



COMMUNIQUÉ DE PRESSE

Pour diffusion immédiate

Louis Morin, Source Code et Modus FX
Bâtir un thriller avec des effets visuels invisibles

Montréal (Québec), le vendredi 1^{er} avril 2011 – La compagnie Modus FX voit aujourd'hui un troisième et un quatrième films sur lesquels elle a produit des effets numériques prendre simultanément l'affiche en 2011. Un exploit impressionnant même pour les plus grands studios d'effets visuels et du jamais vu pour une entreprise du Québec. Après *Barney's Version* (Serendipity Point Films) et *Jane Eyre* (Focus Features) qui sont respectivement sortis en salle en janvier et en mars, c'est au tour de *Super* (This is That Productions et Ambush Entertainment) et de *Source Code* (The Mark Gordon Company et Vendôme Pictures) d'être révélés au grand écran. *Source Code* est le plus récent projet du superviseur d'effets visuels Louis Morin.

Modus FX, qui a récemment collaboré avec Morin sur *Barney's Version*, a été l'une des six compagnies d'effets visuels ayant contribué aux impressionnants, mais néanmoins invisibles, effets visuels de ce nouveau thriller du réalisateur britannique Duncan Jones. Le film est le dernier-né de la nouvelle génération de d'œuvres cinématographiques mariant des effets visuels complexes imperceptibles à un environnement réel.

« Certaines personnes pensent encore aux effets visuels comme étant quelque chose d'artificiel », a déclaré Morin, « mais les truquages numériques ne sont pas différents des autres illusions que nous utilisons pour raconter de grandes histoires. Je pense que parce que certains éléments de synthèse n'étaient pas très sophistiqués il y a quelques années, les effets visuels ont eu une mauvaise réputation, mais ce temps est révolu. Les effets visuels sont devenus un outil puissant pour le cinéaste, car ils peuvent être, en grande partie, invisibles pour le public. »



Le rôle de superviseur des effets visuels est la deuxième vitrine internationale pour Louis Morin. Pendant son adolescence, il a fait partie de l'élite internationale du ski acrobatique. « À 14 ans, j'ai vu le film *2001: A Space Odyssey* », s'est-t-il rappelé. « J'ai décidé que mon premier objectif était de devenir un champion du monde en ski et qu'après, je voulais devenir cinéaste. »

Louis a presque réalisé son rêve en ski, en atteignant la Coupe du monde, mais une chirurgie au genou l'a finalement forcé à se retirer de la compétition. Pendant ce temps, en 1981, le jeune Morin a déjà commencé à étudier le cinéma et peu de temps après, il s'installe en Europe où il passe plusieurs années à tourner des films de ski. « J'ai appris des notions sur le tournage, l'éclairage, les lentilles et bien plus encore en agissant à titre de réalisateur et de caméraman », a déclaré Morin. « Cette expérience a été déterminante pour le travail que je fais maintenant. Filmer vous oblige à réfléchir constamment sur la

façon de saisir la réalité avec une caméra, sur la perception de la réalité par le public et sur la manière de s'en emparer et de lui donner fière allure à l'écran. »

De retour à Montréal, Morin travaille en publicité et touche aussi aux effets visuels. « La publicité est un milieu idéal pour apprendre le métier », a-t-il raconté. « Vous avez de bons budgets et les meilleurs outils. » Il a fait sa percée au cinéma en 2004, en tant que superviseur des effets visuels pour le film *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, qui a été nommé pour un prix VES (Visual Effects Society). Depuis, Morin a travaillé sur une gamme de projets de grande envergure, y compris *Brokeback Mountain*, *The Aviator*, *Mr. Nobody*, *The American*, *Barney's Version* et *Source Code*.



Donner vie à *Source Code*

Source Code est un thriller de science-fiction. Bien que le scénario comporte une fantaisie évidente, l'aspect visuel du film est presque entièrement basé sur la réalité. On compte parmi les effets visuels des trains de synthèse, des plans aériens d'embouteillages, des extensions de décors et des scènes complexes d'explosions.

« Pour créer des effets photo-réalistes, j'essaie de tourner autant d'éléments que possible pour les rendre disponibles aux artistes d'effets numériques », explique Morin. « Par exemple, pour *Source Code*, nous sommes allés dans une carrière et avons mis en scène toutes sortes d'explosions, prises à des vitesses et des angles différents, à utiliser comme éléments d'intégration. Plus tard, nous avons utilisé les éléments tournés pour le « compositing » des plans, et nous avons seulement eu recours aux images de synthèse pour des améliorations ou pour combler les manques. »

Au total, *Source Code* compte plus de 850 plans d'effets visuels; la majorité étant des fenêtres de train, filmées devant un écran vert, et nécessitant l'intégration du décor de la gare lors de l'arrêt du train ou des paysages défilant lorsque celui-ci est en mouvement. Ici, l'utilisation des images de synthèse en postproduction a permis au réalisateur et aux acteurs de travailler sans distractions extérieures lors du tournage. « Je voulais donner au réalisateur la liberté totale à l'intérieur du train afin qu'il puisse se concentrer sur la narration », a déclaré Morin.

