« Nous sommes des enfants de Spielberg ! » Entretien avec Patrice Vermette

Thomas Carrier-Lafleur
Université du Québec à Montréal

Baptiste Creps
Université de Montréal

Patrice Vermette est un concepteur artistique montréalais dont le travail se distingue par une articulation précise entre recherche visuelle, logique spatiale et cohérence narrative. Formé dans le milieu de la publicité et du vidéoclip, il y acquiert une capacité d'expérimentation rapide ainsi qu'une compréhension fine des outils de l'image. Cette formation pratique, combinée à une cinéphilie marquée à la base par les univers immersifs de Spielberg et par l'architecture fictionnelle de *Star Wars* (1977-), façonne une approche du cinéma fondée sur l'atmosphère, le rythme des lieux et la matérialité des mondes. Sa carrière prend un premier tournant au contact de Jean-Marc Vallée. Leur collaboration s'impose avec *C.R.A.Z.Y.* (2005), film qui met en valeur l'intuition visuelle de Vermette et sa capacité à traduire les parcours émotionnels des personnages à travers les décors. Ce premier succès ouvre la voie à *The Young Victoria* (2009), dont la rigueur historique et la qualité des reconstitutions lui valent une nomination aux Oscars, puis à *Café de Flore* (2011), qui confirme la force de ce dialogue artistique. Vermette rejoint ensuite Denis Villeneuve, amorçant un cycle décisif dans sa trajectoire. De *Enemy* (2013) à *Prisoners* (2013), il contribue à ancrer l'esthétique du cinéaste dans des environnements denses, souvent ambigus, où l'espace devient un vecteur narratif. Avec *Sicario* (2015) et *Arrival* (2016) deuxième nomination aux Oscars, sa pratique se complexifie : il articule le réalisme, l'épure et la science-fiction de manière à soutenir la dramaturgie et l'expérience sensorielle du film. Cette progression mène à *Dune* (2021), œuvre pour laquelle il reçoit l'Oscar de la meilleure création artistique. Les environnements qu'il y conçoit – villes, machines, textures, géographies – témoignent

Nouvelles Vues, numéro 26, printemps 2026.

de sa capacité à élaborer des univers entièrement cohérents, fondés sur une logique interne, des recherches poussées et un travail étroit avec la photographie, l'architecture et le son. Par la diversité des projets auxquels il contribue, sa maîtrise des genres et la solidité de ses collaborations, Patrice Vermette s'est imposé comme l'un des directeurs artistiques les plus sollicités de l'industrie contemporaine.

Thomas Carrier-Lafleur et Baptiste Creps — Comment êtes-vous arrivé à la direction artistique ?
Patrice Vermette — Je ne me destinais pas spontanément au cinéma. Mes vrais débuts, ça a été la publicité. À l'époque, la pub était un laboratoire incroyable : on tournait sans arrêt, on testait chaque nouvelle caméra, chaque gadget, on montait des décors très vite, on expérimentait la lumière. C'est là que j'ai appris le métier, plus que sur des bancs d'école. Quand tu fais pub sur pub, tu dois comprendre très rapidement comment tel outil réagit, quel matériel choisir pour obtenir tel effet. Plus tard, sur un film, surtout si le budget n'est pas énorme, tu sais déjà comment atteindre un objectif artistique avec des moyens précis.
TCL et BC — C'est aussi par la publicité que vous avez rencontré Jean-Marc Vallée, non ?
PV — Oui, on s'est connus via son directeur artistique de *Les fleurs magiques* (1995) et *Liste noire* (1995), Sylvain Gingras, avec qui j'avais beaucoup travaillé sur des plateaux de pub. Sylvain n'avait plus le temps pour le nouveau court métrage de Jean-Marc, *Les mots magiques* (1998), et m'a proposé pour le poste. Un an plus tard, Jean-Marc me rappelle pour une publicité de la bière Black Label. À cette époque, Jean-Marc n'en avait pas réalisé tant que ça. Moi, je cherchais justement à me sortir d'un téléfilm assez douteux, *Snowboard Academy* (John Shepphird, 1997). Je reviens à Montréal, on se voit chez lui pour préparer le pitch. On regarde les *boards* de l'agence, on discute. On savait quelles autres boîtes étaient en lice et, objectivement, Jean-Marc était celui qui avait le moins d'expérience. Il fallait donc qu'il se démarque des autres. Très vite, je lui propose de s'éloigner du scénario d'agence et de trouver une approche plus libre qui nous permette de capter quelque chose de vivant plutôt que de suivre un découpage figé. Nous imaginons un tournage traité comme un documentaire, caméra à l'épaule, en misant sur la spontanéité et le mouvement plutôt que sur une mise en scène rigide. Pierre Gill se

