



107

Les métiers du décor

Professions in Film Decor

Sous la direction de/edited by

Réjane Hamus-Vallée



Sous la direction de/edited by
Réjane Hamus-Vallée

Éditorialisation/content curation
Simone Beaudry-Pilote

Traduction/translation
Timothy Barnard

Référence bibliographique/bibliographic reference
Hamus-Vallée, Réjane (dir.). *Les métiers du décor / Professions in Film Decor*. Montréal: CinéMédias, 2024, collection « Encyclopédie raisonnée des techniques du cinéma », sous la direction d'André Gaudreault, Laurent Le Forestier et Gilles Mouëllic.
<https://doi.org/10.62212/1866/33949>

Dépôt légal/legal deposit
Bibliothèque et Archives nationales du Québec,
Bibliothèque et Archives Canada/Library and Archives Canada, 2024
ISBN 978-2-925376-20-0 (PDF)

Appui financier du CRSH/SSHRC support
Ce projet s'appuie sur des recherches financées par le Conseil de recherches en sciences humaines du Canada.

This project draws on research supported by the Social Sciences and Humanities Research Council of Canada.

Mention de droits pour les textes/copyright for texts
© CinéMédias, 2024. Certains droits réservés/some rights reserved.
Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International



Image d'accroche/header image
Photographie de plateau des maquettes suspendues fabriquées par Nicolas Wilcké et Paul Minine pour le film *Le diable blanc* (*Der weiße Teufel*, Alexandre Volkoff, 1930). [Voir la fiche](#).

Suspended models built by Nicolas Wilcké and Paul Minine for the set of *The White Devil* (*Der weiße Teufel*, Alexandre Volkoff, 1930).
[See database entry](#).

Base de données TECHNÉS/TECHNÉS database
Une base de données documentaire recensant tous les contenus de l'*Encyclopédie* est en [libre accès](#). Des renvois vers la base sont également indiqués pour chaque image intégrée à ce livre.

A documentary database listing all the contents of the *Encyclopedia* is in [open access](#). References to the database are also provided for each image included in this book.

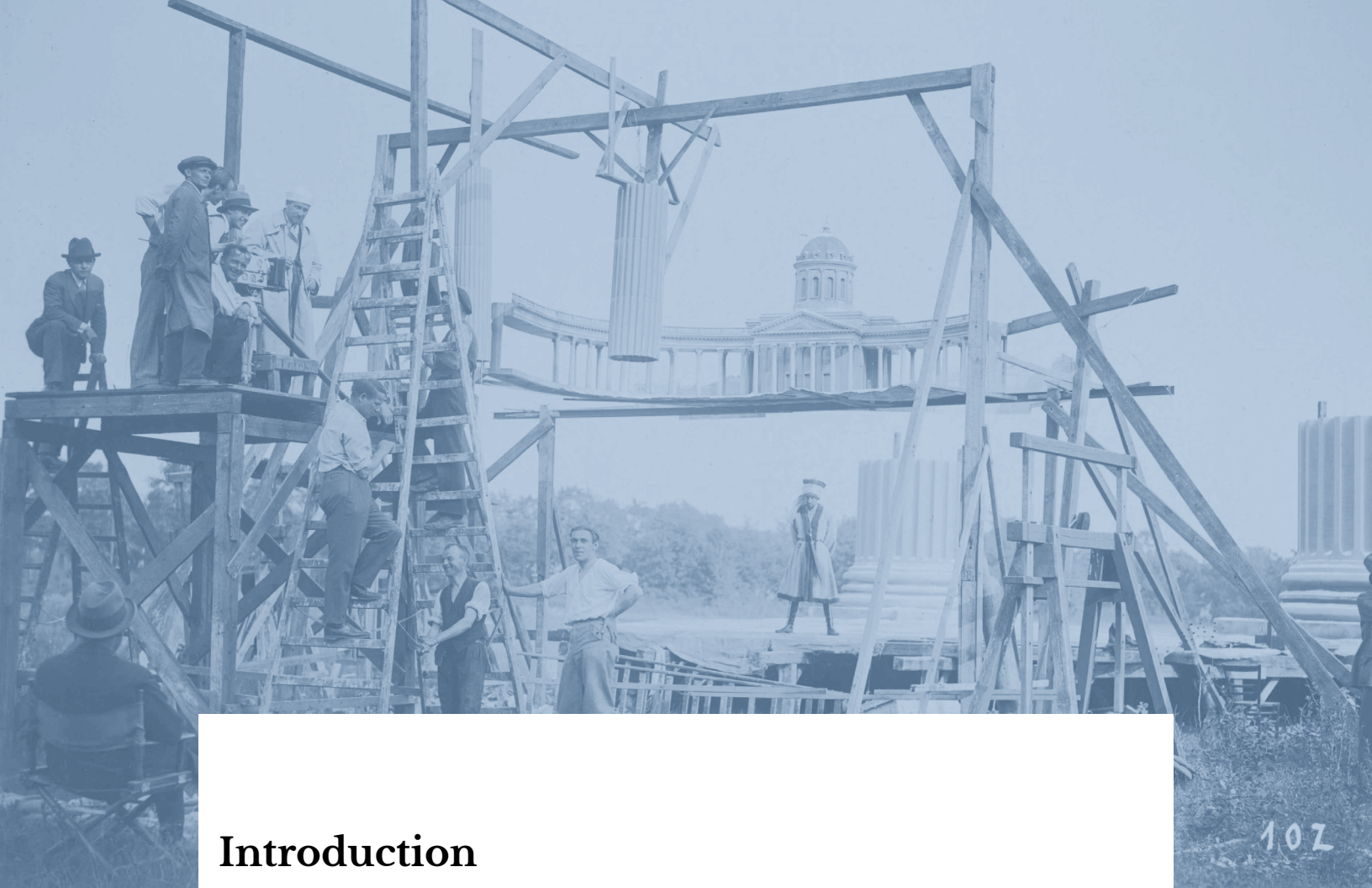
Version web/web version
Cet ouvrage a été initialement publié en 2022 sous la forme d'un [parcours thématique](#) de l'*Encyclopédie raisonnée des techniques du cinéma*.

This work was initially published in 2022 as a [thematic parcours](#) of the *Encyclopedia of Film Techniques and Technologies*.

Table des matières

Table of contents

Introduction	2
Introduction	3
Réjane Hamus-Vallée	
Repérer des lieux de tournage, choisir un futur décor de cinéma	6
Scouting Shooting Locations, Choosing the Decor for a Film	10
Gwenaële Rot	
Décorateur/décoratrice en cinéma d'animation : le cas de <i>Persepolis</i>	15
The Production Designer in Animation: The Case of <i>Persepolis</i>	19
Bérénice Bonhomme	
Concevoir un décor, du chef décorateur au <i>production designer</i>	24
Conceiving a Decor, from the Chef Décorateur to the Production Designer	28
Léa Chevalier	
Construire – et détruire – un décor, sous les ordres du chef constructeur	33
Constructing – and Destroying – a Decor by Order of the Construction Manager	37
Réjane Hamus-Vallée	
Filmer un décor: l'équipe tournage au complet	42
Filming a Decor: The Entire Shooting Crew	46
Réjane Hamus-Vallée	
Prolonger un décor: un travail (très) spécial	51
Extending a Decor: (Very) Special Work	57
Caroline Renouard	
Parler du décor: un bon décor est-il invisible?	64
Speaking About Decor: Is a Good Decor Invisible?	67
Réjane Hamus-Vallée	



Introduction

Introduction

Réjane Hamus-Vallée

Introduction

par Réjane Hamus-Vallée

Savoir dessiner, peindre, utiliser des logiciels de conception d'espaces et s'y connaître en menuiserie ou en serrurerie : les métiers du décor évoquent immédiatement la part artisanale du cinéma et la tension sans cesse renouvelée entre techniques anciennes, manuelles, adaptées d'univers étrangers au cinéma, et technologies de pointe, forçant ces métiers à une perpétuelle mutation. Plus qu'ailleurs, les métiers du décor exposent le nécessaire partenariat avec tous les autres corps de métiers, dans un mouvement de coopération mais aussi parfois de concurrence forte, exacerbée par l'essor des outils numériques. Au sein de l'équipe décoration, les professionnels se succèdent afin de créer, peu à peu, les décors nécessaires à un film, que ce soit en extérieur ou en studio. S'adaptant aux changements technologiques, les gestes et les rôles restent pourtant proches, entre contraintes budgétaires, usage des techniques et matériaux du moment, et enjeux esthétiques et narratifs. Le chef décorateur, dans les productions françaises, ou son équivalent, le *production designer*, dans le milieu anglophone, aux prérogatives légèrement différentes, coordonne cette chaîne qui part du scénario et qui s'achève à la sortie du film – voire après, dans des activités de promotion de certaines œuvres.

La première phase consiste à concevoir un décor, à partir de dessins, de maquettes ou de simulations 3D. Exemple particulier, le film d'animation pousse à l'extrême cette phase de création et les multiples essais qu'elle demande. Cette conception oriente ensuite le travail de repérage qui s'opère pour les lieux en extérieur ou en « situation réelle ». Repérer des lieux de tournage implique une expertise esthétique, mais aussi organisationnelle et juridique : un « beau lieu » doit aussi pouvoir accueillir, sur une période donnée, une vaste équipe aux besoins liés à différents corps de métier. Cette étape autorise ensuite la construction, si nécessaire, de décors éphémères, qu'il conviendra de détruire une fois le projet achevé. L'équipe construction se réunit autour de compétences diversifiées, tant le champ d'application du décor fabriqué est complexe. Livré, le décor connaît ensuite une nouvelle vie à travers le tournage. Éclairé, accessoirisé, habité par les interprètes, l'espace, quelle que soit sa nature, est cette fois modifié par l'équipe tournage, qui s'approprie le lieu à travers de nouveaux choix. En postproduction, les graphistes achèveront une ultime mutation du décor, en le prolongeant numériquement, comme le faisaient en format analogique les spécialistes des effets optiques dès le début du cinéma. C'est au spectateur de s'emparer alors du lieu; paradoxalement, dans le cinéma narratif dominant, un décor réussi ne doit pas se voir en tant que tel. D'ailleurs, la campagne marketing accompagnant la sortie d'un film se base rarement sur le travail du chef décorateur. La diversité des métiers du décor met donc en perspective la variété des techniques et des techniciens, leur évolution à travers l'histoire du cinéma, et la nécessité, quels que soient l'époque ou le style du film, de lier l'art, la technique et l'économie pour arriver à transformer les lignes écrites du scénario en un espace sur grand écran.

Introduction

by Réjane Hamus-Vallée

Translation: Timothy Barnard

Knowing how to draw, paint and use software for designing spaces; knowing one's way around woodworking and metalworking: the professions in decor^[1] immediately call to mind cinema's artisanal quality and the constant tension between old-fashioned, manual technical elements, adapted from worlds unconnected to cinema, and cutting-edge technology which have compelled professions in film decor to be constantly changing. More than any other profession in cinema, professions in film decor reveal the necessary partnership with every other profession, in a spirit of cooperation but also sometimes of strong rivalry, exacerbated by the rise of digital tools. The decor team is made up of a series of professionals who, one after the other, gradually create the decors required for a film, whether out of doors or in a studio. Although they adapt to technological change, the personnel's actions and roles nevertheless change little, subject to budgetary constraints, the use to which the technical elements and materials of the moment are put, and aesthetic and narrative questions. The *chef décorateur*, in French, or the production designer in English (in earlier times the terms "set decorator" or "art director" were used; here we will generally refer to the profession by the contemporary term "production designer"), each with slightly different prerogatives, coordinates this chain of activity, which starts with the script and is completed with the film's release – or even afterwards, in the case of promotional activities for certain films.

The first phase consists in conceiving a decor on the basis of drawings, models or 3D simulations. In the special case of animated film, this creative phase and the numerous tests it requires are pushed to the utmost. This conception then guides the work of scouting locations in the case of exteriors or "real situations." Scouting shooting locations requires aesthetic expertise, but also organizational and legal expertise: a "nice place" must also be able to host, for a given period of time, a huge crew with needs related to the various decor professions. This stage then gives the green light to the construction of ephemeral sets, if necessary which will be destroyed once the project is complete. Given the complexity of creating a decor, the construction crew brings together diverse expertises. Once delivered, the decor then takes on a new life during the film shoot. When lit, filled with props and inhabited by actors, this space, whatever its nature, is then modified by the camera crew, which takes the space in hand and makes new choices. In post-production, graphic designers carry out a final mutation of the decor by extending it digitally, as the specialists in optical effects did with analogue tools in cinema's earliest days. It is now the viewer's turn to take possession of the space; paradoxically, in dominant narrative cinema, a well-made decor should not be seen as such. Moreover, the marketing campaign accompanying a film's release is rarely based on the work of the production designer. This diversity of film decor professions reflects the variety of technical elements and technicians, how they have changed

throughout film history and the need, whatever the period or style of film, to join art, technical matters and economics in order to transform the written lines in the script into cinematic space.

[1] The French term “décor” can generally be understood as theatrical or cinematic decor. English in addition offers several refinements of the notion; when referring to more narrow production or technical contexts, for example, the term “set” is used. This term is also found in the common English expressions “set designer” and “set decorator,” also used here. The connotations of set (and decor) can be inappropriate, however, in documentary films or films shot out of doors, for example. In these cases the term “setting” is employed. As the discussion in the present book is generally concerned with design or artistic questions, for example with respect to an actor’s relations with the décor, the English term decor is most commonly used here.



**Repérer des lieux de tournage,
choisir un futur décor de cinéma**

**Scouting Shooting Locations,
Choosing the Decor for a Film**

Gwenaële Rot

Repérer des lieux de tournage, choisir un futur décor de cinéma

par Gwenaële Rot

Au cinéma, les décors sont créateurs de sens : ils soulignent le caractère psychologique ou sociologique des personnages, fixent une ambiance ou annoncent une action^[1]. Le type de film (film dont le récit est ancré dans le présent ou film dit « d'époque »), les choix artistiques du cinéaste (recherche de réalisme ou non) mais aussi le budget disponible orientent les stratégies de repérage et les choix des lieux de tournage. Lorsque, pour des raisons artistiques ou financières, le studio de cinéma n'est pas retenu pour tourner et y fabriquer des décors, la recherche de « décors naturels » – c'est-à-dire de lieux réels – est un enjeu fort pour tous ceux qui participent à la fabrication d'un film.

Lieux publics ou lieux privés, lieux en friche ou en activité, lieux urbains ou ruraux, château flamboyant ou banal hôpital, les lieux susceptibles d'être utilisés comme décor de cinéma lors de la phase de tournage – mais aussi pour des opérations de traitement numérique de l'image en phase de postproduction – sont multiples. Mais tout lieu n'est pas apte à servir de base de décor de film. Selon le nombre et l'importance scénaristique des décors, selon le budget du film, la recherche concrète des lieux est assurée par les cinéastes eux-mêmes, les assistants à la réalisation, les chefs décorateurs, et de plus en plus par des spécialistes qui font de cette activité leur métier : les repéreurs. Comment s'opèrent la recherche et les choix des lieux de tournage en vue de leur consécration en décor de cinéma ?

Traduction

Les didascalies, la description des personnages, l'ambiance du récit constituent autant d'indices, livrés par le scénario, à partir desquels peut s'établir un « profilage » du lieu. L'intention d'un cinéaste, qu'il s'agit ici de traduire, est parfois très précisément explicitée (notamment lorsqu'il a pu s'inspirer de certains endroits qu'il connaît intimement pour écrire son scénario). Mais elle peut aussi être relativement indéterminée et se construire progressivement au gré de nombreux échanges professionnels entre le cinéaste et ses collaborateurs artistiques (en particulier le chef décorateur, le chef opérateur, l'assistant à la réalisation et le repéreur). En phase de préparation, les discussions, alimentées par la communication de photos, de films, de références architecturales ou de peintures, permettent de clarifier les attentes et d'envisager certaines directions artistiques. Ce partage de références facilite l'explicitation des ambiances, des matières, des couleurs, des espaces de circulation envisagés. C'est donc à l'issue d'un processus itératif que les qualités attendues d'un lieu se dessinent progressivement et vont guider le travail de repérage.

Comme pour les comédiens, les lieux ont un rôle plus ou moins important et leur choix relève d'un véritable *casting*. Les lieux qui servent à caractériser les personnages principaux ou ceux qui sont eux-mêmes au cœur de l'histoire font l'objet de l'attention la plus soutenue. Le caractère approximatif de certaines descriptions scénaristiques offre une large marge d'interprétation. Au contraire, des lieux très précisément décrits paraissent figer le jeu des possibles dans la recherche des décors. Mais ce n'est pas parce qu'un lieu existant réellement est voulu par un réalisateur qu'il sera forcément disponible ou accessible sans condition. Des accommodements doivent alors s'opérer : il faut imaginer des équivalences, anticiper d'éventuelles opérations de transformation, prendre en considération les options de cadrage et les possibilités de raccords au montage. La quête des lieux intègre ces horizons d'intervention tout au long de la phase de fabrication du film.

Exploration

C'est par l'exploration attentive des coins et recoins d'un territoire donné (territoire de recherche qui peut être aussi limité en raison de contraintes budgétaires ou privilégié parce que des subventions régionales ont pu être allouées) que se constitue progressivement la palette des lieux susceptibles d'être retenus. Mais tous les lieux ne se valent pas.

Même si, à l'ère du numérique, Internet et Google Maps ont grandement facilité la constitution de bases de données de décors potentiels, de véritables enquêtes, sur place, sont nécessaires pour ne pas se contenter de lieux déjà vus et parce que la disponibilité et la configuration des lieux évoluent souvent très rapidement. Certains sont fermés, d'autres ont été transformés. Il faut donc être attentif aux recompositions spatiales et architecturales, surtout lorsque des reconstitutions historiques sont envisagées. C'est ainsi que le réalisateur Régis Roinsard, pour les besoins d'une scène de rue de son film *Populaire*, dont l'action principale se déroule à Évreux, en Normandie, a porté son choix sur Lisieux (Calvados) :

Au début, on a cherché dans l'Eure parce que c'était proche de Paris. C'est toujours plus simple d'être proche de Paris pour plein de choses. Parce qu'il y a des choses à aller chercher, le transport des comédiens, etc. Et aussi parce que c'est la région de Normandie que je connais le mieux parce que mon père était directeur d'une compagnie d'assurances à Louviers et qu'il allait très souvent à Évreux. [...] Au moment où on est allé à Évreux, toutes les rues, particulièrement une que j'aimais



Scène de rue de *Populaire* (2012). [Voir la fiche](#).

bien, je me suis aperçu qu'on ne pouvait pas y tourner à moins de faire des interventions de décor immenses, tellement tout était « pollué » par de nouvelles choses, que ce soit les lampadaires, la signalétique, les devantures de magasin, tout. C'était impossible d'y tourner. Même les trottoirs, les barrières, il n'y avait plus rien qui marchait. Quand j'ai vu ça, on s'est dit : on cherche partout en Normandie, dans un style de reconstruction d'après-guerre [...]. Ça nous a emmenés aussi à Saint-Lô, un peu partout. Et on a atterri à Lisieux et on a découvert cette rue. Au début, je n'étais pas très emballé. La chef décoratrice m'a fait voir la rue. Elle m'a dit : « Regarde, quand tu filmes par là, c'est hyper bien, on se croirait vraiment à l'époque. Je vais faire ça, je vais faire tel magasin, etc. » On a fait des photos et, effectivement, je me suis rendu compte que c'était la rue idéale pour représenter une ville moyenne de province^[2].

