui lui appartiennent. Et dans les moments où il n'y a pas d'enjeu dramatique, là on pouvait laisser place à la virtuosité de la caméra. On en avait beaucoup discuté au moment du découpage, Albert aime toujours faire des entrées dans ses séquences un peu impressionnantes.

*Finale­ment ton nom apparaît très tôt dans le générique de fin, ce qui est plutôt rare en tant que superviseur, tout comme le fait que tu as aussi assuré la réalisation de la seconde équipe ?*

Au départ Albert Dupontel m'a demandé si je voulais réaliser la deuxième équipe pour tous les gros plans avec effets visuels, parce qu'il avait la sensation que sur ce type de plan, c'est moi qui disais où on allait et que du coup, réalisateur, cela ne changeait pas trop de mon travail et que c'était plus simple ainsi. Finalement c'était vraiment bien parce qu'en étant officiellement réalisateur deuxième équipe, tu as une meilleure écoute du plateau. Tu fais la même chose, mais ton statut change donc dans la tête de l'équipe, c'est différent. Et pour le générique, au tout début, Albert m'avait appelé pour me

---

<sup>17</sup> Scénario de James V. Hart et Michael Goldenberg.

dire que je serais le premier nom au générique, j'étais flatté qu'il me mette en premier. Puis il m'a rappelé pour me dire qu'il était obligé de mettre d'abord « un film d'Albert Dupontel » ! La question ensuite était de savoir ce que je voulais comme titre : je lui ai dit de mettre « supervision des effets », mais Albert trouvait que c'était plus important que cela et qu'il fallait quelque chose de mieux. Je lui ai donc dit de mettre ce qu'il voulait, et au final, je crois qu'il a choisi « création des effets spéciaux ».