joint à l'équipe et cette proposition plus audacieuse nous permet de remporter le *pitch*. Ensuite, les collaborations s'enchaînent : la publicité devient pour nous un terrain d'expérimentation presque continu, nourri par des affinités communes pour la musique, l'énergie du moment et un certain goût du rétro qui commence à définir notre manière de travailler ensemble.

TCL et BC — Vous situez aussi votre formation dans le contexte du cinéma québécois de l'époque, marqué par la télévision, la vidéo, le clip et une nouvelle donne médiatique. Vous regardiez entre autres l'émission *Course destination monde* avec vos parents…

PV — Oui, tous les dimanches. *Course destination monde* e (Radio-Canada, 1988-1999) était une sorte de télé-réalité avant l'heure où de jeunes cinéastes partaient partout dans le monde, tournaient des petits films et envoyaient leurs prises au studio avec des notes de montage. L'équipe de Radio-Canada montait ensuite sur place. C'était une pépinière incroyable : Denis Villeneuve, qui a gagné l'édition Europe-Asie 1990-1991, Patrick Masbourian, Bruno Boulianne, Marie-Julie Dallaire, Philippe Falardeau, Ricardo Trogi, Yves-Christian Fournier… Toute une génération de réalisateurs et de réalisatrices est sortie de là. En parallèle, l'ONF, qui avait été la grande école des créateurs, entrait dans une phase de déclin. Les jeunes se formaient autrement : dans la pub, dans les clips. MusiquePlus diffusait énormément de vidéoclips québécois ce qui permettaient aux cinéastes locaux de tourner régulièrement. Desrocher, Podz, James Di Salvio, Lyne Charlebois… tout le monde passait par là. Denis Villeneuve a tourné de très beaux clips pour Zébulon. André « Dédé » Fortin faisait les siens pour Les Colocs. Aujourd'hui, les jeunes font des films avec un iPhone et iMovie, ils montent leurs VFX avec After Effects. À l'époque, ce rôle-là, c'était la pub et les clips qui l'assumaient.

TCL et BC — Et côté influences : dans les années 1980, à Hollywood, beaucoup de réalisateurs venaient de MTV, comme Michael Bay ou David Fincher. Est-ce que Jean-Marc Vallée était influencé par cette esthétique du clip ?

PV — On parlait énormément de films et de musique, mais pas tant que ça de clips. C'est drôle, parce qu'avec d'autres gens, la conversation tournait souvent autour de vidéoclips marquants. Avec Jean-Marc, non. Il n'avait réalisé qu'un seul clip. « Maria Ouellette », sur une chanson de Claude de Chevigny. Je n'ai pas le souvenir de longues discussions sur les clips. Par contre, oui, il y a des séquences très montées dans ses films, que certains qualifient de « clipesques ». La fameuse scène de la fumée de cigarette dans *C.R.A.Z.Y.*, par

exemple. Dès qu'une musique démarre et que le montage s'emballe, on pense à Scorsese, à Thelma Schoonmaker. C'était une référence importante pour lui, beaucoup plus directe que le clip.

TCL et BC — Parlons de *The Young Victoria* (Jean-Marc Vallée, 2009). On raconte que vous avez poussé la recherche historique très loin, jusque dans les archives royales.

PV — Au départ, je n'étais pas enthousiaste à l'idée de faire ce film. Je pensais qu'un Britannique, déjà plongé dans cette culture, serait mieux placé que moi pour raconter la royauté. La pression me semblait énorme. Mais Jean-Marc tenait à ce que je sois de l'aventure. Pour me préparer, j'ai donc arrêté de travailler pendant plusieurs mois afin de me consacrer entièrement à la recherche. Je savais que, comme Québécois arrivant avec une équipe québécoise pour représenter l'histoire monarchique britannique, la seule façon de me sentir légitime était d'atteindre un niveau d'exactitude irréprochable.