Il est difficile de départager ce qui relève d'un jeu de préférences adaptatives, manifestation d'un renoncement face aux échecs de la quête d'un lieu idéal, de ce qui résulte des surprises qu'offre l'arpentage d'un territoire. La difficulté à trouver un lieu rêvé peut être compensée par la découverte d'endroits inattendus et pourtant en correspondance avec le projet du film. Le choix d'un lieu de tournage est le fruit d'un va-et-vient entre l'imaginaire d'un réalisateur et sa confrontation avec les lieux réels découverts, qui conduisent aussi, parfois, à une révision des intentions initiales.

Scruter un décor, c'est prendre la mesure de ses caractéristiques esthétiques, mais aussi sociologiques, économiques, juridiques. L'orientation du lieu, la place disponible, sa hauteur sous plafond, l'existence de « découvertes » utilisables, les circulations qu'il rend possibles délimitent les possibilités d'interventions ultérieures sur le décor et les possibilités de mise en scène. Un lieu de tournage idéal doit faciliter toute une série d'actions, offrir de l'espace, de la plasticité ou de la robustesse pour rendre possibles le jeu des comédiens (parfois acrobatique), mais aussi le travail du chef décorateur et du chef opérateur ainsi que l'installation du matériel de prise de vues (parfois volumineux).



Palais de la Bourse, Paris, 28 août 2019, pendant le tournage du film *Eiffel* (Martin Bourboulon, 2021). Un « décor naturel » métamorphosé par le travail de décoration et de figuration costumée. [Voir la fiche](#).

Trouver le bon décor n'est donc pas qu'une affaire de traduction des ambitions d'un cinéaste plus ou moins clair sur ses intentions narratives et esthétiques. Choisir des lieux de tournage, c'est aussi se soumettre à des régimes de contraintes multiples qui viennent restreindre le champ des possibles. Le faisceau de qualités qu'un lieu doit rassembler pour correspondre

non seulement aux ambitions esthétiques du cinéaste, mais également aux attentes plurielles d'ordres technique et économique des différents corps de métiers qui interviennent sur un film, est considérable.

Conclusion

Le travail de repérage et de sélection de lieux de tournage est bien une activité d'évaluation des qualités. Le lieu est en effet une base destinée à être réappropriée comme matériau de travail et comme espace de travail par tous ceux qui apportent leur contribution à la fabrication de l'image d'un film. Un lieu ne devient véritablement décor de cinéma et espace de mise en scène qu'à la suite de toute une série d'interventions dont l'importance dépendra aussi de ses qualités initiales. Ces interventions sont celles de l'équipe régie, qui en contrôlera l'accès; de l'équipe décoration, qui y ajoutera des constructions, le peindra, le meublera; de l'équipe lumière, qui l'éclairera; de l'équipe son, qui cherchera à en contrôler l'environnement sonore; des chargés de figuration, qui y déploieront les figurants; des équipes d'effets spéciaux, qui fabriqueront des ambiances brumeuses ou flamboyantes, ou qui, après le tournage, travailleront les images du décor pour le nettoyer (effacement d'éléments anachroniques), le compléter (extension de décor) ou le métamorphoser.

[1] D'après Gwenaële Rot, *Planter le décor. Une sociologie des tournages* (Paris : Presses de Sciences Po, 2019).

[2] Entretien avec Régis Roinsard, 16 novembre 2020.

Scouting Shooting Locations, Choosing the Decor for a Film

by Gwenaële Rot

Translation: Timothy Barnard

Cinema decors create meaning: they underscore the psychological or sociological qualities of the characters, establish an ambience or foretell an action.^[1] Scouting strategies and the choice of shooting locations are guided by the kind of film (a film whose narrative is rooted in the present, or a so-called “period” film) and the filmmaker’s artistic choices (seeking realism or not), but also the available budget. When for artistic or economic reasons a film studio is not leased for building sets and shooting, the search for “natural decors” – meaning real places – is a major question for everyone working on the film’s production.

Public or private places; sites used or unused, urban or rural; a showy château or an everyday hospital: there are many places which might be used as decors in a film’s shooting phase – and also for the image’s digital treatment in the post-production phase. But not every place is suited to being used as a film decor.

Depending on the quantity and narrative importance of the decors and the film’s budget, the actual search for locations is carried out by the filmmaker or his or her assistant, with the production designer, or increasingly by specialists for whom this work is a profession: location scouts. How are searching for and choosing shooting locations carried out in order for them to become a film decor?

Rendering

Stage directions, descriptions of the characters and the narrative ambience function as indications in the script out of which a “profile” of the site can be established. The filmmaker’s intention, which the decor is tasked with rendering, is sometimes very precisely set out (especially when the filmmaker drew on certain places with which he or she is intimately familiar while writing the script). But this intention can also be relatively indefinite, and take shape gradually over the course of numerous professional discussions between the director and his or her artistic collaborators (the production designer, director of photography, assistant director and location scout in particular). In the film’s preparatory phase, discussions accompanied by photographs, films, architectural references and paintings make it possible to clarify expectations and to envision particular artistic avenues. This sharing of references facilitates the elucidation of the envisioned ambiances, materials and colours, and spaces in which the actors will move about. The qualities expected of a site thus take shape gradually out of a repetitive process and will guide the scouting work.

As with actors, the importance of locations can vary, and choosing them is a true form of “casting.” Sites which distinguish the main characters or those central to the story are subjected to great attention. The approximate nature of some descriptions in the script offers a large margin of interpretation. Very precisely described places, on the other hand, appear to fix the possible locations of the decor. But just because a really existing place is wanted by a director does not mean it will necessarily be available or accessible without conditions. Compromises must then take place: one must picture equivalents, anticipate possible transformations, take into account different options in the framing and the matching possibilities in the editing. Searching for locations anticipates these spheres of activity found throughout the film production phase.

Exploring

The range of locations suitable for a film shoot is established gradually, through the attentive exploration of the highways and byways of a given area (a search area which may also be limited because of budgetary constraints, or preferred because regional subsidies may be in play). But not all locations are equal.

Although in the digital age the Internet and Google Maps have made it much easier to establish a database of possible decors, real investigation on site is necessary in order not to settle for previously seen places, and because the availability and configuration of a site can change very rapidly. Some have closed down, others transformed. One must thus be attentive to spatial and architectural revamping, especially when historical recreations are involved. Here is how the film director Régis Roinsard chose the town of Lisieux, in the Calvados department, for a street scene in his film *Populaire*:

At first we looked in Eure because it is close to Paris. For many reasons, it is always simpler to be close to Paris. Because there are things to fetch, actors to bring to the location, etc. And also because it is the region in Normandy I know the best, because my father was the head of an insurance company in Louviers, and he often went to Évreux... When we went to Évreux, I saw that we could not shoot on any of the streets, especially those I really liked, without making immense changes to the decor, so great was the “pollution” by new things, from street lamps to signage to storefronts, everything. It was impossible to shoot there. Even the sidewalks, the railings, nothing worked any more. When



Street scene in *Populaire* (2012). [See database entry.](#)

Conclusion

Scouting and selecting shooting locations is an activity of evaluating qualities. The location serves as a base to be taken up as a work material and work space by all those contributing to creating the film image. A location only truly becomes a film decor and space for the mise en scène after a whole series of activities whose importance depends also on the decor's initial qualities. These activities are those of the site management crew, which controls access to the location; the decoration crew, which adds built elements to the location and paints and furnishes them; the lighting crew, which lights the location; the sound crew, which seeks to control the sound environment; those in charge of the extras, who bring these actors into the space; and the special effects crews, who create foggy or flashy ambiances or who, after the film shoot, will work on the images of the decor in order to clean it up (removing anachronistic elements), round it out (extending the decor) or metamorphose it.

[1] Drawn from Gwenaële Rot, *Planter le décor. Une sociologie des tournages* (Paris: Presses de Sciences Po, 2019).

[2] Interview with Régis Roinsard, 16 November 2020.



**Décorateur/décoratrice en cinéma
d'animation : le cas de *Persepolis***

**The Production Designer in
Animation: The Case of *Persepolis***

Bérénice Bonhomme

Décorateur/décoratrice en cinéma d'animation: le cas de *Persepolis*

par Bérénice Bonhomme

Le travail de «décorateur» dans le cinéma d'animation, si le nom de métier est le même, ne s'articule pas de la même façon qu'en prise de vues réelles. Je me concentrerai ici sur la façon dont se compose le travail du décor dans les films d'animation en 2D, en France, et je m'appuierai pour cela sur le cas du long-métrage *Persepolis*^[1].

S'il sera question de 2D, c'est parce que les problématiques ne sont pas les mêmes que dans un film 3D en images de synthèse ou dans un film en volume. Notons cependant que le mélange des techniques est fréquent aujourd'hui, avec des films 2D pour lesquels on a modélisé certains décors en 3D, en particulier pour faciliter les mouvements de caméra. C'est d'ailleurs ce qui a été fait pour quelques rares éléments du film *Persepolis*.

Si mon propos se limite par ailleurs à la France, c'est parce que la répartition des tâches et la façon de procéder n'est pas toujours la même que dans d'autres pays. Enfin, si l'exemple de *Persepolis* s'imposait, c'est parce que le cinéma d'animation a un processus de fabrication à la fois industrialisé et très varié suivant les films. «Penser par cas», pour reprendre le titre du livre collectif dirigé par Jean-Claude Passeron et Jacques Revel, permet de poser les problèmes et instaure un cadre de raisonnement, un «espace virtuel d'intelligibilité^[2]». *Persepolis*, produit entre 2005 et 2007 entièrement en France, se trouve à la croisée entre le papier et le numérique, les dessins ayant été faits sur papier, mais une partie du travail, en particulier du décor, sur ordinateur. Il s'agit d'un film en noir et blanc, issu d'une série de quatre bandes dessinées de Marjane Satrapi, réalisé par l'auteure et Vincent Paronnaud, et produit par 2.4.7 Films.

Zaza (Marisa Musy) et Zyk (Patrice Szewczyk), deux décorateurs français qui ont travaillé sur de nombreux films d'animation en France, expliquent ainsi les étapes de travail du chef décorateur :

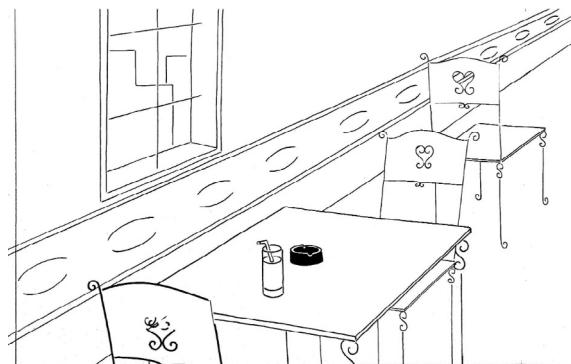
Au moment de la recherche, on crée des décors de référence. Puis, au cours de la production vient le moment du *layout* – «mise au cadre» en français –, un *storyboard* très technique avec une ébauche de décor sans vraiment de création qui s'inspire parfois de nos décors référents et où sont positionnés les personnages à la bonne taille et cadrés. C'est la base pour le décorateur: il a une échelle, une taille. Ensuite, son travail consiste à reprendre ce décor basique, à le mettre dans le style, à le crayonner, à l'encre, puis à poser numériquement la couleur: les dessins sont scannés, et les coloristes travaillent sur palette informatique^[3].

Ainsi, le travail du décor se déploie en deux temps: en préparation (préproduction), des décors de référence sont créés sous forme de dessins au trait; puis, lors de la phase de production, à partir du *layout* décor, un travail de mise en texture et en couleur est fait. Pour *Persepolis*, les

décors de référence ont été réalisés par Frédéric Boniaud, collaborateur régulier de Winshluss (Vincent Paronnaud) dans son travail en bande dessinée. Les albums de Satrapi déployant un minimum de détails dans les arrières-plans, il a fallu partir de presque rien pour les décors. Frédéric Boniaud a pu s'appuyer sur des photos de Téhéran prises par une amie de Marjane Satrapi, ainsi que sur la mémoire de cette dernière qui, tout en lui laissant de la liberté, précisait des éléments, comme « le poster au mur », indiquait le type de sol, les matières, les matériaux et donnait la direction générale, celle d'une grande sobriété. Les dessins au trait sont ensuite validés, associés à des numéros de plans et de séquences, et peuvent servir de supports pour le *layout*, qui a commencé en parallèle.



Dessin au trait de Frédéric Boniaud réalisé lors de la préproduction pour les rues de Téhéran. [Voir la fiche.](#)



Layout décor de la séquence 133, utilisé par l'équipe de décoration. [Voir la fiche.](#)

Pour *Persepolis*, les décors ont par après été repris par Zaza, la cheffe décoratrice, pour les mettre en texture, non plus sur papier mais sur ordinateur, avec l'utilisation de logiciels de traitement d'images. Marjane Satrapi explique :

On ne pouvait pas non plus faire tous les décors en noir et blanc, le spectateur ne peut pas tenir une heure et demie sous peine d'avoir une crise d'épilepsie, car l'œil a besoin de nuances de gris, de matière. On a donc travaillé avec des décorateurs qui nous ont proposé des matières dans les noir et blanc et les nuances de gris. C'était une discussion permanente^[4].

Cette mise en matière du décor a commencé en phase de préparation, pour trouver l'esthétique et la façon de procéder adéquates, puis a été déclinée lors de la phase de production par Zaza et son équipe, composée de Patricia Guilnard et de Thierry Million. C'est sans doute un des aspects les plus différents du travail de chef décorateur en animation par rapport à la prise de vues réelles, car cela s'apparente à une mise en lumière, plus proche d'une certaine façon de l'approche d'un directeur de la photographie, déterminant la source lumineuse. La technique utilisée pour la création des textures dans le film est singulière. En lisant le générique, on voit crédité Cizo, un collaborateur lui aussi régulier de Winshluss, pour la recherche de décors supplémentaires, alors qu'il n'a pas véritablement travaillé sur ce film. Il a, en revanche, partagé avec Zaza la technique des fonds gris qu'il avait utilisée sur *Raging Blues*, un court-métrage coréalisé avec Vincent Paronnaud. La trame des fonds est un peu particulière. Ce sont des ciels photographiés qui viennent de journaux anciens. On remarque une superposition de trames travaillée à l'aide de Photoshop, à laquelle Zaza a ajouté de la matière, comme la mine de graphite. Une fois les décors de base construits, ils ont été déclinés par plan par l'équipe déco



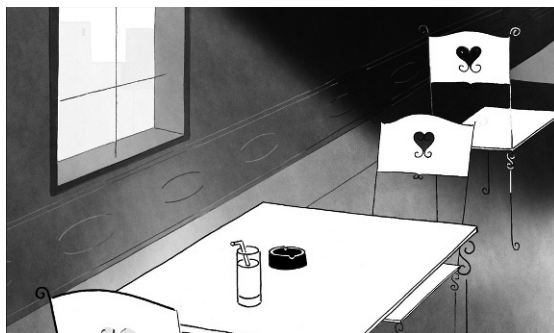
Establishing shot d'un décor de rue de Téhéran réalisé par Zaza. [Voir la fiche.](#)

à qui étaient confiées également toutes les textures nécessaires, la plupart conçues par Zaza, mais certains motifs pouvaient même avoir été dessinés par Marjane Satrapi.

Il y a évidemment un aller-retour entre les différentes branches de la fabrication, entre le décor au trait et le *layout*, mais aussi entre les tracés des personnages et le décor, afin de permettre l'intégration la plus juste possible. Les décors contiennent souvent les *posing* (personnages dans la pose de la séquence) tracés.

Une des spécificités de *Persepolis* est de comporter une étape de trace à la main pour chaque personnage. Associer ces deux éléments s'est fait dans deux buts : tout d'abord, pouvoir gérer la composition de l'image, en considérant la masse du ou des personnages; ensuite, pouvoir gérer les épaisseurs des personnages en fonction de la valeur du cadre. Les épaisseurs influencent en effet également le travail de mise en valeur.

Franck Miyet, le chef de la trace, préparait tous les plans en encrant un *posing* qui servait de référence pour le plan. Il déterminait ainsi l'épaisseur de tous les traits afin de rendre harmonieux l'ensemble. Ensuite, Zaza (chef déco) récupérait ce *posing* tracé pour travailler en valeur l'image dans sa globalité (décor et personnages). Par exemple, certains traits ont été passés en blanc pour pouvoir être visibles. Cela participe d'un travail d'équipe, afin que chacun



Décor de la séquence 133 décliné par Patricia Guilnard. [Voir la fiche.](#)



Décor de la séquence 133 incluant le *posing*, c'est-à-dire les personnages. [Voir la fiche.](#)

œuvre pour le même film au lieu de se concentrer uniquement sur sa partie. Ainsi, l'intégration des personnages dans le décor devient plus facile, évitant le reproche que l'on peut lire sous la plume de René Laloux, qui évoque ces films où les « personnages dessinés ne “collent” pas au décor, n'étant pas “intégrés”^[5] », parce que chaque département a œuvré à part, avec un rythme et des objectifs différents.

Ainsi, le suivi de la fabrication de *Persepolis* porte un éclairage sur la façon dont se met en place le travail du décor pour un film d'animation – création du trait, mais aussi création de la matière et de la lumière –, ce qui le rapproche des problématiques propres au décor fait de prises de vues réelles, tout en le différenciant.

.....
[1] Je voudrais remercier ici toutes les personnes et institutions qui ont rendu possible ce travail. Je remercie la société 2.4.7 Films (et plus particulièrement Marc-Antoine Robert) ainsi que la Cinémathèque française. En ce qui concerne la question du décor, je remercie Zaza, Frédéric Boniaud, Patricia Guilmard et Thierry Million.

[2] Claude Imbert, « Le cadastre des savoirs » dans *Penser par cas*, dir. Jean-Claude Passeron et Jacques Revel (Paris : École des hautes études en sciences sociales, 2005), 279.

[3] « Décorateur de dessin animé », entretien avec Zyk et Zaza, décorateurs de *Titeuf*, *Tous à l'ouest*, *Persepolis*, *Le chat du rabbin* et *Ernest et Célestine*, dans *Cinéma d'animation : la French Touch*, dir. Laurent Valière (Paris : Éditions de La Martinière, 2017), 60-61.

[4] « Adapter une bande dessinée en film d'animation », entretien avec Marjane Satrapi, dans *Cinéma d'animation : la French Touch*, dir. Laurent Valière, 174.

[5] René Laloux, *Ces dessins qui bougent. 1892-1992 : cent ans de cinéma d'animation* (Paris : Dreamland éditeur, 1996), 124.

The Production Designer in Animation: The Case of *Persepolis*

by B er enice Bonhomme

Translation: Timothy Barnard

The work of the production designer in animated cinema is not the same as that of the production designer in live-action films, even though the job title is the same. I will focus here on the work of the production designer in 2D animated films in France, and to do so draw on the case of the feature film *Persepolis*.^[1]

The reason I will discuss 2D is because the issues are not the same as those involved in a 3D CGI-animated film or in a stop-motion film. It should be noted, however, that it is frequent today to merge techniques, with decors modelled in 3D found in 2D films, particularly to facilitate camera movements. This, moreover, is what was done for a few rare elements of *Persepolis*.

In addition, the reason my remarks are restricted to France is because working methods and the way tasks are divided up are not always the same there as in other countries. Finally, the reason it seemed essential to discuss the example of *Persepolis* is that animated cinema has a production process which is both industrial and highly varied from film to film. "Thinking on a case-by-case basis," to take up the title of a book edited by Jean-Claude Passeron and Jacques Revel, makes it possible to set out problems and establish a framework for thinking through questions, a "virtual space of intelligibility."^[2] *Persepolis*, produced from 2005 to 2007 entirely in France, lies at the crossroads of paper and the digital, as the designs were made on paper even as part of the work, and in particular the decor, was done by computer. The film is in black and white and is derived from a series of four graphic novels by Marjane Satrapi. It was directed by the author and Vincent Paronnaud, and produced by 2.4.7 Films.

