

SUPERVISEUR VP

VERS LA NAISSANCE D'UN NOUVEAU MÉTIER

Avec l'essor de la production virtuelle (VP), une nouvelle figure professionnelle commence à émerger : le superviseur VP. À mi-chemin entre la technique et la direction artistique, ce poste reste encore mal défini, oscillant entre plusieurs responsabilités selon les productions. Les studios de tournage virtuels se multiplient, des formations dédiées apparaissent et les compétences requises évoluent. Mais assiste-t-on véritablement à la naissance d'un nouveau métier, ou s'agit-il d'une extension des rôles existants ?

Cet article explorera les contours du poste de superviseur VP.

Alexia de Mari

UN MÉTIER EN CONSTRUCTION

Si la production virtuelle fait désormais partie du paysage cinématographique, notamment depuis l'essor des murs Led et des environnements interactifs, le rôle du superviseur VP reste en cours de définition. Justine Coulmy, directrice de la photographie et directrice de la formation « Superviseur de la production virtuelle » de l'École Georges-Méliès avait consacré son mémoire de l'ENS Louis-Lumière à ces nouvelles pratiques. Elle élaborait une définition simple et toujours d'actualité à propos de la production virtuelle, en indiquant que nous avons à faire à de la VP lorsque « toutes les chaînes de fabrication cinématographiques et audiovisuelles implique[a]nt l'association simultanée d'outils de prises de vue réelle et d'espaces virtuels ». Elle distingue trois types de productions virtuelles : les productions entièrement virtuelles, les techniques de production virtuelle appliquées à des tournages en prise de vue réelle et les productions en plateaux virtuels (mur Led).

C'est dans ce contexte technologique que le métier de superviseur de production virtuel voit le jour. Frédéric Fermon, chargé de mission « immersion et temps réel » à la CST (Commission Supérieure Technique de l'image et du son), compare ce poste à celui de superviseur VFX, expliquant que la différence entre la France et les États-Unis joue un rôle majeur dans



Quentin Jorquera était VP supervisor sur un projet produit par la Ridley Scott Associates.
© Quentin Jorquera

la reconnaissance de ce métier : « Aux États-Unis, le superviseur VFX est embauché par la production et assure la direction artistique des effets visuels, garantissant leur cohérence avec la vision du réalisateur. En France, ce rôle est souvent occupé par une personne intégrée au studio VFX, ce qui l'empêche d'être totalement indépendant. »

Cette situation se reproduit aujourd'hui avec la production virtuelle. Certains superviseurs VP sont rattachés à des studios, tandis que d'autres travaillent directement avec la production, ce qui leur donne une plus grande liberté de décision. Quentin Jorquera (superviseur VP et directeur de la photographie) qui a déjà occupé le poste de superviseur VP sur



Les réflexions du mur Led sur la voiture permettent de supprimer l'étape du killing en postproduction. © Ecole Méliès

plusieurs projets, insiste sur la nécessité de positionner ce rôle au même niveau que les autres chefs de poste. « *Le VP sup doit être intégré en amont, au même niveau qu'un chef opérateur ou un production designer. Il ne peut pas être seulement un exécutant. Son rôle est d'assurer la liaison entre les éléments technologiques live, le plateau et la mise en scène.* »

UNE EXPERTISE TECHNIQUE ET ARTISTIQUE HYBRIDE

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, le superviseur VP ne se limite pas aux plateaux Led. Ce métier englobe une gamme de technologies bien plus large : fonds verts, motion capture, réalité augmentée et réalité étendue (XR). Quentin Jorquera insiste sur cette polyvalence : « *Le VP sup n'est pas juste un technicien du mur Led. Son travail est d'intégrer toutes les technologies XR au service de la mise en scène et de la production.* »

Cette approche requiert donc des connaissances approfondies en workflow de production, en grammaire cinématographique et en storytelling. Frédéric Fermon note cependant que ces compétences sont rares sur le marché. « *Il existe encore peu de professionnels spécialisés*

dans ce domaine en France. Ceux qui ont une réelle expérience de superviseur VP sont souvent issus d'autres métiers comme la direction de la photographie ou les effets visuels. »

Ainsi, la formation d'un superviseur VP ne peut pas être purement académique. Comme pour les chefs opérateurs, une partie de l'apprentissage se fait progressivement sur le terrain, au fil des productions.

DES FORMATIONS ÉMERGENTES

Avec l'essor de la production virtuelle, plusieurs écoles commencent à proposer des formations dédiées. L'École Georges-Méliès et l'ENS Louis-Lumière font partie des premiers établissements à structurer des cursus autour de ces nouvelles technologies. La formation en contrat de professionnalisation proposée par l'École Georges-Méliès se déroule sur douze mois. Les alternants bénéficient de 450 heures de cours et doivent réaliser trente-huit semaines en entreprise. La première promotion a fait sa rentrée au mois de février dernier et est composée de professionnels et de jeunes diplômés. L'expérience pratique des étudiants se

déploie sur le terrain mais également au sein de l'école qui s'est dotée d'un studio hybride de 120 m² : fond vert et mur Led Sony. La formation dispensée par l'ENS Louis-Lumière et Polytechnique s'organise, elle, sur deux années avec une limite d'âge de vingt-neuf ans pour le public visé, ce qui suppose des étudiants avec peu d'expérience sur le terrain. L'ambition est davantage de former des « ingénieurs de l'image » et pas spécifiquement des superviseurs VP.

