

« C'est un milieu extrêmement pernicieux, parce que tout le monde soumissionne aux mêmes appels d'offres. De plus, ça n'a jamais été un secteur d'activité très payant, affirme John Swallow, vice-président de la technologie de la production à Universal Motion Pictures. Si certaines de ces entreprises parviennent à décrocher un pourcentage de marge de profits de 5 à 10 %, alors c'est qu'elles se tirent d'affaires admirablement bien. »

Edlund reconnaît que Boss n'a jamais vraiment été au-dessus de ses affaires.

En 1995, l'entreprise a restructuré ses opérations pour se concentrer sur la création de produits originaux pour l'industrie du divertissement. Elle a alors fermé sa division de production de messages publicitaires télévisés, remerciant un nombre indéterminé d'employés. Vers la même époque, Boss a commencé à conjuguer ses efforts sur la création d'images multimédias interactives par l'intermédiaire de sa filiale de Redmond, dans l'État de Washington, Boss Games Studios. Cette entreprise de 40 employés ne sera pas touchée par la fermeture de Boss, selon Colin Gordon, vice-président au développement des produits de Boss Games. Les spécialistes de l'industrie se sont dit attristés par la nouvelle, faisant observer que Boss était un des derniers ateliers de la « vieille école » fondés bien avant la révolution numérique en cours.

« C'est un marché en constante évolution, et on a l'impression que les vieux de la vieille sont en train de tirer leur révérence », déclare Larry Kasanoff, président et chef de la direction de Treshold Entertainment, entreprise de trucages visuels située à Santa Monica. Et il ajoute : « Avec l'apparition des ordinateurs personnels comme outils de conception d'effets spéciaux et vu le nombre croissant de personnes qui utilisent ces outils dans l'espoir de percer sur le marché, je pense que la concurrence ne pourra qu'empirer. »

Dissimulés dans plusieurs locaux libres de Boss, loin derrière les rangées et les piles d'ordinateurs, sont entreposées des caisses de vieux matériel optique poussiéreux. Selon Edlund, Boss Film a l'intention de tout vendre aux enchères.

On ignore toutefois ce qu'il adviendra de son importante collection de maquettes.

Perdue au milieu de la propriété de près de deux acres, l'atelier de fabrication de maquettes du studio abrite quelques objets facilement reconnaissables de l'histoire du cinéma : les monstres du film « Chasseurs de fantômes », le vaisseau de « 2010 », l'extra-terrestre du film « Espèces », les montagnes que Sylvester Stallone escalade dans « La falaise de la mort » et l'avion du récent film « Air Force One ».