Zaza (Marisa Musy) and Zyk (Patrice Szewczyk), two French production designers who have worked on a number of animated films in France, describe the stages of the production designer's work in the following manner:

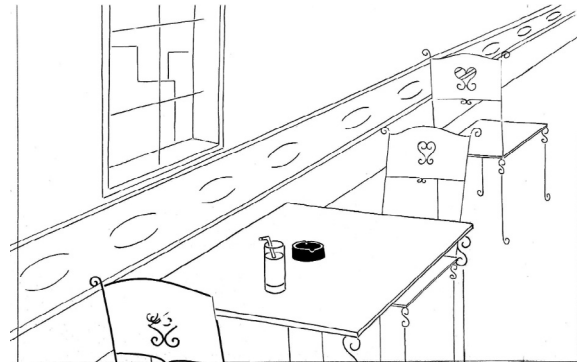
When the exploratory work begins, we create reference decors. Then, during production, comes the moment of the layout, a highly technical storyboard with a sketch of the decor without any creative element, really, which sometimes draws on our reference decors and in which the characters are in the right places and framed. This is the designer's baseline: there is a scale, a size. The work then consists in taking this basic decor and giving it a style, pencilling or inking it in, and then digitally applying colour. The drawings are scanned and the colourists work with a digital palette.^[3]

Work on the decor thus takes place in two stages: in the preparatory work (pre-production), reference decors are created in the form of drawings done by hand; then, during the production phase, the work of adding texture and colour to the layout decor is carried out. For *Persepolis*, the

reference decors were created by Frédéric Boniaud, a regular collaborator of Winshluss (Vincent Paronnaud) on his graphic novels. Because Marjane Satrapi's albums employ a minimum of detail in the background, they had to start from almost nothing for the decors. Frédéric Boniaud was able to draw on photographs of Tehran taken by a friend of Satrapi. He also drew on the memory of Satrapi; although leaving Boniaud free to choose, she filled in some details, such as the "poster on the wall," and indicated the kind of ground, the subject matter and the materials, while setting the general tone of great sobriety. The drawings by hand are then approved, paired with the numbers of the film's shots and sequences, and can serve as supports for the layout, which has begun at the same time.



Line drawing for the streets of Tehran made by Frédéric Boniaud during pre-production. [See database entry.](#)



Layout decor for sequence 133, used by the set design team. [See database entry.](#)

For *Persepolis*, the decors were then taken up by Zaza, the production designer, to give them texture – no longer on paper, but rather by computer, using image processing software. Marjane Satrapi explains:

Not all of the decors could be done in black and white either; viewers cannot last an hour and a half without having an epileptic seizure, because the eye requires shades of grey in the material. We thus worked with designers who proposed material in black and white with shades of grey. It was an ongoing discussion.^[4]

This process of giving material form to the decor began in the preparatory phase, to find the right aesthetic and means of proceeding, and was then put into practice in the production phase by Zaza and her team, made up of Patricia Guilnard and Thierry Million. This is undoubtedly one of the most distinct aspects of the work of the production designer on an animated film compared to their work on a live action film, because it is like a form of lighting, closer in a sense to the approach of a director of photography deciding on the source of light. The technique used to create texture in the film is singular. Reading the credits, we see the name Cizo, another regular collaborator of Winshluss, credited with seeking out supplementary decors, even though he did not really work on this film. He did, on the other hand, share with Zaza the grey background technique which he used on *Raging Blues*, a short film co-directed with Vincent Paronnaud. The backgrounds are a bit peculiar. These are photographed skies found in old newspapers. These backgrounds were superimposed using Photoshop, to which Zaza added matter such as pencil lead. Once the basic decors were built, they were adjusted frame by frame by the decor



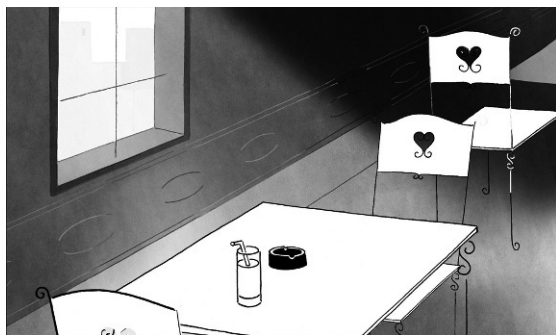
An establishing shot of a street scene in Tehran by Zaza. [See database entry.](#)

team, to whom were delegated all the necessary textures. Most of these were designed by Zaza, but some motifs may even have been drawn by Marjane Satrapi.

Clearly, there is back and forth among the various branches of the production: between the hand-drawn decor and the layout, but also between the outlines of the figures and the decor, in order to provide the best possible integration. The decors often contain the characters as they pose in the sequence.

One of the particularities of *Persepolis* is that it involved a stage in which each character was drawn by hand. Bringing these two elements together was done with two goals in mind: first of all, to be able to manage the composition of the image, taking into account the mass of the character or characters; and second, to be able to manage the depths of the characters according to the framing. Because the depths also influence the work of highlighting a character.

Franck Miyet, head of drawing, prepared every sketch plan by inking a pose which served as a reference for the plan. In this way he determined the thickness of every line in order to give harmony to the whole. Next, Zaza, the production designer, took up this drawn pose in order to work on the image in its totality (decor and characters). For example, some lines were done in white so as to be visible. This is group work, with each person working on the entire film



The decor for sequence 133 added to by Patricia Guilnard. [See database entry.](#)

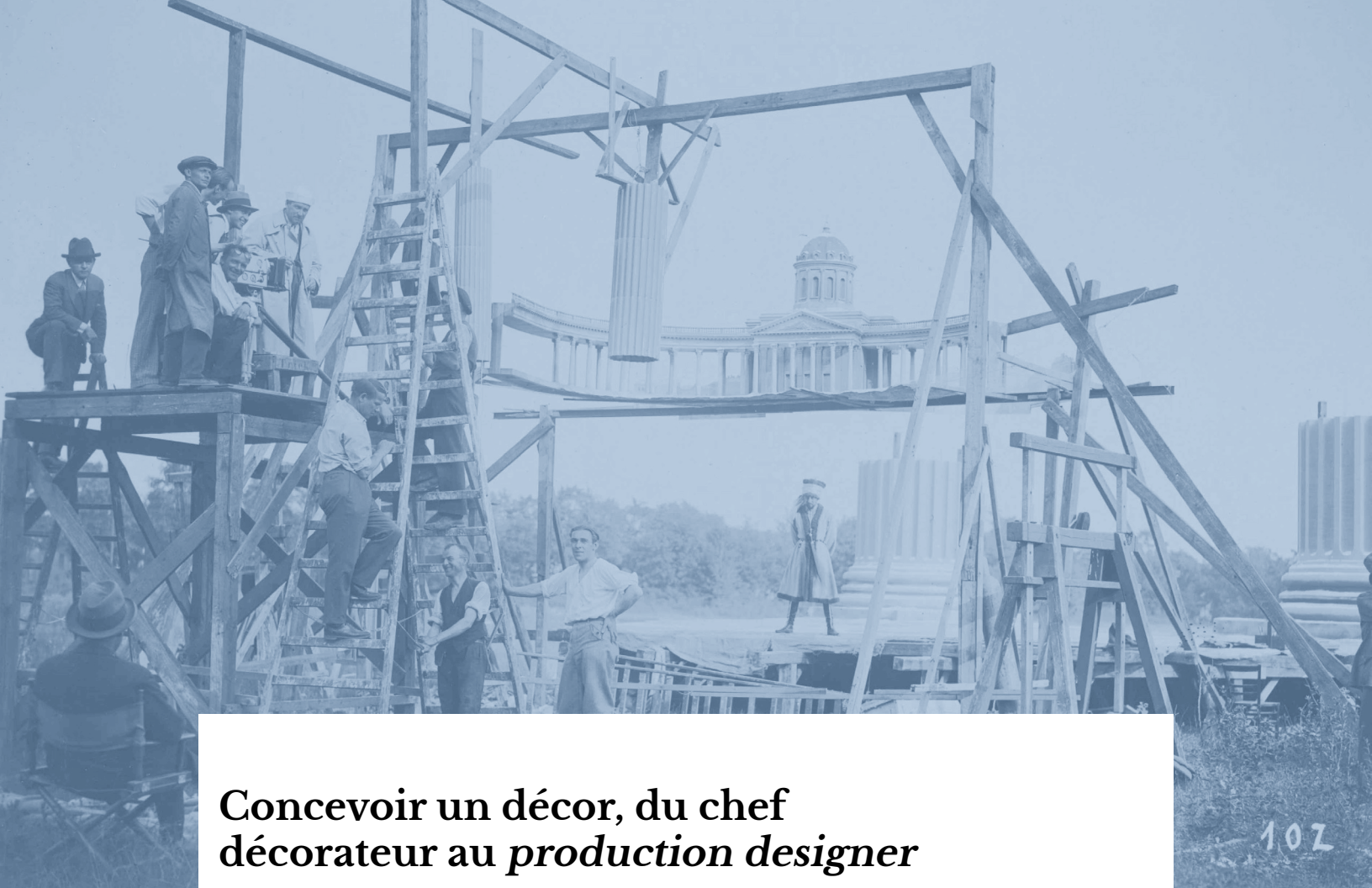


The decor for sequence 133, including the posing, meaning the characters. [See database entry.](#)

rather than only on their part. In this way incorporating the characters into the decor becomes easier, avoiding the reproach made by René Laloux, who writes about films in which “the drawn characters do not ‘stick’ to the decor, because they are not ‘incorporated’ into it,”^[5] since each department worked on its own, at a different rhythm and with different objectives.

Following the production of *Persepolis* thus shines light on the way in which the work of creating the decor is carried out for an animated film: creating the drawing, but also the artistic materials used and the lighting, bringing this work close to the issues in play in decors made from live action photography while at the same time distinguishing it from such films.

-
- [1] I would like to thank all those individuals and institutions who made this work possible. My thanks to the company 2.4.7 Films (and especially to Marc-Antoine Robert) and to the Cinémathèque française. On the question of the film’s decor, my thanks to Zaza, Frédéric Boniaud, Patricia Guilmard and Thierry Million.
 - [2] Claude Imbert, “Le cadastre des savoirs,” in *Penser par cas*, eds., Jean-Claude Passeron and Jacques Revel (Paris: École des hautes études en sciences sociales, 2005), 279.
 - [3] “Décorateur de dessin animé,” interview with Zyk and Zaza, production designers for *Titeuf*, *Tous à l’ouest*, *Persepolis*, *Le chat du rabbin* and *Ernest et Célestine*, in *Cinéma d’animation: la French Touch*, ed. Laurent Valière (Paris: Éditions de La Martinière, 2017), 60-61. Translation by Timothy Barnard.
 - [4] “Adapter une bande dessinée en film d’animation,” interview with Marjane Satrapi, in *Cinéma d’animation: la French Touch*, ed. Laurent Valière, 174.
 - [5] René Laloux, *Ces dessins qui bougent. 1892-1992: cent ans de cinéma d’animation* (Paris: Dreamland éditeur, 1996), 124.



**Concevoir un décor, du chef
décorateur au *production designer***

**Conceiving a Decor, from the Chef
Décorateur to the Production Designer**

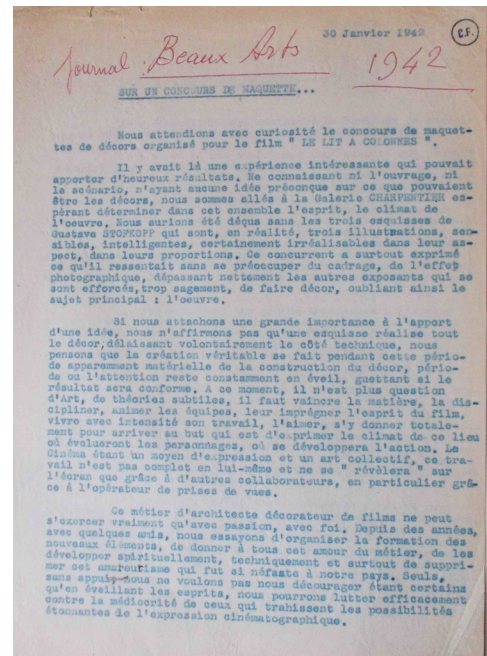
Léa Chevalier

Concevoir un décor, du chef décorateur au *production designer*

par Léa Chevalier

Comment concevoir un décor de cinéma? La conception étant le moment où l'idée se dessine, c'est un instant décisif dans la création d'un univers. Plus précisément, elle fait référence à «l'activité abstraite de l'esprit. [Il s'agit de] former ou créer dans son esprit [...] un projet, une œuvre^[1]». Si nous n'avons pas accès aux conversations échangées entre le décorateur et le réalisateur lors de la réalisation d'un film, les documents préservés permettent de retracer quelques-uns de ces temps entre la lecture du scénario et l'édification des décors.

Au cœur de la conception des décors de cinéma, mais aussi de théâtre, se trouve, en particulier, une production variée de dessins, de croquis et de peintures regroupée derrière l'appellation «maquette», de l'italien *macchietta*, qui signifiait à l'origine «esquisse». Les maquettes sont une ébauche du projet, ce qui se rapproche le plus justement d'un brouillon destiné à rechercher et à traduire en images les spécificités du scénario et l'ambiance singulière dans laquelle les personnages évolueront. Étape fondamentale et primaire dans le processus de création des décors et, par extension, de réalisation des films, elles interviennent traditionnellement après l'étude du scénario et précèdent l'élaboration des plans perspectifs de construction et d'aménagement des décors. Bien plus qu'une étape de travail, les maquettes, étant donné leur diversité plastique, sont également la manifestation de la personnalité et du style des décorateurs. Leurs caractéristiques influencent le choix de la dénomination des décorateurs (peintre, architecte, scénographe, designer) selon leur histoire, leur formation et leur spécialité.



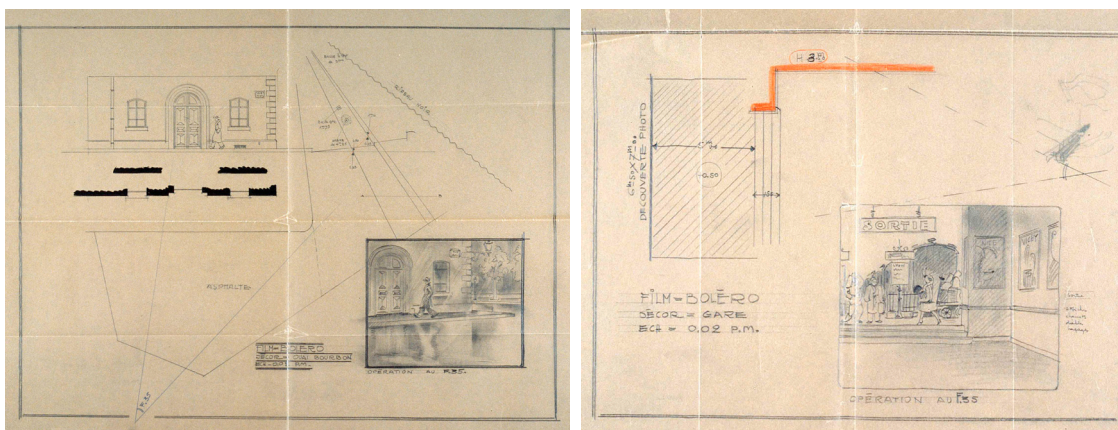
Article rédigé pour le journal *Beaux-Arts*,
« Sur un concours de maquettes », en 1942.

[Voir la fiche.](#)

Depuis les débuts du cinéma jusqu'à aujourd'hui, les maquettes ne cessent de se transformer à l'image de l'activité des décorateurs. Cette dernière évolue effectivement au rythme des incessantes mutations technologiques du matériel d'enregistrement ou de diffusion des images mouvantes et des sons. Elle se nourrit également des échanges culturels internationaux de plus en plus fréquents entre professionnels. De ce fait, les changements ont influencé l'appellation des décorateurs, puisqu'à présent on peut tout aussi bien les qualifier de *production designer*, de *set decorator* ou de *concept artist*. Mais la place ou le rôle du décorateur au sein de la création

filmique s'est-elle, elle aussi, modifiée? Voilà la question à laquelle on répondra en étudiant les profils de décorateurs à l'aune de documents préservés à la Cinémathèque française.

Pour Lucien Aguetand (1901-1989), qui fut chef décorateur entre les années 1920 et 1960, le décor de cinéma est la représentation de « la psychologie des lieux^[2] », à savoir la manifestation sensible des idées et des sentiments exprimés dans chaque scène. Héritier du savoir de ses mentors, tels Robert Mallet-Stevens ou Auguste Perret, Aguetand se spécialise en architecture.



Maquette et plan des décors du quai de Bourbon et de la gare pour le film *Boléro*. [Voir la fiche](#).

Comme dans ces éléments du film *Boléro* (1942), Aguetand étudie dans toutes ses maquettes, plus proches de croquis perspectifs, l'implantation du lieu selon les prises de vues, les choix de lumière et les déplacements des acteurs. « Point de départ concret pour l'ensemble des techniciens du tournage^[3] » et aperçu fidèle d'un espace de travail, les plans suscitent ainsi le dialogue entre chaque chef de poste, que ce soit l'ingénieur du son, le chef opérateur ou le responsable de la lumière. Ces esquisses sont finalement « à l'action ce qu'est le tracé au jeu de marelle, l'échiquier au jeu d'échecs^[4] ».

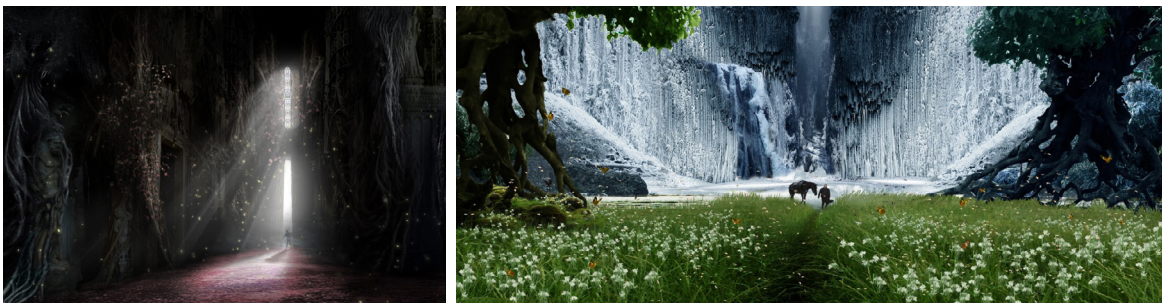
Alexandre Trauner, chef décorateur contemporain d'Aguettand, se tourne, quant à lui, vers l'art du décor de cinéma sous l'égide de Lazare Meerson (1897-1938^[5]) au début des années 1930. Selon ses propos, les décors sont « la première matérialisation de ce qui n'était auparavant qu'imagination^[6] ». Avant de réaliser les plans, et après une étude attentive du scénario, Trauner entreprend des recherches : « La documentation, c'est la curiosité. [...] Cela se passe pendant les promenades, dans les bibliothèques. [...] C'est le moment le plus important du travail^[7]. » Le décorateur n'essaie pas de reproduire fidèlement la réalité d'après les livres qu'il consulte, mais de représenter un espace vraisemblable selon une imagerie culturelle évocatrice pour les spectateurs : c'est ce que montrent ses maquettes des décors pour *La terre des pharaons* (1955). Trauner étant peintre de formation, ses maquettes, des « dessins d'imagination^[8] », s'apparentent à des ébauches de toiles aux couleurs significatives vectrices de sensations. Trauner explique : « L'architecture, c'est la structure, et ce que nous [les décorateurs peintres] montrons, c'est la surface, c'est la lumière. Dans mes dessins, il y a toujours des couleurs qui donnent une impression d'harmonie à laquelle on essaie de se tenir^[9]. » De fait, les décorateurs tiennent une place déterminante dans la définition de l'esthétique du film.