Mais ces formations sont-elles adaptées aux besoins du secteur ? Frédéric Fermon analyse que « *les compétences enseignées sont précieuses pour mieux comprendre la production virtuelle, mais elles ne suffisent pas à former des superviseurs VP prêts à prendre en charge un projet de A à Z [juste après leur formation, ndlr].* » Les formations existantes permettent aux techniciens d'acquérir des bases en Unreal Engine, en gestion des environnements virtuels et en intégration des workflows VP. Tout comme les écoles qui forment aux métiers du son et de l'image, il faudra de l'expérience avant de devenir chef de poste. L'expérience terrain reste essentielle.

Quentin Jorquera souligne que chaque production impose ses propres méthodes, qu'« *il n'y a pas deux studios VP qui fonctionnent exactement de la même manière. Le VP sup doit être capable d'adapter son workflow en fonction des exigences de chaque projet.* » L'adaptabilité est donc une qualité clé pour ce poste encore en mutation. S'ajoutent à ces offres de formations longues ou courtes (quelques jours) développées par l'École Georges-Méliès et la CST, qui verrons le jour au mois de septembre. Celles-ci ne visent pas à former des superviseurs VP. Leurs enjeux résident dans l'accompagnement de l'ensemble des corps de métier qui interagissent sur un plateau virtuel. Cela concerne la décoration, la prise de vue,

...



Les étudiants de la formation VP sup de l'école Méliès peuvent s'exercer sur le mur Led de l'établissement. © École Méliès

l'éclairage, la production et la post-production, avec pour objectif de leur fournir les clés nécessaires pour évoluer avec aisance dans ces nouveaux environnements. L'un des points cruciaux est d'aider ces professionnels à poser les bonnes questions en amont, afin d'anticiper les contraintes techniques et organisationnelles. Il est également essentiel qu'ils comprennent leurs responsabilités et ce qu'ils sont en droit d'attendre des prestataires techniques. L'objectif est de délivrer des compétences, leur permettant de s'intégrer efficacement aux workflows des tournages en production virtuelle. Avec l'essor de ces technologies, un cap a été franchi : la majorité des équipes intervenant aujourd'hui sur un plateau virtuel ont déjà eu une première expérience. Cela marque une évolution significative, rendant possible l'élaboration d'un langage commun entre les différents acteurs du secteur.

UN POSTE STRATÉGIQUE POUR OPTIMISER LA PRODUCTION

L'une des missions fondamentales du superviseur VP est de rationaliser l'usage des nouvelles technologies pour en tirer le meilleur parti. Mal intégrée, la production virtuelle peut générer des coûts importants sans apporter de réelle plus-value artistique. Quentin Jorquera partage son expérience sur un tournage produit par Ridley Scott Associate, tourné chez

Tendots en Bulgarie, où son arrivée tardive a complexifié la préparation : « *Si j'avais été impliqué plus tôt, on aurait pu choisir un autre studio et anticiper les besoins techniques. Nous avons rencontré certaines difficultés qui auraient pu être évitées.* »

Néanmoins, il a pu établir une relation de travail collaborative et égalitaire avec les différents départements, en se positionnant comme un partenaire, notamment auprès de John Mathieson, le directeur de la photographie du projet. Réaliser un pré-light en amont, sur le plateau virtuel, avec le directeur de la photographie et l'Unreal TD a également permis à l'équipe de travailler dans les meilleures conditions au moment du tournage. Quentin Jorquera explique : « *On a pu faire quelque chose de très propre, très millimétré, ce qui ne nous a pas empêché d'avoir des surprises, de prendre des décisions de dernière minute sur le plateau, mais on était prêt, parce qu'on avait pu faire cette prépa en amont.* » L'objectif était de laisser le contrôle au chef opérateur et de l'accompagner au maximum. La présence sur le projet du production designer William Htay, qui avait déjà travaillé avec de la VP, a également favorisé l'intégration de Quentin au projet par un travail de pédagogie de la part de William auprès du client.

La production virtuelle ne doit pas être une simple solution technologique, mais un outil intégré dans la conception du

film. Un superviseur VP efficace doit être capable de dialoguer avec les réalisateurs, les directeurs de la photographie et les équipes artistiques pour garantir la cohérence du projet.

UN MÉTIER EN QUÊTE DE RECONNAISSANCE

Le poste de superviseur VP se structure progressivement, mais il reste encore en quête de légitimité. À l'instar du superviseur VFX, ce métier nécessite une reconnaissance institutionnelle et une place clairement définie au sein des productions. Les formations commencent à émerger, mais elles doivent être complétées par une solide expérience terrain. C'est dans ce contexte que la CST travaille sur un guide pratique de la VP. Ce dernier vise à apporter une meilleure compréhension de cette technologie en pleine expansion et à dissiper les nombreuses idées reçues qui l'entourent. Il s'inscrit dans une démarche pédagogique essentielle à un moment où la VP devient une véritable option pour les productions audiovisuelles et non plus une simple expérimentation. Ce document aura pour objectif principal d'offrir aux professionnels des repères clairs sur les usages, les contraintes et les opportunités qu'offre cette approche technologique. En exposant les limites et les opportunités de la VP, il permettra aux équipes de mieux collaborer et d'adopter un langage commun sur les plateaux de tournage.

L'avenir du métier dépendra en grande partie de la capacité des productions à intégrer ces experts en amont et à leur donner les moyens d'exercer leur rôle de façon indépendante. Comme le souligne Frédéric Fermon, « *nous sommes à un moment clé où la production virtuelle n'est plus une simple expérimentation, mais une option viable pour de nombreuses productions. Il faut maintenant structurer les méthodes et définir les responsabilités de chacun.* »

La naissance du métier de superviseur VP est en marche. Mais pour qu'il s'impose durablement, il devra trouver sa place entre les exigences technologiques et les impératifs artistiques du cinéma. ■