En arrivant à Londres, j'ai découvert presque par hasard le numéro des Royal Archives. Mes collègues locaux me décourageaient de les contacter, comme si ce n'était tout simplement pas quelque chose qui se faisait. J'ai trouvé cette retenue étrange et j'ai finalement décidé de les appeler moi-même. Contre toute attente, l'accueil a été chaleureux, et dès le lendemain, je me retrouvais dans le sous-sol de Windsor Castle avec accès à un ensemble impressionnant de documents : lettres, aquarelles, menus, archives personnelles. C'était un privilège rare, et cette immersion m'a permis d'enrichir les décors dans les moindres détails, jusqu'au banquet final que nous avons reconstitué à partir des menus d'époque avec l'aide d'un styliste culinaire.

Le travail avec Sandy Powell a été tout aussi déterminant. Ensemble, nous avons développé un langage visuel très précis fondé sur les couleurs, les matières et le jeu des reflets. Les miroirs, par exemple, ne servaient pas seulement à renforcer l'esthétique du film : ils participaient au récit, en évoquant l'emprisonnement, la vanité ou l'obsession du paraître, notamment chez les personnages de Sir John Conroy et de la Duchesse de Kent. Ce souci du détail se retrouve aussi dans certaines scènes extérieures, comme celle où Victoria, vêtue de vert, se fond dans la végétation, tandis que sa mère, en violet, se détache du décor. Chaque élément était discuté et justifié. J'avais tellement été impressionné par le travail de Sandy que je l'ai recommandée à Denis pour *Dune*. À l'époque, elle ne se voyait pas travailler sur un film de science-fiction, mais elle m'a récemment confié qu'elle regrettait un peu cette hésitation.

TCL et BC — *The Young Victoria* vous amène à votre première nomination aux Oscars. Vous l'avez vécue comme une forme d'apothéose ?
PV — Non, parce que je ne m'y attendais vraiment pas. Il n'y a pas eu de progression. Le film était distribué par une petite compagnie, Momentum, sans énorme budget de promo. La nomination est arrivée comme une surprise. Ça ouvre des portes, mais ça en ferme aussi. Au Québec, certains se disent : « Il est rendu trop cher, trop loin », et le téléphone sonne moins. À Hollywood, en revanche, tu es davantage écouté. Après la deuxième nomination, ça change encore plus : entre-temps, j'avais aussi reçu des prix et des nominations aux Guilds Awards et ailleurs. Tu te dis que ce n'est plus seulement de la chance, et les autres aussi. Tu deviens un *A-lister*. Tu ne changes pas ta façon de parler, mais quand tu dis quelque chose, il y a plus d'oreilles.
TCL et BC — C'est ce qui vous mène à *Vice* (Adam McKay, 2018) ?
PV — Oui. Adam McKay, que l'on connaissait surtout pour *Saturday Night Live* (NBC/Peacock, 1975-) et la comédie, venait de remporter un Oscar pour *The Big Short* (2015) et voulait faire des films plus « sérieux », avec une vraie patte visuelle. Il voulait travailler avec Roger Deakins, qui l'a aiguillé vers moi. On partage le même agent. Ce dernier m'appelle alors que je suis en pleine promo pour *Arrival* et me propose une rencontre. Je lis le scénario de *Vice* dans une chambre d'hôtel à Los Angeles et je me mets à sauter sur le lit tellement je trouve ça bon. C'est probablement le meilleur scénario que j'ai lu de ma vie : extrêmement bien rythmé, drôle et terrifiant à la fois. On se rencontre, on parle surtout de politique américaine et de son impact sur le monde, un de mes sujets préférés avec la musique et l'art. À la fin, il me demande : « Tu veux faire mon film ? » Je lui réponds : « Pourquoi penses-tu que je suis ici ?! » Son assistante a dit que c'était un des castings les plus mémorables auxquels elle ait assisté.
TCL et BC — Revenons à Denis Villeneuve. Comment votre collaboration commence-t-elle réellement ?
PV — Je n'ai pas croisé Denis pendant son stage à l'ONF, mais je connaissais déjà son travail et sa réputation. À l'époque où je travaillais beaucoup chez Cinoque Films, la production cherchait de nouveaux réalisateurs. J'avais à peine 22 ans et j'ai proposé son nom, convaincu qu'il pouvait aller bien au-delà du documentaire. On m'avait répondu que ce n'était « pas son domaine », une hésitation qui nous fait encore sourire aujourd'hui, Denis et moi. Par la suite, on s'est rapprochés progressivement : on avait des amis communs, on se