Maquettes des décors pour *La terre des pharaons*. [Voir la fiche](#).

Malgré les années qui les séparent et d'après les récents ouvrages publiés^[10], les décorateurs actuellement en exercice suivent les mêmes étapes de conception des décors que leurs prédécesseurs : lecture et dépouillement du scénario, documentation, dessins d'ambiance, plans perspectifs. Toutefois, à la suite des mutations technologiques, de nouveaux outils offrent de nouvelles possibilités.

Les deux images qui suivent de *La Belle et la Bête* (2014) de Christophe Gans ont été créées numériquement par Thierry Flamand, chef décorateur depuis le début des années 1990. Proches en esprit des maquettes de Trauner, ses dessins d'ambiance, appelés *concept art*, reçoivent un traitement numérique en adéquation avec l'univers merveilleux du conte.



Concept art pour *La Belle et la Bête*. [Voir la fiche](#).

Tout autrement, les *moodboards* d'Anne Seibel, cheffe et architecte décoratrice depuis les années 2000, résultent de la diversification des méthodes d'enseignement et de l'intensification des échanges culturels. Au générique de *Magic in the Moonlight* (Woody Allen, 2014), elle apparaît comme *production designer* et, en tant que telle, elle est donc exemptée de la construction dont se charge le *set decorator*. Le *board dressing room* de *Magic in the Moonlight* définit la ligne artistique du film à partir de tableaux thématiques composés d'échantillons de tissus sélectionnés avec l'ensemblier et d'une recherche de couleurs et de matières menée

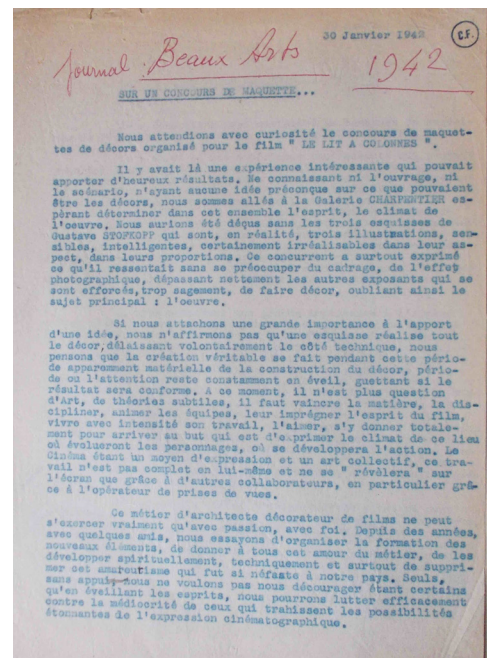
Conceiving a Decor, from the Chef Décorateur to the Production Designer

by Léa Chevalier

Translation: Timothy Barnard

How is a film decor conceived? Conception being the moment when an idea takes shape, it is also a decisive moment in the creation of a world. More precisely, it means to “form (a purpose, design, etc.) in the mind; to plan, devise, formulate an idea”; to “form or evolve the idea of (any creation of skill or genius).”^[1] Although we do not have access to the conversations between a film’s production designer and its director, documents which have been preserved make it possible to retrace some of these moments between reading the script and constructing the decors.

At the heart of conceiving decors in cinema, but also in theatre, we find in particular a variety of drawings, sketches and paintings grouped under the name “models” or, in French, *maquette*, from the Italian *macchietta*, which originally meant “sketch.” Models are a rough sketch of a project, closer to a kind of draft used to identify and convey in images the specificities of the script and the singular ambience in which the characters act out their roles. A fundamental and basic stage in the process of creating decors and, by extension, of making films, models traditionally come into play after studying the script and before elaborating perspectival plans for constructing and fitting out of the decors. Much more than a stage in the work of making the film, models, given their material diversity, are also the manifestation of the personality and style of the designers. Their qualities influence what these designers are called (painter, architect, set designer) depending on their background, training and speciality.

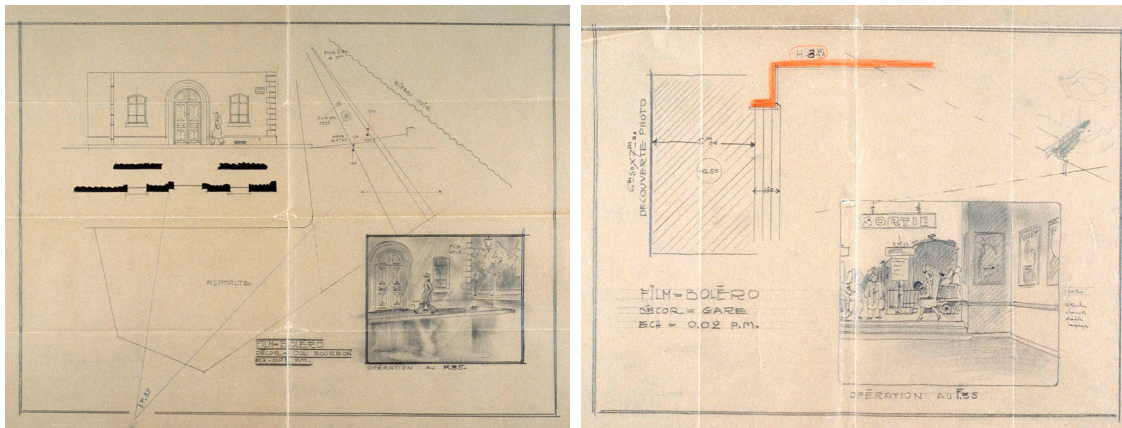


An article written for the journal *Beaux-Arts*, “Sur un concours de maquettes,” in 1942. [See database entry.](#)

From cinema’s beginnings until today, models have changed constantly, like the work of production designers. The latter of course has evolved as the technology for recording or disseminating sounds and moving images has ceaselessly changed. This work also draws on the increasingly frequent international cultural exchanges between professionals. Accordingly, these changes have influenced what production designers have been called, because today they can be called with equal correctness production designers, set decorators or concept artists. But has the position or role of the production designer in creating a film also changed? This is

the question which will be answered here, by studying the profiles of production designers in documents preserved at the Cinémathèque française.

For Lucien Aguetand (1901-1989), who was a set decorator from the 1920s to the 1960s, film decor is the representation of the “psychology of places,”^[2] or the tangible manifestation of the ideas and feelings expressed in each scene. The inheritor of the knowledge of his mentors, such as Robert Mallet-Stevens and Auguste Perret, Aguetand specialized in architecture.



Model and plan of the set design of the Quai de Bourbon and the train station in *Bolero*. [See database entry.](#)

In all his models, which were closer to perspectival sketches, Aguetand studied the location according to the camerawork, the lighting and the movements of the actors, as he did in these materials from the film *Bolero* (1942). As the “concrete starting point for every technician on the film shoot”^[3] and faithful approximation of the work space, a sketch plan gave rise to dialogue between each department head, from the sound engineer to the director of photography to the lighting engineer. In the end, these sketches are “to the action what the drawn line is to hopscotch and the square is to a chess game.”^[4]

Alexandre Trauner, a production designer who was Aguetand’s contemporary, turned to the art of designing film sets in the early 1930s under the wing of Lazare Meerson (1897-1938).^[5] In Trauner’s view, film decor is “the first materialization of what had previously been only imagination.”^[6] Before making drawings, and after close study of the script, Trauner embarked on research: “Documentation is curiosity... It takes place while walking about, in libraries... It is the most important part of the work.”^[7] The set decorator did not try to reproduce reality faithfully on the basis of the books he consulted, but rather to depict a lifelike space in keeping with cultural imagery which would be evocative for film viewers, something seen in his models for the decors in *Land of the Pharaohs* (1955).

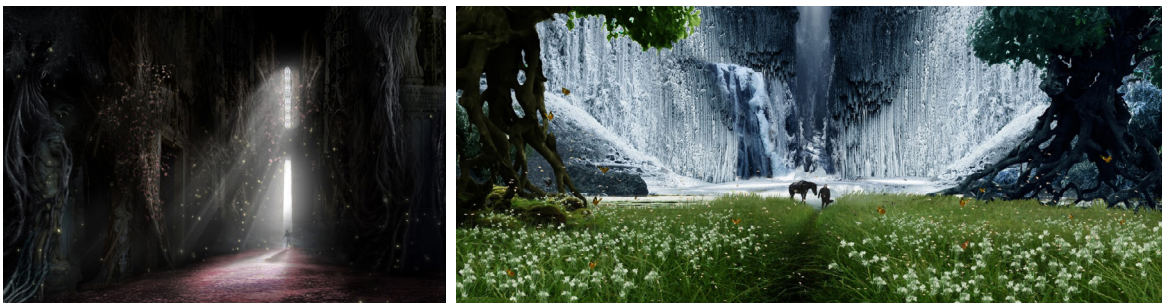
Trauner studied painting, and his models, “drawings of imagination,”^[8] are similar to sketches for paintings, with significant colours serving as vectors of sensations. Trauner explains: “Architecture is structure, and what we [set painters] show is the surface, the light. In my drawings, there are always colours which give an impression of harmony, which we try to maintain.”^[9] In fact production designers have a decisive role in defining a film’s aesthetic.



Model for the set design in *Land of the Pharaohs*.
[See database entry.](#)

Despite the years separating them, and according to recently published volumes,^[10] production designers working today follow the same steps for conceiving decors as their predecessors: reading and scrutinizing the script, documentation, drawings to set the ambience, perspectival drawings. In the wake of technological change, however, new tools now offer new possibilities.

The two following images for Christophe Gans' *La Belle et la Bête* (2014) were created digitally by Thierry Flamand, production designer since the early 1990s. Close in spirit to Trauner's models, Flamand's ambience drawings, called "concept art," are processed digitally in a way in keeping with the story's world of marvels.



Concept art for *La Belle et la Bête*. [See database entry.](#)

In a quite different vein, the "moodboard" created by Anne Seibel, production and architectural designer since the 2000s, are the result of a diversification of teaching methods and deepening cultural exchanges. In the credits to Woody Allen's *Magic in the Moonlight* (2014) she is listed as the film's production designer; as such, she is exempt from the construction work taken on by the set decorator. The *Magic in the Moonlight* "board dressing room" defines the film's artistic approach using thematic tableaux made up of samples of fabric selected with the set decorator and using colours and materials selected in conjunction with the director of photography. In the



**Construire – et détruire – un décor,
sous les ordres du chef constructeur**

**Constructing – and Destroying – a Decor
by Order of the Construction Manager**

Réjane Hamus-Vallée

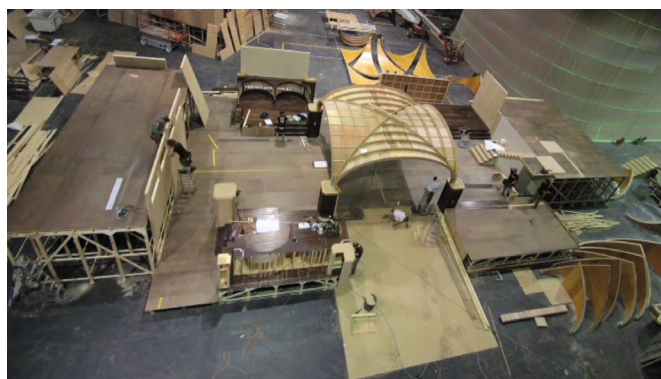
Construire – et détruire – un décor, sous les ordres du chef constructeur

par Réjane Hamus-Vallée

Qu'il faille entièrement recréer une rue de Paris en extérieur, comme dans les folles années du réalisme poétique et des décors d'Alexandre Trauner pour *Hôtel du Nord*, *Le jour se lève*, voire plus tard *Les enfants du paradis* ou *Les portes de la nuit*, ou qu'il faille aménager une rue réelle comme pour *Adieu monsieur Haffmann* en 2020, la mise en place d'un décor exige au minimum plusieurs jours, si ce n'est plusieurs semaines de mobilisation d'une lourde équipe aux compétences diversifiées.



Aménagement du décor de *Adieu monsieur Haffmann* dans les rues de Montmartre, en février 2020, juste avant le premier confinement qui a conduit à devoir refaire des éléments altérés par cette interruption forcée. [Voir la fiche](#).



Capture d'écran d'une séquence en accéléré (*timelapse*), qui fait voir en quelques minutes la construction d'un décor qui a pris plusieurs jours. [Voir la fiche](#).

Un extrait vidéo est accessible en ligne.

Tapissier, peintre, serrurier, accessoiriste, staffeur, menuisier... œuvrent bien avant le premier jour de tournage, et continueront de préparer les décors successifs prévus par le plan de tournage, assurant jusqu'au «service après-tournage» de remise en état des lieux. Ces professionnels hyperspécialisés, dont les dénominations pourraient sembler «extracinématographiques» à première vue, utilisent leur savoir-faire au service de la technique filmique. Il ne s'agit pas de construire un immeuble ou l'intérieur d'un appartement pour y vivre, mais d'en reproduire la surface, l'image, et donc de créer une illusion en ayant en tête en permanence la question des délais, du budget, mais aussi de la sécurité des équipes de tournage qui vont ensuite investir les lieux et y répartir de nombreux éclairages ou encore tout le matériel de prise de son. Construire un décor incarne concrètement la partie préparation, où les maquettes, dessinées, numériques ou en volume, prennent enfin vie à l'échelle, après une nécessaire adaptation aux contraintes pratiques du lieu investi: impossible, par exemple, de percer le moindre trou dans une demeure classée monument historique...

dans ces fonctions, car hormis les appellations numériques, ces termes se retrouvent déjà dans les génériques plus anciens – voir par exemple la présentation du métier d'ensemblier produite par l'Office national de radiodiffusion-télévision française en 1969^[1] –, car ils reprennent ceux du théâtre ou de l'architecture et du bâtiment, dont ils sont en grande partie issus.

Tout au long de l'histoire du cinéma, ces postes s'adapteront aux différentes modes esthétiques (pour ou contre le studio, pour ou contre la toile peinte), aux différentes normes (cacher le décor dans le cinéma narratif ou l'exhiber comme tel dans certains films expérimentaux) et contraintes techniques en lien avec les transformations des matériaux utilisés : toiles peintes, châssis bois, staff et contreplaqué, matériaux synthétiques... Les caméras numériques, en particulier celles au format 4K, imposant un rendu beaucoup plus fin, ou les tournages à cadence élevée, dite HFR (*high frame rate*), comme pour la trilogie *Le hobbit*, ont ainsi une incidence sur le choix des matériaux, comme c'était déjà le cas dans les années 1920 au moment du changement de pellicule (d'orthochromatique à panchromatique) et du changement de contraste induit. Chaque époque met en avant certains éléments, et la société du XXI^e siècle suscite une prise de conscience écologique qui s'ajoute aux traditionnels enjeux économiques, esthétiques et techniques au sein desquels le chef décorateur et son équipe doivent trouver un équilibre. Ainsi, les fiches pratiques Ecoprod proposent de réfléchir à une «écoconception» des décors, de la question des accessoires recyclés à celles de l'origine et de la durabilité des matériaux utilisés^[2]. Car, s'il était toléré qu'après un tournage les productions laissent des traces, voire des déchets sur place, comme le révèlent les fouilles organisées sur les anciens lieux de tournage de *Peau d'âne*^[3], il est dorénavant impossible de ne pas envisager l'après-tournage, que ce soit pour la conservation éventuelle d'éléments de décor, à des fins de réutilisation ou patrimoniales, ou leur destruction. La taille souvent importante des décors reste ici un frein majeur à leur conservation, sauf dans de rares exemples d'expositions à ciel ouvert, qui laissent leurs visiteurs impressionnés par l'écart entre la façade avant, et leur arrière plat et vide... Le décor est un art de la transformation, où avec de fausses cloisons et des matériaux légers, il faut créer une image d'immeuble «plus vraie que nature».



Décors à ciel ouvert au studio Bavaria Film, près de Munich. [Voir la fiche.](#)



Autre vue des décors à ciel ouvert au studio Bavaria Film. [Voir la fiche.](#)

Casser un décor, soit valider le fait que tous les plans nécessaires ont été obtenus dans un lieu donné, peut être très symbolique (remettre les meubles à leur place initiale dans un logement



Un extrait vidéo est accessible [en ligne](#).

Démolition du décor de *Faubourg 36*, à Prague, le 31 octobre 2007.

[Voir la fiche.](#)

loué pour l'occasion et partir) ou littéral : la fin du *making-of* de *Faubourg 36* expose ce moment assez incroyable de destruction où, en quelques plans/quelques heures, le contreplaqué est mis au sol par des machines et où le terrain occupé redevient vague, sans vestige de ces semaines passées à arpenter les fausses rues reconstituées du Paris de 1936. On ne saurait mieux ressentir ici ce qu'André Bazin appelle le complexe de Néron, soit « le plaisir que l'on prend à la destruction des espaces urbains^[4] ». Voir instantanément détruit le fruit du travail de centaines de personnes, après des milliers d'heures de travail, est à la fois dérisoire et révélateur de l'énergie et des techniques exigées pour fabriquer un film. Ces images exposent aussi clairement l'enjeu principal du chef décorateur – ainsi que de tout technicien du film –, soit créer un espace éphémère, à usage unique, dont seule compte l'image qui, elle, a vocation à rester dans l'imaginaire collectif.

[1] Voir la série télévisée *Micros et caméras*, épisode « L'ensemblier décorateur », réalisé par Jacques Locquin et diffusé le 11 octobre 1969. Accessible sur le site Web de l'[Institut national de l'audiovisuel \(INA\)](#).

[2] Voir Ecoprod, *Le décor* (Paris: Ecoprod, s.d.), https://www.ecoprod.com/images/site/fiches-pratiques/ECOPROD_FICHEDECOR_PS1.pdf.

[3] Voir Stéphane Arc, « *Peau d'âme*, un archéologue chez Jacques Demy », *CNRS Le journal*, 14 juin 2018, <https://lejournald.cnrs.fr/articles/peau-dame-un-archeologue-chez-jacques-demy>.

[4] André Bazin, « À propos de *Pourquoi nous combattons?* », dans *Qu'est-ce que le cinéma?* (Paris: Éditions du Cerf, 1958), 32.

Constructing – and Destroying – a Decor by Order of the Construction Manager

by Réjane Hamus-Vallée

Translation: Timothy Barnard

Whether one has to entirely recreate a Paris street scene, as in the crazy years of poetic realism and the decors of Alexandre Trauner for *Hôtel du Nord* and *Le jour se lève*, and later for *The Children of Paradise* and *Les portes de la nuit*, or equip a real street as in *Adieu monsieur Hoffman* in 2020, setting up a decor demands a minimum of several days' if not several weeks' work by a large crew with a variety of skills.



