

Les métiers du décor

Professions in Film Decor

Prolonger un décor: un travail (très) spécial

Extending a Decor: (Very) Special Work

Caroline Renouard

Sous la direction de/edited by
Réjane Hamus-Vallée

Éditorialisation/content curation
Simone Beaudry-Pilotte

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 TECHNÈS/TECHNÈS 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*.

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).

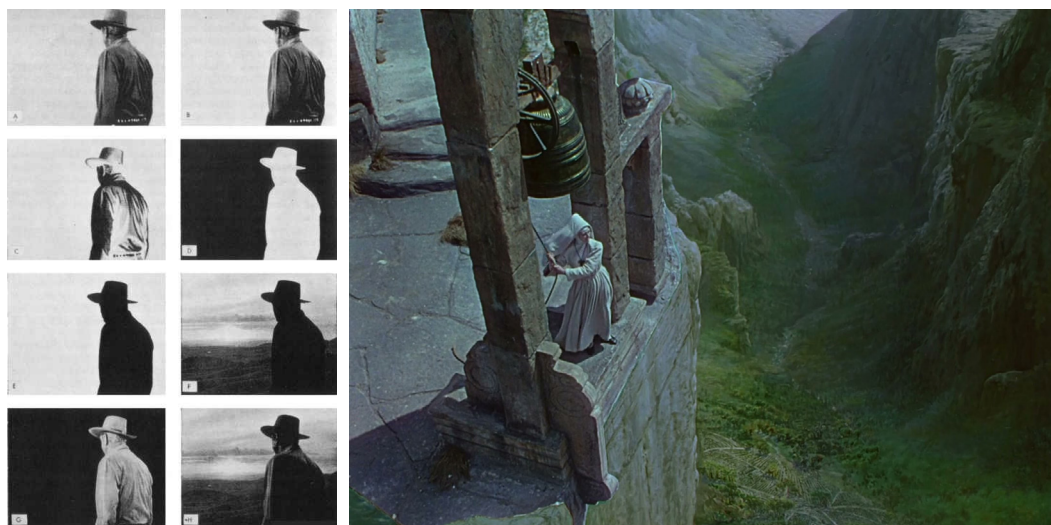
La maquette en volume suspendue est une spécialité du métier : les photographies de plateau du *Diable blanc* (*Der weiße Teufel*, Alexandre Volkoff, 1930) exposent la dextérité nécessaire pour créer la maquette et la filmer, impliquant un calcul de précision pour faire correspondre les perspectives. 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) exposent 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).

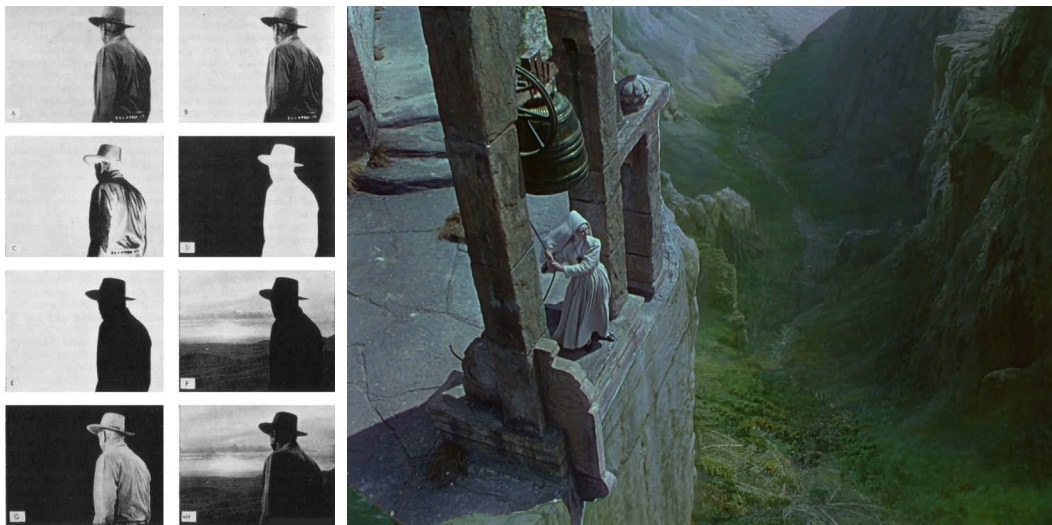
The suspended three-dimensional model is a speciality of the profession: production stills of *The White Devil* (*Der weiße Teufel*, Alexandre Volkoff, 1930) show the dexterity required to create the model and to film it, calculating precisely so that the perspectives match. These models were used until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