croisait en publicité, on échangeait de temps en temps. Denis m'a proposé un projet de longs métrage, mais je travaillais déjà avec Jean-Marc et nos agendas ne cadraient jamais. Tout a changé au moment où la préproduction de *Dallas Buyers Club* (Jean-Marc Vallée, 2013) a été reportée. Je tournais alors une publicité avec Nicolas Bolduc quand Denis m'a écrit pour me dire qu'il développait un projet à Toronto et voulait savoir si j'étais libre. C'était *Enemy*. En lisant le scénario, j'ai tout de suite pensé à mon mentor Pierre Guffroy, une figure majeure de la direction artistique en France. Le projet me parlait énormément. À cette époque, Denis avait une préférence pour les tournages dans des vrais lieux, il avait eu peu d'expérience avec des décors construits en studio. Je l'ai encouragé à prendre cette route afin de mieux contrôler la lumière et l'espace, même si son instinct venait du documentaire. Finalement, le studio s'est révélé parfaitement adapté à sa façon de travailler. Le tournage s'est déroulé dans une grande complicité. À la fin, Denis m'a proposé de l'accompagner sur son premier film américain, *Prisoners*. Je lui ai dit : « *Sure*, on continue ».

TCL et BC — *Prisoners* est un moment clé de vos deux carrières. Visuellement, c'est un film très fort : pluie, gris, sentiment de labyrinthe…

PV — Justement, quand j'ai lu le scénario pour la première fois, il pleuvait, le ciel était lourd et gris. Cette atmosphère m'a immédiatement mis sur une piste. J'ai proposé à ma compagne de faire un détour en voiture pour photographier des zones de banlieue entre Sainte-Anne-des-Plaines, Terrebonne et Mascouche : des lieux où les repères se dissolvent, où tout finit par se ressembler. Le scénario décrivait une petite ville typique de la côte Est, mais ce que le film racontait réellement, c'était une Amérique en perte de repères, et le glissement moral que cette perte peut provoquer.

En repérage autour d'Atlanta, on est tombés sur des quartiers à Conyers où la crise de 2008 avait laissé une quantité impressionnante de maisons abandonnées. Certaines ont été rachetées pour les besoins du film, et deux d'entre elles ont été transformées en véritables studios avec murs coulissants et intérieurs entièrement reconstruits, un principe que j'avais déjà expérimenté sur *C.R.A.Z.Y.*. Dans la maison du personnage de Taylor, j'ai intégré des motifs labyrinthiques extrêmement discrets, presque imperceptibles, qui se confondent avec la saleté. L'idée était que le spectateur ne les remarque qu'en s'en approchant, comme une inquiétude diffuse. Le mot « labyrinthe » ne figure nulle part dans le film, mais il est présent en filigrane, comme une sensation.

Pour l'ambiance générale, Denis Villeneuve, Roger Deakins et moi voulions que la pluie fasse presque partie du récit, qu'elle en devienne une matière dramatique. Mais cela impliquait de renverser la logique habituelle d'un tournage hollywoodien. Nous, les deux *Frenchies* fraîchement débarqués dans un gros système de production américain, proposions de tourner les extérieurs uniquement lorsque le ciel était couvert ou pluvieux, et de réserver les scènes d'intérieur pour les rares journées ensoleillées. Une méthode qui, à première vue, paraissait complètement irréaliste. La dynamique a changé lorsque Roger a pris la parole. Sa capacité à défendre une idée atypique mais juste a immédiatement imposé le respect. Sa complicité avec Denis, leur instinct commun hérité du documentaire, a rendu ce choix tout à fait naturel. Roger a été un allié précieux, autant pour Denis que pour moi. La neige devait elle aussi éviter tout cliché : nous visions une neige de novembre, lourde, sale, mêlée de feuilles mortes, une neige qui colle aux bottes et dégouline dans le cou, loin des images trop propres. On a testé beaucoup de textures avant de trouver celle qui rendait exactement ce malaise physique.