Exterior decor for *Adieu monsieur Hoffman* in the streets of Montmartre in February 2020, just before the first lockdown, making it necessary to redo those elements which were changed by this forced interruption. [See database entry.](#)



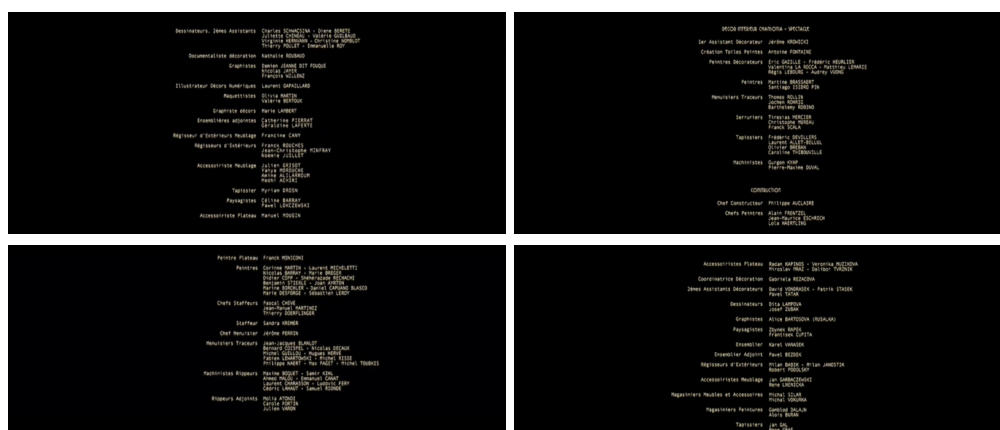
Screenshot from a timelapse sequence showing in a few minutes the construction of a set which took several days to build. [See database entry.](#)

A video clip is available [online](#).

Paper hangers, painters, metalworkers, props managers, specialists in decorative staff, carpenters, etc.: all work well before shooting starts, and continue to prepare successive decors set out in the shooting plan right up to the “after-shooting service” stage of putting the location back in order. These highly specialized professionals, whose titles may at first sight appear “non-cinematic,” put their know-how to use for cinema. It is not a question of constructing a building or an apartment interior in order to live there, but to reproduce its surface, its appearance, and thus to create an illusion by constantly keeping foremost in mind questions of deadlines and budgets, as well as the safety of the filming crews who will later occupy the site and spread out their lighting or sound recording equipment on it. In concrete terms, constructing a decor involves the preparatory work, in which models, whether drawn, digital or three-dimensional, finally come to life to scale after the necessary adaptations to the practical constraints of the location – it is impossible, for example, to drill the slightest hole in a house classified as a historic monument.

The credit sequence at the end of *Faubourg 36*, a historical film by Christophe Barratier nominated for a César award for best decor in 2008, highlights this peculiar position of the decor crew. In five minutes and twenty-four seconds, 116 people are credited directly with the physical decor, and nine for the digital decor.

The first name is that of the production designer, Jean Rabasse, in sixteenth place after the director, scriptwriter, composer, principal casting person and producers at the fifty-one-second mark, between the director of photography and the costume designer. A minute later comes the decor team for the French section, with a subsection devoted exclusively to the main decor, the interior of the concert hall Chansonnia, and then a section focused solely on construction; all this lasts thirty-four seconds. A little more than thirty seconds later appear the final names, those of the members of the Czech crew, for ten seconds in total. The digital graphic designers come in nearly the final minute, once again for a few seconds.



End credits of *Faubourg 36*, presenting the set design team. [See database entry.](#)

In this film the construction crew consisted of a construction manager, who supervised the construction of the film's spaces in collaboration with the production designer, who had designed and prepared this stage long before. The scenic carpenters cut up the sheets of plywood which were used for building façades and were put into position with the help of the construction grip and painted or papered by the production painters, painters and paper hangers. The exterior was also set up with the landscapers; this is when the set decorator, with the prop person and the fake elements created by the plasterers, completed the decor by placing different objects in it. Although not every job category is included in this example – in France, the Association des décoratrices et décorateurs de cinéma lists more than thirty professions working together to create a decor – this sample list of credits clearly suggests the chains of cooperation required by the construction of any decor over time (first conception, then construction) and space (part of the decor was in France, the other in Czechia, a country which hosts many historical film shoots, especially because the production costs may be not be as great as they are in France). It also suggests the mixture of technical elements required, from traditional and manual knowledge (painter, carpenter, etc.) to future digital extensions done on a computer. Finally, it suggests a degree of stability in these functions, because apart from the names for digital functions, these terms are already found in the oldest lists of film

credits – such as this introduction to the set decorator (or *ensemblier* in French) produced by the Office national de radiodiffusion-télévision française in 1969.^[1] This is because they have adopted the names found in theatre, architecture and the building trades, from which they for the most part derive.

Throughout the history of cinema, these professions have adapted to different aesthetics (for or against studio work, for or against the painted backdrop), different technical norms (conceal the decor in narrative cinema or put it on display as in certain experimental films) and technical constraints related to the transformation of the materials used: painted backdrops, wooden frames, plaster and plywood, synthetic materials, etc. Digital cameras, especially 4K cameras, which give a much higher quality image, and the use of high frame rate (HFR) shooting speeds, as for the trilogy *The Hobbit*, affect the choice of materials, as was the case in the 1920s also with the shift from orthochromatic to panchromatic film stock and the change in contrast this brought about. Each era foregrounds certain elements, and the twenty-first century has given rise to ecological awareness in addition to the traditional economic, aesthetic and technological issues within which the production designer and his or her crew must find a balance. In this sense, the Ecoprod practical information sheets invite us to think in terms of an “eco-conception” of decors, from the question of recycled props to those of the source and sustainability of the materials used.^[2] For although it was once tolerated for a film production to leave traces or even refuse behind after a film shoot, as seen in excavations organized on the sites where *Peau d'âne* (*Donkey Skin*) was shot,^[3] today it is impossible not to picture the post-shooting period, whether to possibly preserve the decor in order to re-use it, or for heritage reasons, or its destruction. The often large size of film decors is a major obstacle to preserving them, except in the case of rare example of outdoor exhibitions, which impress visitors with the difference between the façade in front and its flat and empty rear. Decor is an art of transformation, in which one must create an image of a building “better than the real thing” out of fake walls and lightweight materials.



Open-air set at the Bavaria Film studio near Munich. [See database entry.](#)



Another view of the open-air set at the Bavaria Film studio. [See database entry.](#)

To break up a decor, having confirmed that all the necessary shots have been obtained in a given place, can be highly symbolic (putting furniture back in its original place in a rented dwelling and leaving) or literal: the end of the making-of film on *Faubourg 36* shows the fairly incredible moment of destruction when, in a few shots/hours, the plywood is pushed to the ground by



A video clip is available [online](#).

Demolition of the set for *Faubourg 36*, in Prague, on 31 October 2007.

[See database entry.](#)

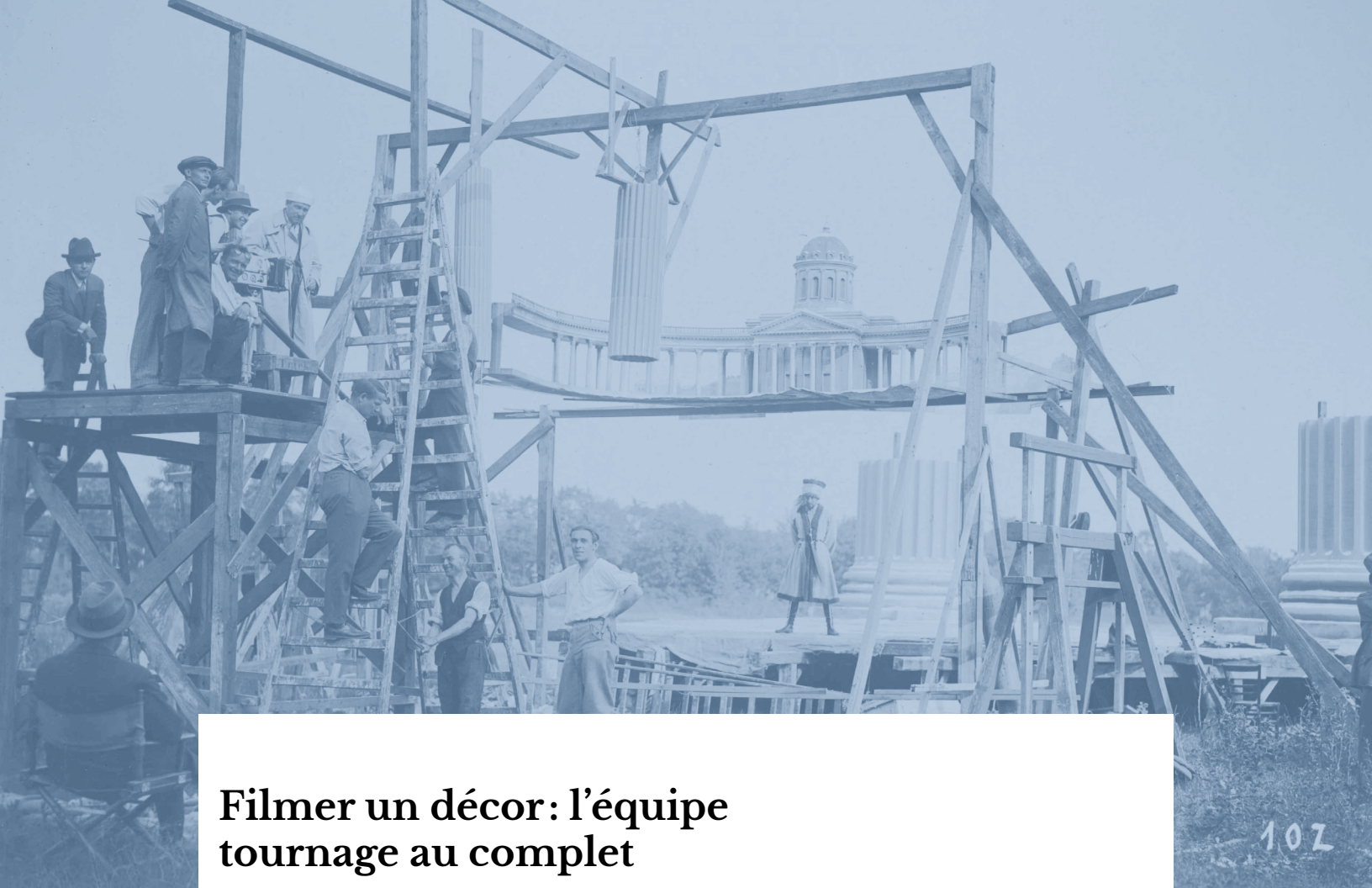
machines and the lot which had been occupied once again becomes vacant, without any trace of the past weeks, when people walked along the false recreated streets of 1936 Paris. No better example can exist of what André Bazin calls the Nero complex, or “the pleasure experienced^[4] at the sight of urban destruction.” To see destroyed instantly the product of the work of hundreds of people, after thousands of hours of work, is at once ridiculous and a sign of the energy and craft needed to put a film together. These images also clearly show the main concern of the production designer, as well as that of every technician working on the film: to create an ephemeral space to be used just once and about which the only thing that counts is the image, whose purpose, for its part, is to remain in the collective imagination.

[1] See the television series *Micros et caméras*, episode “L’ensemblier décorateur,” directed by Jacques Locquin and aired on 11 October 1969. Available on the website of the [Institut national de l’audiovisuel \(INA\)](#).

[2] See Ecoprod, *Le décor* (Paris: Ecoprod, n.d.), https://www.ecoprod.com/images/site/fiches-pratiques/ECOPROD_FICHEDECOR_PS1.pdf.

[3] See Stéphane Arc, “*Peau d’âme*, un archéologue chez Jacques Demy,” *CNRS Le journal*, 14 June 2018, <https://lejournal.cnrs.fr/articles/peau-dame-un-archeologue-chez-jacques-demy>.

[4] André Bazin, “On Why We Fight: History, Documentation and the Newsreel,” trans. Alain Piette and Bert Cardullo, in *Bazin at Work: Major Essays and Reviews from the Forties and Fifties*, ed., Cardullo (New York: Routledge, 1997), 188.



Filmer un décor: l'équipe tournage au complet

Filming a Decor: The Entire Shooting Crew

Réjane Hamus-Vallée

Filmer un décor: l'équipe tournage au complet

par Réjane Hamus-Vallée

Le travail préparatoire au tournage, qui s'étale sur plusieurs mois, prend enfin corps dans la phase de tournage. Les choix précédents – studio ou décor «réel», matériaux, style, design... – vont prouver leur validité ou créer au contraire des contraintes imprévues. Aussi précise et détaillée que soit la phase de création, de mise en place et d'installation des décors, il reste systématiquement des accidents, heureux ou non, auxquels il faudra s'adapter au jour le jour, et ce, depuis qu'existe le cinématographe.

Les premiers tournages hors studio, par exemple, exposent clairement ces difficultés, à une époque où le décor n'est pas encore un poste spécifique en extérieur, les plateaux de cinéma se créant alors essentiellement sur le modèle des scènes théâtrales. Difficile, par exemple, de ne pas voir les badauds observer avec amusement le défilé de courges mis en scène en 1908 pour le tournage de *La course aux potirons* d'Émile Cohl, ou encore des objets (drap à la fenêtre, passants, volets et portes) aller et venir «magiquement» lors du tournage image par image de certaines scènes d'animation de *Symphonie bizarre* de Segundo de Chomón sur une plage en 1909.



L'image de badauds observant le tournage de *La course aux potirons* est fixée sur la pellicule bien malgré eux.

[Voir la fiche.](#)



Des passants vont et viennent en arrière-plan de cette scène d'animation de *Symphonie bizarre*.

[Voir la fiche.](#)

Un extrait vidéo est accessible [en ligne](#).

Dès le début du tournage, l'équipe construction se retire, et l'équipe décoration se réduit peu à peu sur le plateau de tournage, occupée à défaire les décors «cassés» et à finir la préparation des décors à venir. Réciproquement, le décor est investi par des professionnels aux enjeux différents: lumière, caméra, costume, coiffure... mais aussi, bien entendu, équipe son à partir de la fin des années 1920. Alors que les bruits des portes et autres chaises ne posaient aucun souci jusqu'alors, cette révolution esthétique et technique change profondément la nature des

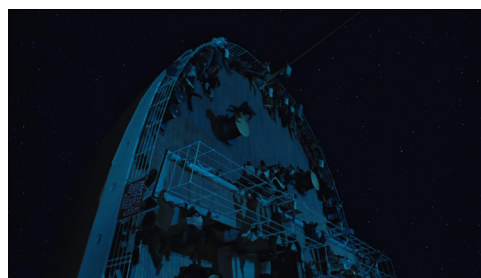
décors, qui doivent inclure dans leur usage des sons compatibles avec leur nature visuelle. La scène comique de tournage puis de diffusion d'un film parlant dans *Chantons sous la pluie* (Gene Kelly et Stanley Donen, 1953) expose clairement le problème : Lina joue avec son collier de perles au bruit amplifié, provoquant des commentaires inquiets du producteur (« C'est le tonnerre? Non, les perles, M. Simpson... »). De même, toutes les chaises de la classe d'*Entre les murs* (Laurent Cantet, 2008) étaient recouvertes de feutre absorbant les bruits de crissement intempestif, réintégrés ensuite aux moments opportuns au cours de l'étape du montage son en postproduction.

L'équipe technique s'approprie donc le décor en fonction de ses besoins : les électriciens positionnent les éclairages nécessaires, que l'on soit en studio ou en décor réel, tandis que les machinistes installent, le cas échéant, les rails de travelling sur lesquels viendra se poser la caméra. C'est alors que le décor prend son sens : il n'est pas fait pour abriter des habitants, mais pour être adapté de manière éphémère et transformé en images animées sur pellicule ou disque dur... Ce que la caméra verra ou non du décor, et en particulier de ses limites, est alors au cœur du travail de ces différents intervenants : le cadre, par le biais de son angle, de ses mouvements, de sa valeur, peut magnifier l'espace ou, au contraire, en révéler les limites, y compris spatiales. Ainsi, un plan trop large risque de montrer la fin du décor ou même les pieds des projecteurs, créant une erreur de tournage – une gaffe à inclure sous l'étiquette plus générique de « *goof* ».

Si les anomalies filmiques (anachronismes, faux raccords de continuité, techniciens visibles dans le champ) sont présentes depuis le début du cinéma, les communautés de fans traquant ces marques visibles se développent plus fortement avec l'essor des outils numériques et de sites spécialisés (entre autres exemples, voir [Moviemistakes](#)^[1]). Or, le décor reste un lieu comportant une part importante de *goofs*, que ce soit avec les anachronismes dans les films historiques (la lampe allumée de la torche de la Statue de la liberté en 1912 dans *Titanic* de James Cameron en 1998 ou, dans ce même film, une cheminée électrique dans la suite de Kate Winslet), les reflets sur les surfaces réfléchissantes (la main et la perche du perchman visibles dans un miroir de *Léon* de Luc Besson en 1994, la caméra dans la vitre de *Speed* de Jan de Bont la même année...), ou encore les accessoires déplacés de manière intempestive sans que l'accessoiriste ne le remarque (la scène d'ouverture de *Pulp Fiction* de Quentin Tarantino en 1994), voire des matériaux visiblement erronés (les acteurs rebondissant sur des bittes d'amarrage clairement en mousse et non en métal, toujours dans *Titanic*, ou des figurants faisant trembler les stalactites en caoutchouc dans *Le seigneur des anneaux : Les deux tours* de Peter Jackson en 2002).



L'image du caméraman est réfléchiée par la porte de verre de l'autobus dans *Speed*. [Voir la fiche](#).



Des acteurs rebondissent sur les bittes d'amarrage en mousse dans *Titanic*. [Voir la fiche](#).

Un extrait vidéo est accessible en ligne.

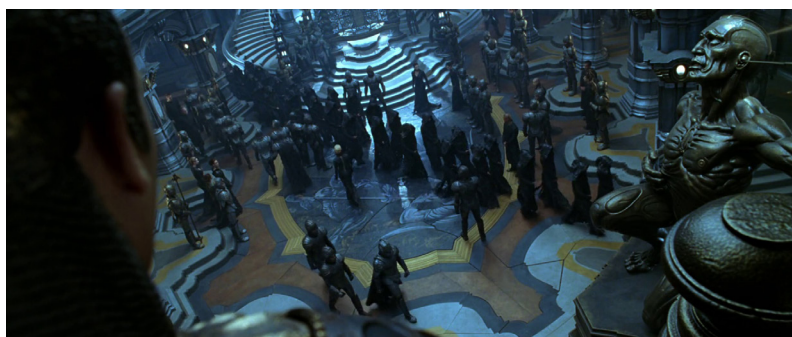
L'équipe décor prend de plus en plus en compte ces éléments lors de la préparation, mais aussi et surtout lors de l'étape du tournage, épaulée par les scriptes qui restent à la pointe de la chasse aux erreurs. Pourtant, en dépit d'une expertise sans cesse renouvelée, les scriptes ne peuvent empêcher certaines erreurs, mentionnées dans leurs rapports de scriptes^[2], mais parfois maintenues au montage afin de conserver malgré tout ce qui peut apparaître comme la meilleure intention en termes de jeu d'acteur, au centre de l'attention de la plus grande partie des spectateurs.

À ce titre, le décor joue au tournage son rôle majeur d'écrin pour l'interprétation des comédiens et la création des personnages du film. Certains metteurs en scène insistent pour que les décors, même fabriqués, soient remplis dans leurs moindres recoins, placards et tiroirs inclus. Dans le même ordre d'idées, certains acteurs évoquent dans leurs entretiens la solitude qu'ils peuvent ressentir face à un plateau vide, typique d'un tournage sur fond vert ou plus généralement en studio virtuel, comme on en trouve déjà une application précoce avec les plans truqués de *Mary Poppins* de Robert Stevenson, dès 1963. L'enjeu ici est évidemment économique, mais change totalement la dynamique du tournage. Ainsi, en pleine mode numérique, le réalisateur David Twohy, malgré le budget relativement modéré de ses *Chroniques de Riddick* en 2004, a fait le choix de faire construire les décors à hauteur d'acteurs, pour favoriser leur jeu mais aussi la mise en scène finale :



Plan truqué combinant prises de vue réelles et dessins animés dans *Mary Poppins*. [Voir la fiche](#).

J'ai vu de nombreux films où les réalisateurs ont choisi de mettre les acteurs devant un écran vert, avec un décor et des accessoires minimums. Résultat, les acteurs font très attention à ces contraintes, et ont tendance à rester très près du peu d'accessoires dont ils disposent. Je ne voulais pas faire ça à mes acteurs, je voulais leur donner une vraie liberté de mouvement et d'interaction avec l'espace. Mais il fallait aussi qu'ils puissent voir le lieu, pour s'en imprégner, l'absorber, et sentir la taille de ces mondes, en particulier celui des necromongers. Cela aide les acteurs, vraiment. Et deuxièmement, pour l'équipe de la caméra. Si on avait tout fait en fond vert, j'aurais dit à l'équipe : on met la caméra ici, on fait tel type de plan, et elle aurait vu le résultat le soir de la première. Mais si on construit le décor, avec les statues, les colonnes, tout à coup l'équipe peut se permettre de chercher des angles différents : et si on prenait la scène depuis l'épaule d'une statue^[3]?



Décor du film *Chroniques de Riddick*. [Voir la fiche](#).

Le tournage au sein d'un décor est l'aboutissement d'une longue chaîne de coopération, à laquelle participe l'équipe décor en collaboration avec tous les autres corps de métier. Le décor facilite ou rend possibles certains mouvements de caméra (avec des panneaux amovibles, par exemple), comme il empêche certains cadres (larges, par exemple, dans des décors « réels » aux cloisons fixes). Étroitement lié aux effets visuels, il réunit par exemple trois lieux différents en un seul mouvement de caméra, comme pour l'entrée dans la maison d'*Au revoir là-haut* d'Albert Dupontel en 2017, dans un plan-séquence regroupant en réalité trois espaces distincts, une rue, une courée, puis l'intérieur d'une maison. Il est donc clairement en lien avec les enjeux de la mise en scène, et c'est au moment où la caméra investit les lieux que l'espace prend vie. La lumière peut révéler les défauts des matériaux de la pièce ou les camoufler; les projecteurs peuvent être positionnés selon le cadre ou ne pouvoir être soutenus par des cloisons trop fines...



Capture d'écran du *making of* de *Au-revoir là-haut* montrant le tournage du plan-séquence de l'entrée dans la maison. [Voir la fiche](#).

Enfin, un « bon » décor n'existe jamais dans l'absolu : il devient tel, au tournage, quand les différents corps de métiers s'accordent et mettent en phase leurs spécificités techniques, au service de l'émotion à produire, des comédiens au chef opérateur, en passant par les costumiers, les scriptes, les électriciens, les machinistes, les superviseurs d'effets de météo..., qui, tous à leur manière, interviennent sur le décor. C'est bien la « magie » du tournage que de devoir faire avec les éléments, qu'ils soient réels, construits ou projetés sur un mur de LED.

[1] Voir le site Web de Moviemistakes : www.moviemistakes.com.

[2] Voir Gwenaële Rot, « Noter pour ajuster. Le travail de la scripte sur un plateau de tournage », *Sociologie du travail* 56, n° 1 (janvier-mars 2014), « Les écrits du travail » : 16-39. <https://doi.org/10.4000/sdt.4749>.

[3] Entretien avec David Twohy, réalisateur des *Chroniques de Riddick*, par Réjane Hamus-Vallée, *SFX*, n° 111 (août-septembre 2004) : 18.

Filming a Decor: The Entire Shooting Crew

by Réjane Hamus-Vallée

Translation: Timothy Barnard

The preparatory work before a film shoot, which takes place over several months, finally takes shape in the shooting phase. Earlier choices – to shoot in a studio or in a “real” setting, materials, style, design, etc. – will demonstrate their validity or, on the contrary, their unexpected limitations. As precise and detailed as the creative phase is, when the decors are set up, without fail there are accidents, fortunate or not, to which one must adapt day to day, as filmmakers have had to since the kinematograph came along.

The earliest film shoots outside a studio, for example, clearly exposed these difficulties, at a time when decor was not yet a specific profession in exteriors, as film sets were basically modelled on the theatre stage. It is hard, for example, not to notice the gawkers observe with amusement the parade of pumpkins staged for Émile Cohl’s 1908 film *La course aux potirons*, or certain objects (a window curtain, passers-by, shutters and doors) come and go “magically” when filming frame by frame certain animated scenes on a beach in Segundo de Chomón’s 1909 film *An Awful Symphony* (*Symphonie bizarre*).



An image of gawkers watching the shooting of *La course aux potirons* was recorded on film despite them.

[See database entry.](#)



Passers-by come and go in the background of this animation scene in *An Awful Symphony*.

[See database entry.](#)

A video clip is available [online](#).

When filming starts, the construction crew withdraws and the decor crew on set gradually shrinks, occupied with taking down “used up” decors and finishing preparation of upcoming decors. At the same time, the decor is taken over by professionals with different tasks: lights, camera, costumes, hair styling, etc. And also, of course, after the late 1920s, the sound crew. While the sound of doors and chairs posed no problem before then, this aesthetic and technical revolution profoundly changed the nature of decors, which must include in their use sounds

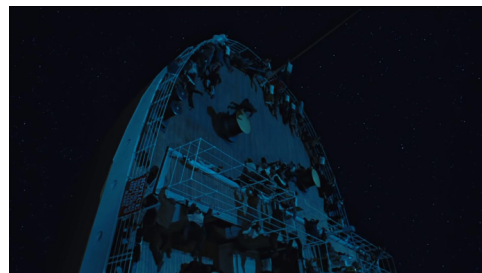
compatible with their visual qualities. The comic scene of shooting and then exhibiting a talking film in *Singin' in the Rain* (Gene Kelly and Stanley Donen, 1952) sets out the problem clearly: Lina plays with her pearl necklace in amplified sound, prompting worried comments by the producer (“What’s that, the thunderstorm outside? It’s those pearls, Mr. Simpson...”). Similarly, all the schoolroom chairs in Laurent Cantet’s film *Entre les murs* (2008) were covered with felt to absorb the sounds of untimely grating. These sounds were reincorporated later at opportune moments in the sound editing stage in the film’s post-production.

The technical crew, then, uses the decor according to its own needs: the gaffers position the necessary lighting, whether in studio or in a real setting, while the grips set up, when needed, the rails on which the camera will be placed for tracking shots. This is when the decor takes on meaning: it has not been made to house the residents, but to be adapted fleetingly and transformed into moving images on film stock or hard drive. What the camera sees or does not see of the decor, and in particular of its boundaries, is the focus of the work of these various professionals: the framing, by means of its angles, movements and format, can magnify the space or, on the contrary, reveal its limits, including its spatial limits. A too-wide shot, for example, might reveal the end point of a decor or even the base of the lights, creating a shooting mistake to be filed under the label “goof.”

While anomalies in films (anachronisms, bad continuity matches, technicians visible in the field of view) have been around since the beginning of cinema, the fan communities who track these visible marks have grown considerably with the rise of digital tools and specialized sites (see, for example, [Moviemistakes](#)).^[1] Decors make up a large part of movie goofs, whether in the case of anachronisms in historical films (the lit torchlight in the Statue of Liberty in 1912 in James Cameron’s *Titanic* [1998], and, in the same film, an electric fireplace in Kate Winslet’s suite), reflections on reflective surfaces (the boom and the hand of the boom man in Luc Besson’s *Léon* in 1994, the camera visible in the windshield of Jan de Bont’s *Speed* from the same year), or the props moved inopportunistically without being noticed by the prop manager (the opening scene in Quentin Tarantino’s *Pulp Fiction* in 1994), or even visibly wrong material (the actors bouncing off mooring posts clearly in foam and not metal in *Titanic*, or extras making the rubber stalactites quiver in Peter Jackson’s *The Lord of the Rings: The Two Towers* in 2002).



The camera operator’s image is reflected by the glass door of the bus in *Speed*. [See database entry.](#)



Actors falling onto foam mooring posts in *Titanic*. [See database entry.](#)

Un extrait vidéo est accessible en ligne.

The decor crew increasingly takes these elements into account during preparation for the shoot, but also and especially while filming, backed up by the continuity person, who is always on the

prowl for mistakes. And yet despite constantly improving his or her expertise, the continuity person cannot prevent certain mistakes, which are mentioned in their reports.^[2] Sometimes these are maintained in the editing in order to preserve, despite all else, what may be seen as the best effort in terms of the acting, which is the focus of attention for the vast majority of viewers.

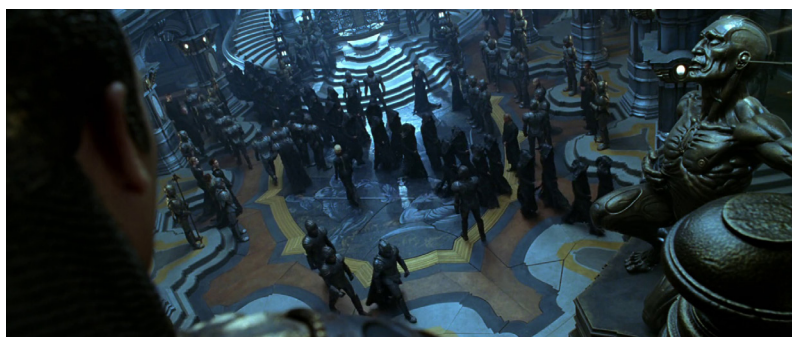
In this respect, the decor plays a major role on the film shoot as a backdrop for the actors' interpretation of their role and the creation of the film's characters. Some film directors insist that the film's decors, even made-up ones, be filled up to their farthest reaches, including closets and drawers. Similarly, in interviews some actors speak of the solitude they can feel on an empty film set, typical of a film shoot with a green screen or more generally in a virtual studio, of which we can already find a precocious application in the trick shots in Robert Stevenson's *Mary Poppins* in 1963. Here it is clearly a question of money, but it completely changes the dynamic of the film shoot. The filmmaker David Twohy, in a fully digital film shoot and despite the relatively modest budget of his film *The Chronicles of Riddick* (2004), chose to construct the decors to the scale of the actors in order to boost their acting and also the final mise en scène:



Trick shot combining live action footage and animated drawings in *Mary Poppins*. [See database entry.](#)

I have seen numerous films in which the filmmaker has chosen to put the actors in front of a green screen, with minimal decor and props. The result is that the actors pay a great deal of attention to these constraints and tend to stay very close to the few props at their disposal. I did not want to do that to my actors, I wanted to give them true freedom of movement and of interaction with the space. But they also had to see the location, to absorb it, and to feel the size of these worlds, especially that of the necromongers. That truly helped the actors. And second for the camera crew. If we had done everything with a green screen, I would have said to the crew: we'll put the camera here, we'll do such and such a kind of shot, and the crew would see the shot the night of the premiere. But if we build the decor, with statues and columns, suddenly the crew can take the liberty of finding different camera angles: what if we shot the scene from the shoulder of a statue?^[3]

Shooting a film in a decor is the culmination of a long chain of cooperation in which the decor crew collaborates with every other film profession. Decor facilitates or makes possible certain



Set of the film *The Chronicles of Riddick*. [See database entry.](#)

camera movements (with moveable panels, for example), just as it prevents certain kinds of framing (wide-angle shots, for example, in “real” decors with fixed walls). Closely tied to visual effects, decor can for example join three places with a single camera movement, such as the return home, in Albert Dupontel’s film *Au revoir là-haut* (2017), in a sequence shot which in reality brings together three distinct spaces: a street, a courtyard and the interior of a house. Decor thus clearly works in tandem with mise en scène, and the moment when the camera enters the space is when it comes to life. The lighting can reveal or camouflage the defects in the room’s materials; spotlights can be positioned according to the framing, or walls which are too thin may not be able to support them.



Screenshot from the making of *Au-revoir là-haut* showing the shooting of the return home sequence shot.

[See database entry.](#)

In the end, a “good” decor never exists in the absolute. It becomes so in the filming, when the different professions work in harmony and their technical specificities are in tune in service of the emotion to be created, from the actors to the director of photography by way of the costume designers, the continuity people, the gaffers, the grips, the supervisors of weather effects, etc.: all, each in their own way, act on the decor. This is the “magic” of a film shoot: having to work with the elements, whether they are real, constructed, or projected on an LED wall.

.....

[1] See Moviemistakes’ website: www.moviemistakes.com.

[2] See Gwenaële Rot, “Noter pour ajuster. Le travail de la scripte sur un plateau de tournage,” *Sociologie du travail* 56, no. 1 (January-March 2014): 16-39. <https://doi.org/10.4000/sdt.4749>.

[3] Interview with David Twohy, director of *The Chronicles of Riddick*, by Réjane Hamus-Vallée, *SFX*, no. 111 (August-September 2004): 18.



Prolonger un décor: un travail (très) spécial

Extending a Decor: (Very) Special Work

Caroline Renouard

Prolonger un décor: un travail (très) spécial

par Caroline Renouard

Depuis Méliès, les décors de cinéma se sont toujours développés en relation étroite avec les trucages, mais avec une certaine discrétion. En effet, au cinéma, de manière générale, les chefs décorateurs disent souvent qu'un décor réussi est un décor qui ne se remarque pas. Il en est de même pour les trucages liés au décor, qui sont souvent imperceptibles aux yeux du spectateur. Georges Méliès, dans « Les vues cinématographiques », a expliqué que « lorsqu'il s'agit d'illusions [...], l'invention, la combinaison, les croquis des trucs et l'étude préalable de leur construction demandent un soin tout spécial^[1] ». Ce « soin tout spécial » accordé à la conception des trucs de cinéma souligne leur qualité à réaliser des images qui ne pourraient être capturées telles quelles par un appareil d'enregistrement. On observe déjà avec Méliès ce caractère « spécial » des trucages affectant la conception même des décors du film et du jeu des comédiens au milieu de celui-ci, par rapport à la normalité de la simple prise de vues.



Photographie truquée préparatoire au tournage du *Voyage de Gulliver à Lilliput et chez les géants* (Georges Méliès, 1902), présentant les expositions multiples nécessaires à la composition du plan-décor final. [Voir la fiche](#).

Après les premiers temps du cinématographe, les techniques de trucage-décor passeront d'un mode de production artisanal et relativement ponctuel à des outils intégrés à la production même des films. Une nouvelle génération de techniciens du cinéma apparaît après la Première Guerre mondiale, au moment où les réalisations sont de plus en plus méthodiques et soignées, les savoir-faire plus aboutis et innovants, et où la toile peinte cède la place aux décors en volume.

Des solutions de trucage sont envisagées quand la construction d'un décor monumental à l'échelle 1:1 ne peut être envisagée. La profession de maquettiste voit ainsi le jour, spécialisée



Éclairage des maquettes du décor du film *Ballerina* conçues par Nicolas Wilcké. [Voir la fiche.](#)

dans la construction de décors à échelle réduite utilisés aussi bien devant la caméra qu'en arrière-plan du décor réel (découverte en volume, perspective forcée, etc.). Les maquettes de *Ballerina* (Ludwig Berger, 1950) ne sont visibles en tant que telles qu'en raison de la présence des maquettistes dans le champ des photos de tournage : sans leur présence qui permet de donner une échelle, impossible de distinguer la maquette d'une rue grandeur nature. La profession de maquettiste évolue lorsque le décor truqué prend de plus en plus d'importance et implique la conception de l'ensemble des effets en amont (dès la préproduction et pendant la prise de vues) et en aval (en les finalisant avec des trucs de laboratoire lors de la postproduction).

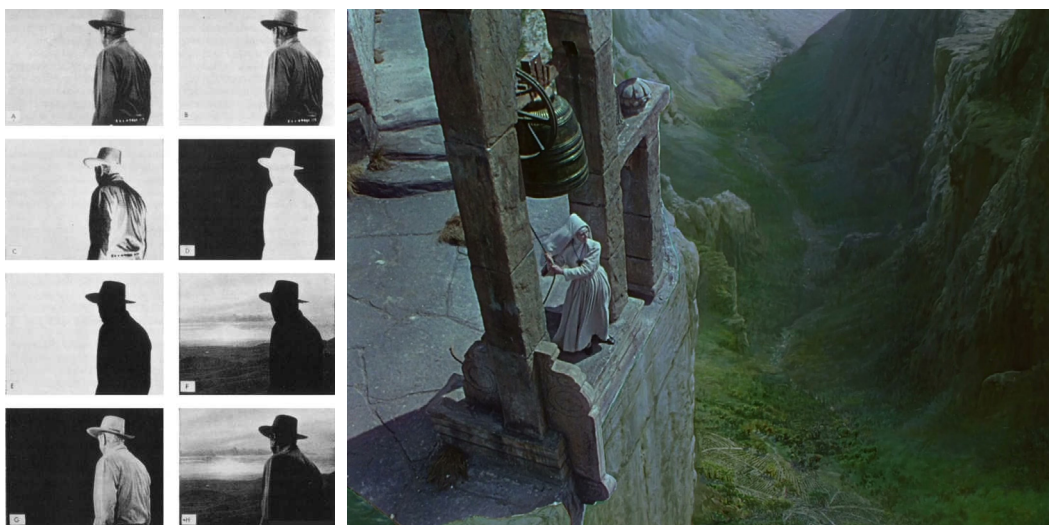
La maquette en volume suspendue est une spécialité du métier : les photographies de plateau du *Diable blanc* (*Der weiße Teufel*, Alexandre Volkoff, 1930) exposent la dextérité nécessaire pour créer la maquette et la filmer, impliquant un calcul de précision pour faire correspondre les perspectives. Elles seront particulièrement utilisées jusque dans les années 1950, notamment en France par Nicolas Wilcké et Paul Minine.



Photographies de plateau des maquettes suspendues fabriquées par Nicolas Wilcké et Paul Minine pour *Le diable blanc*. [Voir la fiche.](#)

Mais c'est essentiellement la technique du *matte painting* qui se développe « à grande échelle » à partir des années 1920 aux États-Unis ou au Royaume-Uni, grâce à Walter Percy Day, Albert Whitlock ou Peter Ellenshaw. Que ce soit sous la forme d'une maquette plane peinte sur glace claire ou sur carton, ou sous la forme d'une peinture sur cache (*matte painting*), la finalité est de proposer une extension de décor à moindres frais. Les peintures utilisées dans le film *Henry V*

(Laurence Olivier, 1944) expose la transformation qu'opèrent les *matte painters* : faire passer une image plane, de petite taille, pour un espace en trois dimensions, gigantesque. La vitre accueillant le décor ainsi réduit sera soit placée sur le plateau de tournage, entre la caméra et le décor à l'échelle 1:1, soit rajoutée à l'étape de la postproduction sur l'épreuve de tournage, selon le procédé du cache/contre-cache. Dans les deux cas, les éléments et les perspectives de la maquette peinte se raccordent avec ceux du décor existant, donnant l'illusion d'un seul et même décor.



Composite pour un *traveling matte* en incrustation. [Voir la fiche](#).

Matte painting par Walter Percy Day pour *Black Narcissus* (Michael Powell et Emeric Pressburger, 1947). [Voir la fiche](#).