Le film a été extrêmement bien accueilli. Denis a même reçu un message de William Friedkin, qui voulait simplement nous dire à quel point il avait aimé *Prisoners*. Recevoir un mot d'un maître du genre avait quelque chose de profondément marquant.

TCL et BC — On a souvent comparé *Prisoners* à *Seven* (David Fincher,1995). Est-ce que Fincher était une référence consciente ?

PV — Pas directement, non. J'avais surtout amené un livre de Gregory Crewdson, *Beneath the Roses*, que j'ai montré à Roger : des images magnifiques et très glauques. Pour certaines poursuites en voiture, j'ai aussi montré *We Own the Night* (2007) de James Gray, pour la manière très subtile dont les VFX y sont utilisés. Avec Denis, on utilise rarement un film précis comme modèle. On se nourrit plutôt de photographie, d'architecture, d'art contemporain. Quand on parle de *Blade Runner* (1982), par exemple, c'est surtout pour l'anecdote de Ridley Scott qui fait pleuvoir afin de cacher le manque de budget pour les décors. Chez nous, la pluie, la neige, ce n'était pas pour cacher, c'était pour prolonger l'histoire.

TCL et BC — Sur *Sicario*, vous dites que c'est le deuxième volet d'une trilogie sur l'Amérique. Le film oscille entre réalisme brut et dimension presque mythologique.

PV — C'est tout à fait ce que l'on souhaitait. Fausto Alarcon, le cousin, ne s'appelle pas Fausto par hasard : c'est Faust, celui qui vend son âme au Diable. Kate Macer n'est pas prête à voir le monde tel qu'il est. Et on comprend vite que le gouvernement américain n'agit pas mieux que les cartels. On a choisi un réalisme très sec pour donner de la puissance au récit. Mais il y a une dimension plus sombre, presque démoniaque, surtout dans la figure d'Alejandro. C'est une prolongation de *Prisoners*. Si l'on stylise trop vers le fantastique, ça casse ; si l'on reste collés au réel, ces éléments ressortent plus fort.

La fameuse scène de l'autoroute venait directement de cette logique : on s'est vite rendu compte qu'il serait impossible de bloquer une vraie autoroute plusieurs jours. J'ai donc dessiné un tronçon sur SketchUp : pas si long, mais très large, avec tous les postes de douane, que l'on allait construire. Denis et Roger ont découpé la scène à partir de ce plan. Ensuite, on a sali le décor : gommes à mâcher écrasées, taches d'huile, zones d'usure. Des petits détails, mais qui ancrent la scène dans une réalité concrète.

TCL et BC — Avec *Arrival*, vous abordez la science-fiction d'une autre manière. On pense à *Close Encounters of the Third Kind* (Steven Spielberg, 1977), mais visuellement, c'est très différent.

PV — Sur le plateau, tout le monde avait *Close Encounters* en tête. Nous sommes des enfants de Spielberg. Mais nos références principales venaient de James Turrell. J'avais vu une exposition au LACMA, Denis en avait vu une autre au Guggenheim, et on a eu la même idée : entrer dans cet univers de lumière et de perception.

TCL et BC — Y avait-il une volonté d'épuration des décors dès la conception, tout particulièrement en ce qui concerne les vaisseaux, en comparaison à ce que vous aviez proposé pour *The Young Victoria*, aux intérieurs beaucoup plus denses ?

PV — Pour le vaisseau, oui, on voulait quelque chose de très épuré. Pas de petites lumières, pas d'antennes, rien qui rappelle les vaisseaux habituels. Si l'on parle d'une véritable civilisation extraterrestre, il ne faut rien reconnaître. Le choc doit être total. En préparant le film, j'ai revu beaucoup de science-fiction. Après *2001 : A Space Odyssey* (Stanley Kubrick, 1968), la plupart des films spatiaux se ressemblent, à quelques exceptions près : *Alien* (Ridley Scott, 1979), le *Dune* (1984) de Lynch, *Tron* (Steven Lisberger, 1982), *Under the Skin* (Jonathan Glazer, 2013). Cette esthétique-là est même reprise dans *Star Wars*, en plus sale et plus fantaisiste.