Les trucages d'extension de décor du temps de l'analogique se retrouvent dans différentes typologies appartenant au domaine du décor et à celui des effets spéciaux et visuels. Les principales techniques observées depuis plus d'un siècle de création sont les peintures en trompe-l'œil; les découvertes peintes ou photographiques; les caches/contre-caches dans la caméra ou avec une tireuse optique; les miroirs et les maquettes peintes ou en volume (*matte painting*, miniatures, maquettes suspendues...) incrustés soit pendant le tournage, soit en postproduction; les décors en perspective forcée; les caches mobiles sur fonds noirs ou colorés en arrière-plan avec incrustation des décors en plusieurs étapes (*travelling matte* et tireuse optique); les projections de prise de vues (transparence, projection frontale). Les coulisses de l'usage de transparences pour *Rivière sans retour* (*River of No Return*, Otto Preminger, 1954) montrent les enjeux de ce décor projeté : permettre aux acteurs d'être au chaud, hors danger, et faciliter des prises de vues qui nécessiteraient une logistique complexe sur une rivière réelle...

Si certaines techniques existent aujourd'hui toujours telles quelles, d'autres ont trouvé des équivalents numériques, dès les années 1990, mais avec la même quête de perfection qui prédominait du temps de l'âge d'or des décors en studio. Devenues omniprésentes avec l'essor de l'informatique dans la production cinématographique, les techniques d'incrustation sur fonds verts et bleus, qui existent pourtant sous divers procédés analogiques depuis les années 1920, offrent une multitude d'effets d'extension et de création de décors, partiels

ou complets, se généralisant depuis les années 1990 dans l'industrie du cinéma. Un fond vert derrière le praticable d'un décor en studio présentant des ouvertures (de maison ou d'appartement, de voitures, de trains, de bateaux...) sera remplacé en postproduction par une pelure (décor réel tourné en extérieur, sans les acteurs, sur lequel sont ensuite intégrés les personnages filmés sur le fond coloré) ou par un *matte painting* numérique. Dans un espace naturel, le recours à des fonds verts ou bleus placés à des endroits stratégiques permet d'ajouter ou de prolonger des éléments d'un arrière-plan, sans que l'on devine sa nature partiellement factice. Il s'agit de leur emploi le plus répandu : même le cinéma d'auteur le plus « exigeant » (et bien souvent le moins propice à utiliser des effets spéciaux visuels) y a recours dans une logique de production pleinement intégrée et maîtrisée par le chef décorateur et le superviseur des effets visuels, qui travaillent conjointement à l'élaboration des décors réels et numériques. Selon les besoins, une équipe peut préférer tourner dans un studio entièrement composé d'un fond vert (cyclorama) afin d'incruster des éléments en prises de vues réelles (souvent des personnages en contact direct avec des éléments de décors réels ou des accessoires) dans un environnement entièrement en CGI (images de synthèse) ou en images composites.



Photographie de plateau de *Dans la brume* (Daniel Roby, 2018) montrant le tournage de plans en incrustation, censés se dérouler sur des toits d'immeubles parisiens. [Voir la fiche.](#)



Images tirées du *making-of* de *Faubourg 36* (Christophe Barratier, 2008). [Voir la fiche.](#)

Avec l'arrivée des outils numériques, *matte paintings* et maquettes en volume quittent les ateliers des peintres et des menuisiers pour entrer dans des logiciels spécialisés, où ils sont réalisés soit en 2D, soit en 3D, selon le recours ou non à des déplacements et à des mouvements de caméra complexes. Par ailleurs, les extensions de décor créées numériquement sont désormais bien souvent conçues dans un environnement virtuel à 360 degrés, grâce à l'essor d'autres outils, comme la caméra virtuelle et la prévisualisation des CGI au moment du tournage (*previs on-set*), qui permettent de changer à l'envi les angles de vue, les mouvements de caméra, de faire improviser ses comédiens – le résultat en images de synthèse s'affichera de la même façon, en temps réel^[2]. Une fois la mise en scène validée par le cinéaste, l'ensemble du plan est enregistré, et l'image définitive est complétée en postproduction et calculée en haute définition. Ici, tout comme les dispositifs de réalité augmentée, la caméra virtuelle rend visible un décor qui n'existe que *potentiellement*, remettant en question la manière même de réaliser, puisque les effets visuels sont au cœur de la création du film et que tout le reste s'organise autour. Avec le

dispositif de la *previs on-set*, les effets visuels doivent être réfléchis et conçus en amont même du tournage, et non plus être relégués à l'étape de la seule postproduction.

Les outils de la *previs on-set*, de plus en plus utilisés dans la production des séries télévisées, se développent aussi dans une logique de production hybride, intégrant les fonds verts ou bleus pour des découvertes en studio et des extensions numériques de décors. Ils permettent de «voir» sur le tournage une préfiguration de l'image finale, une image composite mêlant image filmée et image calculée par ordinateur, en mettant en œuvre au moment de la prise de vues un processus qui assure, en temps réel et en direct, trois étapes qui sont habituellement réalisées en postproduction : le *tracking* des mouvements de caméra, le calcul des images de synthèse, et le *compositing* des images de synthèse avec la prise de vues réelles.



Photographie de tournage du feuilleton télévisé *Un si grand soleil*, diffusé sur France 2, dont les extensions de décors en temps réel sont conçues par la société spécialisée en VFX Les Tontons truqueurs. [Voir la fiche](#).

C'est dans cette voie du temps réel, utilisée par exemple massivement pour le feuilleton télévisé *Un si grand soleil*, que se développent de plus en plus les innovations en matière d'outils d'intégration des «environnements», terme désormais utilisé pour parler de la conception des décors intégrant les VFX et CGI. Le recours aux fonds colorés devrait progressivement laisser place à un type d'écrans LED géants de plus en plus performants et pouvant désormais afficher de manière dynamique des images en haute définition de décors constitués de prises de vues réelles modifiées et remodelées avec des CGI, puis calculés en temps réel, devant lesquels jouent les comédiens et comédiennes, comme le montre la photo de tournage à la page suivante.

Cette nouvelle technologie, notamment développée pour la série de Disney+ *The Mandalorian* (Jon Favreau, 2019-2020) par la société d'effets visuels ILM et intitulée StageCraft (un écran de 6 m de haut et de 22 m de long, incurvé, qui englobe la scène en un arc de cercle à 270 degrés) repose sur des principes anciens de découverte, de décor peint, de transparence et de projection frontale, et s'adapte plus facilement aux choix de mise en scène pendant le tournage, grâce à des moteurs de rendu issus de l'industrie du jeu vidéo (moteur 3D Unreal Engine d'Epic Games). Acteurs, cinéaste et chef opérateur peuvent ainsi voir et interagir directement avec le décor projeté, contrairement à lorsque sont utilisés des fonds bleus et verts, et, comme ce qui est affiché sur les murs LED est calculé et rendu en temps réel, tout concorde dans les déplacements



Photographie de tournage de la série *The Mandalorian*. [Voir la fiche](#).

entre la caméra, les mouvements des interprètes et les images affichées par les écrans LED. La parallaxe et l'éclairage sont ainsi calculés et rendus pendant la prise de vues, à partir de la position de la caméra et de l'interprète, pour obtenir un résultat proche de celui d'un tournage en décor réel.

Le recours à des images « visibles » sur le plateau de tournage, sans que le spectateur y voie une différence notable par rapport à d'autres productions du même genre et aux moyens équivalents, semble être une pratique qui pourrait progressivement se généraliser dans les années à venir, grâce à la création d'un environnement immersif dynamique entièrement photoréaliste et interactif.

Ces extensions de décors « visibles » semblent donc répondre à un besoin existant dès les débuts du cinéma, avec l'utilisation notamment des maquettes peintes ou en volume, ou bien des transparences (arrière-plan rétroprojeté). L'évolution et la transformation des techniques, qu'elles soient par ailleurs visibles ou non – car le recours aux fonds verts ou bleus reste toujours dominant – ne remettent pas en question l'enjeu essentiel de l'utilisation des trucages dans la scénographie d'un film : celui de prolonger ou de créer entièrement un décor, si ce n'est un environnement ou un univers, de la manière la plus crédible aux yeux et à l'esprit des spectateurs, et ce, dans des logiques pouvant satisfaire à la fois une vision artistique, des coûts économiques et le confort de travail d'une équipe.

[1] Georges Méliès, « Les vues cinématographiques, causerie par Geo. Méliès », *Les dossiers de la cinémathèque*, n° 10 (octobre 1982), « Propos sur les vues animées » : 7-16, <https://collections.cinematheque.qc.ca/en/articles/les-vues-cinematographiques/>. Originellement publié dans *Annuaire général et international de la photographie* (Paris : Librairie Plon, 1907), 363-392.

[2] Voir au sujet de la *previs on-set* cette autre publication liée à l'*Encyclopédie raisonnée des techniques du cinéma : Techniques et technologies de la prévisualisation transmédiée*, par Olivier Asselin et Isabelle Raynauld (dir.).

Extending a Decor: (Very) Special Work

by Caroline Renouard

Translation: Timothy Barnard

Ever since Georges Méliès, cinema decors have always been developed in close connection with trick effects, but with a degree of unobtrusiveness. Generally speaking, production designers in cinema often say that a successful decor is one that goes unnoticed. The same is true of trick effects related to the decor, which are often imperceptible to the viewer. Georges Méliès, in “Kinematographic Views,” explained that “as far as illusions... are concerned, inventing, combining and outlining the tricks and the preliminary study of their composition require special care.”^[1] This “special care” given to conceiving trick effects in cinema underscores their ability to create images which cannot be captured by a recording device the way they appear. We can already see with Méliès this “special” quality of trick effects, compared to merely shooting a scene with a camera, as these effects have an impact on the very conception of film decors and the performances of the actors in the midst of these decors.



Trick photography in preparation for the shooting of *Gulliver's Travels* (*Le voyage de Gulliver à Lilliput et chez les géants*, Georges Méliès, 1902) showing the multiple exposures necessary for the composition of the final set-design plan. [See database entry.](#)

Following the early years of cinematography, trick effects/decor techniques shifted from an artisanal mode of production, taking place relatively infrequently, to tools incorporated into the film's production itself. After the First World War, a new generation of film technicians appeared, at a time when film directing was becoming increasingly methodical and thought-out, when know-how was becoming more complete and innovative, and the painted backdrop was yielding to three-dimensional decors.



Lighting the models used for the set of *Ballerina*, designed by Nicolas Wilcké. [See database entry.](#)

Trick effects come into play when the construction of a monumental decor on a scale of 1:1 cannot be carried out. And so the profession of lay-out designer came into being, specializing in constructing decors on a reduced scale either to be filmed directly or to be used in the background of a real decor (as a three-dimensional back-drop, for forced perspective, etc.). The models in *Ballerina* (Ludwig Berger, 1950) are only apparent as such because of the presence of lay-out designers in the production photographs: without their presence, which gives the picture its scale, it would be impossible to distinguish the model from a life-sized street. The lay-out artist's job changes when the trick decor takes on more importance and involves conceiving all of the effects both beforehand (beginning in pre-production and during the filming) and afterwards (by completing them with trick effects in the laboratory in post-production).

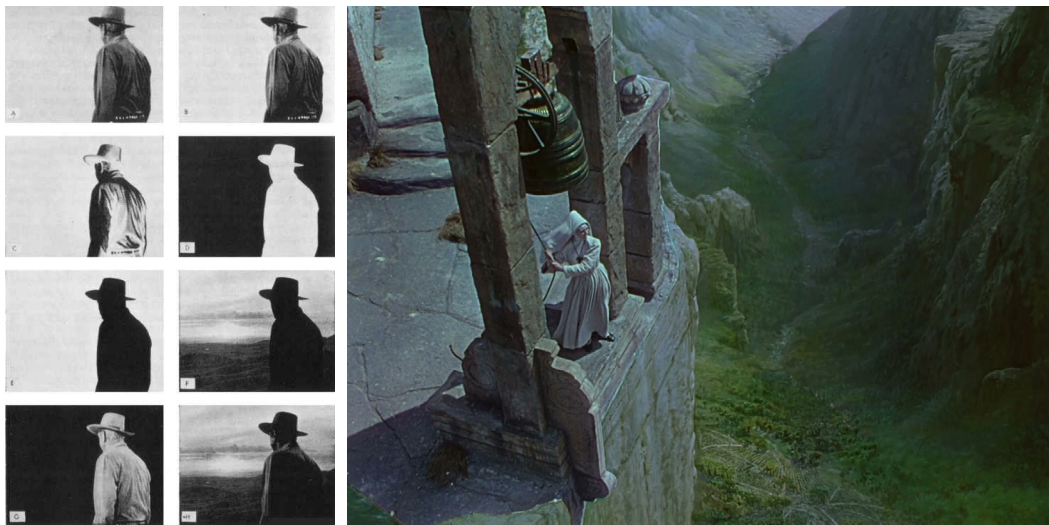
The suspended three-dimensional model is a speciality of the profession: production stills of *The White Devil* (*Der weiße Teufel*, Alexandre Volkoff, 1930) show the dexterity required to create the model and to film it, calculating precisely so that the perspectives match. These models were used until the 1950s in particular, notably by Nicolas Wilcké and Paul Minine in France.



Production photographs of hanging models made by Nicolas Wilcké and Paul Minine for *The White Devil*. [See database entry.](#)

But it was essentially the matte painting technique which developed on a “large scale,” beginning in the 1920s in the United States and England in the hands of Walter Percy Day, Albert Whitlock and Peter Ellenshaw. Whether one uses a flat model painted on clear glass or cardboard or a matte painting, the goal is to extend the decor at less cost. The paintings done for *Henry V*

(Laurence Olivier, 1944) demonstrate the transformation carried out by matte painters: to make a small, flat image appear to be a gigantic three-dimensional space. The glass on which the reduced-scale decor is painted is either placed on the film set between the camera and the 1:1 scale decor or added in post-production to the rushes using the matte/counter matte method. In each case, the painted model's elements and perspectives match those of the existing decor, giving the illusion of a single decor.



Composite for an embedded matte tracking shot. [See database entry.](#)

Matte painting by Walter Percy Day for *Black Narcissus* (Michael Powell and Emeric Pressburger, 1947). [See database entry.](#)

Trick effects for extending the decor in analogue cinema are found in various typologies in the fields of decor and special and visual effects. The principal techniques, in use for more than a century, are trompe l'oeil paintings; painted or photographic backdrops; in-camera or optical printer matte/counter mattes; mirrors and painted or three-dimensional models (matte paintings, miniatures, suspended models, etc.) embedded either during the shooting or in post-production; decors in forced perspective; travelling mattes on black or coloured backgrounds with embedded decors in several stages (using a travelling matte or an optical printer); and projection of film footage (rear-screen projection, front projection). The backstory to the rear-screen projection in *River of No Return* (Otto Preminger, 1954) reveals what was at stake in the projected decor: to enable the actors to stay warm and out of danger, and to facilitate the shooting, which otherwise would require complex logistics on a real river.

Some techniques still exist today as they once were, while since the 1990s others have found digital equivalents, but with the same quest for perfection that predominated in the golden age of studio decors. Embedding techniques using green screens or blue screens, now omnipresent with the rise of computer technology in film production but which have existed in various analogue forms since the 1920s, offer many ways to extend and create partial or complete decors, and became widespread in the film industry since the 1990s. A green screen behind the rostrum or parallel of a studio decor showing openings (of a house or apartment, automobiles, trains, ships, etc.) will be replaced in post-production by a plate (a real decor shot out of doors,

without actors, into which the characters, shot against a coloured screen, are incorporated) or by a digital matte painting. In a natural space, the use of green screens or blue screens placed in strategic places makes it possible to add or extend the elements of a background without the viewer realizing its partially false nature. This is the most common way in which these screens are used: even the most “demanding” auteur cinema (which is quite often the least inclined to use special visual effects) has used them, in a production logic fully incorporated and controlled by the production designer and supervisor of visual effects, working together to elaborate real and digital decors. Depending on its needs, a film crew may prefer to shoot in a studio consisting entirely of a green screen (a cyclorama or cyc) in order to embed live-action footage (often characters in direct contact with elements of real decors, or props) in an environment made up entirely of computer generated imagery (CGI) or in composite images.



Production still of *A Breath Away* (*Dans la brume*, Daniel Roby, 2018) showing the shooting of embedded sequences supposed to take place on the rooftops of Paris buildings.
[See database entry.](#)



Images from the making-of of *Faubourg 36* (Christophe Barratier, 2008).
[See database entry.](#)

With the arrival of digital tools, matte painting and three-dimensional models left the workshops of painters and carpenters and entered into specialized software, where they are created either in 2D or 3D, depending on whether there were complex camera placements and movements. At the same time, decor extensions created digitally are now often conceived in a virtual 360-degree environment thanks to the rise of other tools such as virtual cameras and previewing computer generated images at the moment of shooting, known in the trade as “previs on-set,” which make it possible to change viewing angles and camera movements at will and to make the actors improvise.^[2] The result, in CGI, will appear in the same way, in real time. Once the *mise en scène* is approved by the filmmaker, the shot as a whole is recorded and the definitive image completed in post-production and computed in high definition. In this case, like every augmented reality system, the virtual camera makes visible a decor which exists only *potentially*, calling into question the very manner in which a film is made, because visual effects are at the heart of a film’s creation and everything else is organized around them. With the *previs on-set* system, the visual effects must be thought out and conceived before the film shoot; they are no longer relegated to the post-production phase alone.

Previs on-set, used increasingly in the production of television series, has also developed in a logic of hybrid production, incorporating green or blue screens for studio backdrops and digital extensions of decors. It makes it possible while shooting to “see” a preview of the final image, a composite image which blends the film image with a computer-generated image by employing, while shooting, a process which, in real time and live, carries out three steps normally done in post-production: tracking camera movements, computing synthetic images and compositing synthetic images with live-action images.



Production still of the television serial *Un si grand soleil*, broadcast on France 2, whose set extensions in real time were designed by Les Tontons truqueurs, a company specialising in visual effects. [See database entry.](#)

It is on this real-time path, one adopted to a massive extent for example by the television serial *Un si grand soleil*, that innovations are increasingly taking place in the use of tools for incorporating “environments,” a term now used to speak of conceiving decors incorporating visual effects (VFX) and CGI. The use of coloured screens will gradually yield to a kind of superior-performance giant LED screen, which can show dynamically in high definition decors made up of live action footage modified and remodelled by CGI and then computed in real time; actors will perform in front of such screens, as seen in the production still on next page.

This new technology, developed in particular for Jon Favreau’s Disney+ series *The Mandalorian* (2019-20) by the visual effects company ILM and called StageCraft (a screen six metres high and twenty-two metres long, curved to encompass the stage in a 270-degree arc) is based on old principles involved in the use of backdrops, painted decors, rear-screen projection and front projection. It is more easily adapted to mise en scène choices during the film shoot, thanks to creation engines derived from the video game industry (the 3D Unreal Engine produced by the Epic Games company). With this system the actors, filmmaker and production designer can see and interact directly with the projected decor, something not possible with blue and green screens. And because what is shown on the LED walls is computed and shown in real time, all the camera movements, actors’ movements and images on the LED screens match. Parallax and lighting are computed and shown during the shooting, based on the positions of the camera and the actor, to obtain a result close to that of shooting in a real decor.



Production still of the series *The Mandalorian*. [See database entry.](#)

The use of “visible” images on the film set, without the viewer noticing any great difference with other films of the same kind and with equivalent resources, appears to be a practice which could gradually become widespread in coming years, thanks to the creation of a dynamic immersive environment which is entirely interactive and photographically realistic.