TCL et BC — Avez-vous fait beaucoup de maquettes de dessins différents ?
PV — Oui, on a testé énormément de formes. En repérage du côté de Kamloops, en Colombie-Britannique, on a trouvé des paysages de *dead land* hallucinants. On voulait tourner là pour être près de Vancouver, mais il n'y avait pas de studio assez grand pour nos besoins. On a d'abord imaginé une sorte d'huître, puis c'est devenu cette « souris d'ordinateur » monolithique, flottante, presque mythique. Comme si les heptapodes avaient fait un voyage astral jusqu'à nous, mais qu'il fallait que ce soit l'humanité qui franchisse le dernier pas. L'influence de *2001* est forcément là, mais filtrée par Turrell et notre propre logique.
TCL et BC — Après *Arrival*, vous travaillez sur *The Mountain Between Us* (2017). Une expérience assez contrastée…
PV — C'est le premier film américain de Hany Abu-Assad, un cinéaste palestinien que j'admire beaucoup. J'avais adoré *Paradise Now* (2005) et *Omar* (2013). Mais Hollywood peut « manger » certains réalisateurs étrangers. Hany était mal entouré, avec des producteurs qui le poussaient à dire oui à tout. On lui ajoutait par exemple un chien dans le scénario « pour attendrir le public ». Lui se demandait d'où il sortait. Je lui disais en riant : « Ton personnage, un chirurgien pris en haut d'une montagne, il l'aurait mangé, le chien ! » Sur le plan logistique, leur plan initial était de courir après la météo, de tourner des fragments un peu partout, en déplaçant sans cesse l'équipe et les hélicoptères. Je leur ai proposé autre chose : trouver une vallée orientée est-ouest, y construire la maison, un lac artificiel, les chemins, les points de vue, de façon à contrôler notre environnement. C'était beaucoup de préparation, mais à la fin du tournage, plusieurs membres de l'équipe m'ont écrit pour dire que cette décision avait sauvé la production, en temps et en énergie.
TCL et BC — Et pour finir, *Dune*. Vous avez déjà dit que c'était, d'une certaine manière, le film le plus « facile » de votre carrière, alors que c'est un projet gigantesque. Comment expliquez-vous ce paradoxe ?
PV — Je suis stressé sur tous les films. Il y a toujours une période d'insomnie. *The Young Victoria* m'avait épuisé : plus gros projet de ma carrière à l'époque, sur un sujet que je connaissais peu. À la fin, j'ai éclaté en sanglots. Quand je dis que *Dune* a été « facile », c'est évidemment relatif. Disons que la valve créative était bien ouverte. Ce n'était pas sans stress. Mais il y avait une forme d'évidence. C'est le livre fétiche de Denis. Je voulais être sûr d'épouser son imaginaire tout en respectant Frank Herbert. Et Herbert n'est pas si

descriptif que ça : il laisse beaucoup de vides. Ce n'est pas Tolkien. Tu dois combler ces trous.

Pour l'ornithoptère, par exemple, on s'est inspirés du vol d'une libellule, de la structure d'un tank polonais et d'une sculpture brutaliste dans la vallée des héros en Bosnie, dont la forme nous hantait. On voulait une machine qui ne ressemble à aucune autre du cinéma, mais qui semble avoir une logique fonctionnelle, presque animale. Pour Arrakis, on s'est posé une question très simple : comment bâtir une ville dans un environnement où les vents soufflent à plus de 850 km/h, où il fait une chaleur insupportable, avec des tempêtes de sable et de cendres ? Tu ne construis pas des gratte-ciels au milieu du désert. Tu t'adosses à une montagne, comme dans une baie rocheuse, un peu à la manière de certaines îles du Pacifique. Tu construis des murs massifs, inclinés, pour que le vent glisse dessus. Tu épaissis tout pour garder un peu de fraîcheur à l'intérieur. Ce n'est plus de la reconstitution, c'est une proposition d'art, un travail herméneutique. Tu lis entre les lignes du roman, tu imagines les choix que les habitants auraient faits dans ce contexte-là. C'est ce que j'aime le plus dans ce métier : inventer un monde qui a sa propre logique interne, qui tient debout. Avec Denis, Greig Fraser le directeur de la photographie et les équipes, tout le monde tirait dans la même direction. Malgré l'ampleur du projet, il y a eu ce sentiment que les réponses venaient assez naturellement dès que l'on posait les bonnes questions.