These extensions of “visible” decors thus appear to meet a need which has existed since cinema’s beginnings, with the use in particular of painted or three-dimensional models, or the rear-screen projection of backgrounds. The evolution and transformation of technologies, whether these are apparent or not – because the use of blue or green screens is still dominant – do not call into question the essential question around the use of trick effects in a film’s set design: that of creating one from scratch or extending a decor, if not an environment or an entire world, in the most credible manner in the eyes and mind of the viewer, using methods which can meet the needs at one and the same time of an artistic vision, economic cost and the working conditions of the film crew.

.....
[1] Georges Méliès, “Kinematographic Views,” in André Gaudreault, *Film and Attraction: From Kinematography to Cinema*, trans. Stuart Liebman and Timothy Barnard (Champaign, Illinois: University of Illinois Press, 2011 [2008]), 143. Previously published as “Les vues cinématographiques, causerie par Geo. Méliès,” in *Annuaire général et international de la photographie* (Paris: Librairie Plon, 1907), 363-392.

[2] See concerning the previs on-set this other publication part of the *Encyclopedia of Film Techniques and Technologies: Transmedial Previsualization Techniques and Technologies*, by Olivier Asselin and Isabelle Raynauld (eds.).



**Parler du décor: un bon
décor est-il invisible?**

**Speaking About Decor: Is
a Good Decor Invisible?**

Réjane Hamus-Vallée

Parler du décor: un bon décor est-il invisible?

par Réjane Hamus-Vallée

À l’instar des «techniciens de l’ombre» qui officient sur un plateau de cinéma, la parole des chefs décorateurs reste le plus souvent réservée aux publications professionnelles spécialisées, leurs noms étant peu connus du grand public, en France comme à Hollywood. La notoriété d’Alexandre Trauner, par exemple, seul *art director* français du Hall of Fame de la Art Director’s Guild, reste une exception, encouragée par les ouvrages publiés sur l’auteur, ses nombreuses interviews ou une exposition que lui a dédiée la Cinémathèque française en 1986^[1]. La promotion d’un film s’organise traditionnellement autour de deux piliers, la réalisation et la distribution, entre lesquels les techniciens n’ont donc pas une place privilégiée, sauf pour des projets atypiques tels que des reconstitutions historiques. Dans cette «exception qui confirme la règle», le décor est visible et une part du marketing du film capitalise sur l’«exploit» permettant de faire revivre le passé. Ce champ lexical de la démesure se déploie massivement dans les critiques des années 1920, période pendant laquelle la mode est aux «vrais décors» et aux «vrais exploits», au grand regret du chef décorateur Lucien Aguetand :

Vers 1910, il y avait eu un fort mouvement réaliste vers une recherche de vérité absolue. Pour faire vrai, des cinéastes n’hésitèrent pas à cette époque à précipiter dans la mer, du haut d’une falaise, un cheval vivant attelé à une charrette; pour reconstituer le naufrage du *Titanic*, à couler un vieux paquebot avec plusieurs centaines de figurants à bord; à tourner l’exécution du duc d’Enghien sur les lieux mêmes où il avait été exécuté [...]. Ce n’étaient que de faciles solutions d’êtres insuffisants qui ignoraient les possibilités que leur offrait leur métier^[2].

Du côté des États-Unis, le gigantesque décor de la ville éponyme du *Voleur de Bagdad* de Raoul Walsh en 1924 est visible de loin, une enseigne «Bagdad» surplombant même le lieu pour expliquer aux passants la nature de ce qu’ils voient, au milieu de la Californie – enseigne camouflée ensuite par les trucages de décor qui compléteront le lieu final. Geste rare, cette enseigne propose une promotion *in situ* préparant les futurs spectateurs à sa future «démesure».

En France, pour *Le joueur d’échecs* (Raymond Bernard, 1926), *Cinémagazine* remarque que, «si l’on songe en effet que la superficie totale des décors a atteint 120 000 m², on devine quelle importance la construction et divers arts appliqués ont pris lors de leur édification^[3]». Robert de Beauplan, dans *La Petite Illustration*, s’enthousiasme au sujet de la bataille de *Salammbô* de Pierre Marodon en 1925, qui «a été réalisée avec un luxe de moyens dont on pouvait croire, jusqu’ici, les Américains seuls capables. [...] Mais plus impressionnante encore fut la reconstitution du palais d’Hamilcar: la superficie qu’il couvrait est à peu près celle de la place de la Concorde et l’édifice de ses quatre terrasses, reliées par des escaliers monumentaux,



Vue aérienne du décor du *Voleur de Bagdad* à Hollywood, lors du tournage en 1923. [Voir la fiche.](#)

s'élevait à 40 mètres du sol^[4]. » Le cinéaste Friedrich Wilhelm Murnau finit par déplorer en 1928 que « les gens [aient] fini par croire qu'on se moquait d'eux si on ne leur montrait pas une ville entière détruite par les films ou cinq mille figurants en perruque et en costume à l'écran en même temps. [...] Je crois que le public est en train de se lasser des décors surpeuplés et des intrigues alambiquées. Comme lorsqu'on s'empiffre de pâtisseries. Je crois qu'il a envie de voir quelque chose de simple et de vrai. Je crois que, dans les films du futur, l'histoire elle-même sera plus importante que les costumes et les décors resplendissants^[5] ». Ce débat des années 1920, par critiques interposées, entre un décor spectaculaire en soi et un décor plus « simple » trouvera écho dans le décor numérique du XXI^e siècle, où les extensions créées par ordinateur ne feront que prolonger les arguments des « pour » et des « contre ». Mais dès le milieu des années 1950, le débat avait connu un nouvel angle avec l'essor de la Nouvelle Vague.

« Il faut abandonner les studios trop coûteux, déclare ainsi François Truffaut en 1958. Il faut tourner dans les rues et même dans de vrais appartements : au lieu, comme Clouzot, d'étaler de la crasse artificielle sur des décors et de les planter devant cinq espions patibulaires, il faut filmer devant de vrais murs crasseux des histoires plus consistantes^[6] », ajoute-t-il. Ce que Max Douy traduit, pour le dénoncer, par « À bas les décors et le carton-pâte. La nouvelle vague ne tournera pas dans les studios^[7] ». Le débat s'amplifie et dépasse le strict cadre de la Nouvelle Vague, puisqu'en 1971, les décorateurs du cinéma français défendent leur profession dans une tribune publiée par *Le Film français*^[8], en réponse à un article du *Monde* du 7 octobre évoquant la fermeture des studios.

Cette rare prise de parole publique de professionnels, centrée autour de la place du studio, est symptomatique d'une mutation profonde du métier et de la perte de position du chef décorateur sur un plateau. Si Trauner reste encore aujourd'hui un chef décorateur « médiatisé », c'est en tant qu'héritier de cette période. Celle qui s'ouvre laisse peu de lumière à l'équipe décor. Cette visibilité réduite découle aussi d'un certain leitmotiv qui fait pourtant débat

dans la profession : un bon décor est un décor qui ne se voit pas – du moins, dans le cinéma narratif «traditionnel». Évoquée par Trauner, reproduite dans de nombreux entretiens plus contemporains^[9], la conséquence de cette idée est claire : puisque le décor ne se voit pas, on n'en parle pas. Au même moment cependant est créé le César du meilleur décor^[10], récompense décernée par les pairs, puisque les films présentés dans la catégorie sont «choisis par l'ensemble des technicien·ne·s votant·e·s de l'Académie affilié·e·s aux métiers de chef·fe décorateur·rice, ensemblier·ère^[11]». Sur les 45 statuettes décernées entre 1976 et 2020, les deux tiers, soit 30, ont été remises à des films historiques (ou nécessitant une reconstitution historique) aux enjeux clairement visibles pour le grand public. Huit films de science-fiction ou fantastiques sont également récompensés, les sept films restants comprenant des genres variés (comédie dramatique, drame, western, policier...). Les César pointent ainsi du doigt le difficile équilibre entre un décor qui ne doit pas se voir en tant que tel dans ces fictions, et qui pourtant fait partie de l'image et interpelle le spectateur dans ses facettes les moins «camouflables». Un décor de «film contemporain» a, statistiquement, peu de chances de recevoir un César, bien que le travail de création soit aussi conséquent. Alors que la multiplication des *making-of* et des sites dédiés aux métiers du cinéma offre un espace de visibilité de plus en plus renforcé, parler du décor reste malgré tout un geste rare, lié aux genres des films, rejoignant dans cette problématique les métiers des costumes ou des effets visuels.

-
- [1] Trauner fait encore l'objet en 2020 d'un article dans le magazine féminin *Elle* : Antoine Le Fur, «Alexandre Trauner, un magicien du décor», *Elle*, novembre 2020, <https://www.elle.fr/Deco/Reportages/Les-pros/Alexandre-Trauner-magicien-du-decor-3891985>.
- [2] Lucien Aguetand, «Cours de scénographie», dans *Cours et conférences donnés de 1965 à 1970 à l'École nationale supérieure des arts décoratifs de Paris et à l'INSAS de Bruxelles. Tome 2 : L'évolution de l'expression et du décor cinématographique de 1897 à 1955*, 22. C'est nous qui soulignons.
- [3] «En marge du *Joueur d'échecs*», *Cinémagazine*, n° 2 (14 janvier 1927), 73.
- [4] Robert de Beauplan, «Le film de *Salammô*», *La Petite Illustration*, n° 3 (19 septembre 1925), 2.
- [5] Friedrich Wilhelm Murnau, «Les films du futur», *Positif*, n° 472 (juin 2000). Originellement publié comme «Films of the Future», *McCall's* 55, n° 12 (septembre 1928) : 27, 90, accessible sur [Internet Archive](https://www.archive.org/details/mccalls-55-12-1928).
- [6] François Truffaut, dans *Arts*, 8 janvier 1958, cité dans Léon Barsacq, *Le décor de film, 1895-1969* (Paris : Veyrier, 1985), 197.
- [7] Max Douy, dans *Bulletin d'Unifrance Films*, octobre 1959, cité dans Barsacq, *Le décor de film*, 192.
- [8] «Les décorateurs du cinéma français défendent leur profession», *Le Film français*, n° 1412-2430 (12 novembre 1971) : 12-13.
- [9] Entre autres exemples, voir cette interview de Mila Preli, chef décoratrice : «Au cinéma, on ne fait pas des décors pour qu'ils soient beaux, mais pour qu'ils soient vrais. [...] Un décor pour être réussi doit être invisible. Si on le voit, il saute aux yeux, et cela ne marche pas... C'est ça la plus grande difficulté : créer un univers pour un film, sans l'afficher pour autant, sans que cela prenne le pas sur le reste et ne soit au premier plan, tout en étant présent...» Mila Preli, propos rapportés dans Alexandre Bertrand, «Interview, Mila Preli, chef décoratrice : "Au cinéma, on ne fait pas des décors pour qu'ils soient beaux mais pour qu'ils soient vrais"», *Pop & Shot*, 26 janvier 2017, <https://popnshot.fr/2017/01/25/interview-de-mila-preli-chef-decoratrice-un-bon-decor-cest-un-decor-quon-ne-voit-pas/>. Voir aussi cet entretien avec Didier Naert : «Il n'y a pas de recette pour réaliser un bon décor. Si ce n'est de rester en retrait de la dramaturgie pour ne pas l'écraser tout en restant suffisamment proche pour la soutenir.» Didier Naert, propos rapportés dans *Préfigurations*, n° 5 (2002), «Espace et décor».
- [10] L'équivalent étatsunien existe depuis 1929 pour le «Best Production Design», auquel est associé à partir de 1942 le *set decorator*; le Goya espagnol a été créé en 1987, et le David di Donatello italien en 1981.
- [11] Selon le Règlement de l'Académie des César dans sa version précédant la mise à jour de janvier 2024.

Speaking About Decor: Is a Good Decor Invisible?

by Réjane Hamus-Vallée

Translation: Timothy Barnard

Like the “technicians of shadows” who preside over the film set, production designers for the most part speak only to specialized professional publications. Their names, in France and Hollywood alike, are little known to the general public. The fame of Alexandre Trauner, for example, the sole French art director in the Hall of Fame of the Art Director’s Guild, is still an exception, one encouraged by the books about him, his numerous interviews and an exhibition devoted to him at the Cinémathèque française in 1986.^[1] Promoting a film is traditionally organized around two cornerstones, directing and distribution, in which technicians do not play a special role, except in atypical projects such as historical reconstructions. In these cases, the “exception which proves the rule,” the decor is visible, and part of the film’s marketing capitalizes on the “exploit” which made it possible to bring the past back to life. This lexical field of excess was used massively in film criticism in the 1920s, a period in which “real decors” and “real exploits” were in fashion, to the great regret of the production designer Lucien Aguetand:

Around 1910, there was a powerful realist movement in search of *absolute truth*. To *create truth*, filmmakers at the time did not hesitate to cast a living horse hitched to a cart into the sea from the top of a cliff; to recreate the sinking of the *Titanic*, they would sink an old tugboat with several hundred extras on board; to shoot the execution of the Duke of Enghien in the same spot where he was executed... These were merely the facile solutions of inadequate people who were unaware of the possibilities offered to them by their profession.^[2]

In the United States, the gigantic decor of the eponymous city in Raoul Walsh’s *The Thief of Baghdad* in 1924 was visible from afar; a sign reading “Bagdad” [*sic*] even towered over the location to explain to passers-by what it was they were seeing in the middle of California. This sign was later camouflaged by decor trick effects which rounded out the final location. This sign was a rare gesture of on-site promotion preparing future viewers for the film’s future “excess.”

In France, for Raymond Bernard’s *Le joueur d’échecs* (1926), *Cinémagazine* remarked that “if we consider that the total surface area of the decors reached 120,000 square metres, we can see the importance that construction and various applied arts have taken in erecting them.”^[3] In *La Petite Illustration*, Robert de Beauplan raved about the battle in Pierre Marodon’s *Salammbô* in 1925, which was created with “an abundance of means about which one might have thought until now only the Americans were capable... But even more impressive is the recreation of the palace of Hamilcar: it covers an area similar to that of the Place de la Concorde, and its four terraces, connected by monumental staircases, rise forty metres off the ground.”^[4] In 1928, F.W. Murnau lamented the fact that



Aerial view of the decor for *The Thief of Bagdad* in Hollywood during the shooting in 1923. [See database entry.](#)

people perhaps came to feel that they were not being treated fairly unless they saw a city burned down or five thousand extras all in wigs and costumes on the screen at the same time... I think that audiences are getting tired of crowded sets and involved plots. It is like eating too much cake. I think they would like to see something simple and real. I think that in the film of the future the story itself will be more important than splendid sets and costumes.^[5]

This wrangling amongst critics and filmmakers in the 1920s, pitting spectacular decors against “simpler” decors, would be echoed in discussions around digital decors in the twenty-first century, when extensions created by computer only prolonged “for” and “against” arguments. In the mid-1950s, however, the discussion took a new turn with the rise of the French New Wave.

“We must abandon too-costly studios,” François Truffaut declared in 1958. “We must shoot in the street and even in real apartments: unlike Clouzot, spreading artificial grime on decors and planting them in front of five sinister-looking spies, we must film more substantial stories in front of grubby real walls.”^[6] Max Douy would read into this, and denounce it, “Down with decors and pasteboard. The New Wave will not shoot in studios.”^[7] The discussion grew and spilled beyond the New Wave, with French production designers defending their profession in an open letter published by *Le Film français*^[8] in November 1971 in response to an article in *Le Monde* on 7 October which discussed the closing of film studios.

This rare speaking out in public by film professionals focusing on the role of the film studio is indicative of the profound changes underway in the profession and the downgraded position of the production designer on the film set. The reason Trauner remains still today a production designer “in the news” is because he is the heir to this period. The period just beginning does not place the decor crew in the spotlight. This reduced visibility is also the product of a kind of watchword which is nevertheless contested within the profession: a good decor is a decor not seen, at least in “traditional” narrative cinema. The consequence of this idea, set out by Trauner and taken up in many other more contemporary interviews,^[9] is clear: because the decor

is not seen, one does not talk about it. At the same time, however, the César Award for best decor was created.^[10] This award is voted on by one's peers, as the films in competition in the category are "chosen by every voting technician in the Academy affiliated with the professions production designer and set decorator."^[11] Of the forty-five statuettes awarded from 1976 to 2020, two thirds, or thirty, were given to historical films (or films requiring historical recreations) whose production design was clearly visible to the general public. Eight science fiction or fantasy films have also won the award, with the seven remaining films pertaining to a variety of genres (dramatic comedy, drama, western, crime film, etc.). In this way the César Award indicates the difficult balance between a decor which should not be seen as such in these fiction films and yet is part of the image and, in its less "camouflaged" forms, commands the viewer's attention. Statistically, the decor of a "contemporary film" has little chance of winning a César Award, even if the creative work that goes into it is as important as on any other. Even as making-of films and websites devoted to film professions proliferate and provide greater visibility to them, to speak of a film's decor remains a rare event, tied to film genres and associated in this case with the costume designer and visual effects professions.

-
- [1] Trauner was the subject of an article once again in 2020 in the women's magazine *Elle*: Antoine Le Fur, "Alexandre Trauner, un magicien du décor," *Elle*, November 2020, <https://www.elle.fr/Deco/Reportages/Les-pros/Alexandre-Trauner-magicien-du-decor-3891985>.
- [2] Lucien Aguetand, "Cours de scénographie," in *Cours et conférences donnés de 1965 à 1970 à l'École nationale supérieure des arts décoratifs de Paris et à l'INSAS de Bruxelles. Tome 2: L'évolution de l'expression et du décor cinématographique de 1897 à 1955*, 22. Emphasis added.
- [3] "En marge du *Joueur d'échecs*," *Cinémagazine*, no. 2 (14 January 1927): 73.
- [4] Robert de Beauplan, "Le film de *Salammbô*," *La Petite Illustration*, no. 3 (19 September 1925).
- [5] Friedrich Wilhelm Murnau, "Films of the Future," *McCall's* 55, no. 12 (September 1928): 27, 90. Available on [Internet Archive](#).
- [6] François Truffaut, in *Arts*, 8 January 1958. Quoted in Léon Barsacq, *Le décor de film, 1895-1969* (Paris: Veyrier, 1985), 197.
- [7] Max Douy, in *Bulletin d'Unifrance Films*, October 1959. Quoted in Barsacq, *Le décor de film*, 192.
- [8] "Les décorateurs du cinéma français défendent leur profession," *Le Film français*, nos. 1412-2430 (12 November 1971): 12-13.
- [9] See, for example, an interview with production designer Mila Preli: "In cinema, one does not make the decors for them to be attractive, but for them to be true... To be a success, a decor must be invisible. If it is seen, it jumps out at you, and that is no good... This is the greatest difficulty: creating a world for a film without drawing attention to it, without it supplanting everything else or being front and centre, while at the same time being present." Mila Preli, quoted in Alexandre Bertrand, "Interview, Mila Preli, chef décoratrice: 'Au cinéma, on ne fait pas des décors pour qu'ils soient beaux mais pour qu'ils soient vrais'," *Pop & Shot*, 26 January 2017, <https://popnshot.fr/2017/01/25/interview-de-mila-preli-chef-decoratrice-un-bon-decor-cest-un-decor-quon-ne-voit-pas/>. See also an interview with Didier Naert: "There is no recipe for making a good decor. Unless it is to remain in the background of the dramaturgy in order not to crush it, while remaining close enough to support it." Didier Naert, quoted in *Préfigurations*, no. 5 (2002), "Espace et décor."
- [10] The American equivalent for Best Production Design has existed since 1929; since 1942 it has been given to the set decorator. The Goya award in Spain was created in 1987 and the David di Donatello award in Italy in 1981.
- [11] According to the statutes of the Académie des César in its version prior to the January 2024 revision.