Se déroulant dans les alentours d'une gare de train, *Source Code*, fournit un autre exemple du lien essentiel qui existe entre les outils numériques et traditionnels. Le designer de la production, Barry Chusid, a basé la conception du décor sur une gare de train près de Chicago. Le bâtiment et le stationnement environnant ont ensuite dû être modifiés au moment de la postproduction. « À un certain moment après le tournage, nous avons décidé de changer le stationnement », se souvient Morin. « Ainsi, dans les séquences finales, tout le côté de la gare est numérique. Cela signifie plus de 65 nouveaux plans, mais c'était un petit prix à payer. C'est ainsi que le réalisateur obtient, grâce aux images de synthèse, une

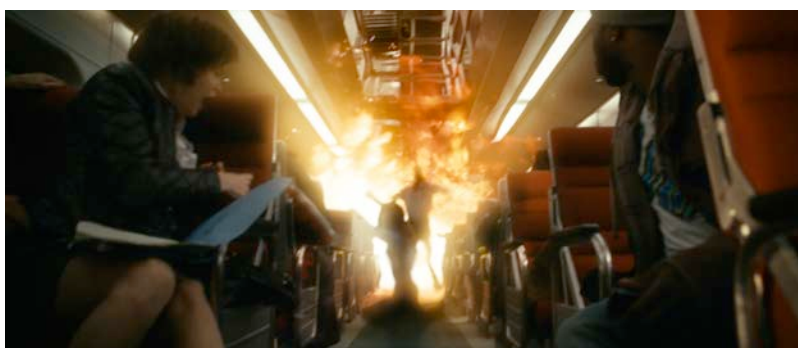
plus grande marge de manœuvre, non seulement dans la planification des plans mais aussi dans la phase finale de mise au point de l'histoire. »

Le réalisateur Duncan Jones, dont le premier long métrage *Moon* a été salué par le public et de la critique, a travaillé en étroite collaboration avec l'équipe pour la conception des plans de transition et des « storyboards » pour la scène culminante du film. « Duncan a aussi de l'expérience en publicité, il a donc une excellente compréhension des outils qui sont à sa disposition », explique Morin. « Il travaille en collaboration avec son équipe de façon très respectueuse, ce qui a été un avantage majeur sur un projet complexe comme celui-ci. »

Le montage a été fait en tandem avec les effets visuels. « Au moment de la découpe du film à Los Angeles, j'avais un monteur d'effets visuels avec moi qui gardait une copie conforme du montage ici, à Montréal », explique Morin. « Alors que les monteurs travaillaient, nous obtenions les mises à jour au fur et à mesure. S'ils changeaient le montage, nous savions tout de suite où nous aurions à changer les effets. De cette façon, nous étions toujours en avance et évitions les surprises. » Six studios, y compris Modus FX, ont participé au projet. Rodeo FX a procédé à l'intégration d'arrière-plans pour la plupart des fenêtres intérieures du train filmées devant écran vert. MPC Vancouver a créé les grosses explosions et les séquences d'accidents. Fly Studio a fourni les transitions majeures, Mr. X a aussi contribué aux insertions dans les fenêtres du train, alors qu'Oblique FX a travaillé sur la bombe, un cascadeur virtuel et la séquence d'explosion au ralenti.

Modus FX et Source Code

Modus a commencé très tôt dans le projet en faisant de la prévisualisation, y compris pour la première scène majeure d'explosion, un élément-clé du film. Une fois l'ébauche de ces séquences terminée, les plans ont été remis à MPC Vancouver pour la finalisation de ceux-ci. Modus a également créé la banlieue virtuelle et les modèles de trains pour l'équipe de MPC, en plus de produire les plans d'embouteillages monstres.



« Il y a une panique généralisée à un moment dans l'histoire et tout le monde essaie de sortir de la ville », a relaté Morin. « Modus a créé des foules virtuelles et des voitures qu'ils ont intégrées aux plans de Chicago que nous avons filmés en hélicoptère. »

Le principal travail de Modus FX sur *Source Code*, cependant, a été au niveau des scènes extérieures de la gare et du train, incluant les fenêtres réfléchissantes et les surfaces métalliques du train. « Même si c'est une histoire de science-fiction, le film se déroule visuellement dans notre monde de tous les jours », a expliqué Morin. « Le film se déroule dans un Chicago moderne; le public ne doit donc jamais imaginer qu'il regarde autre chose qu'un vrai train. » Modus a montré beaucoup d'habiletés à créer des véhicules



COMMUNIQUÉ DE PRESSE

sur des projets comme celui-ci, après avoir récemment complété un avion-citerne numérique pour *Barney's Version*. « En terme de produit final à l'écran, la distinction entre les effets visuels et les éléments physiques devient presque hors de propos », a dit Morin. « Il est maintenant parfois moins cher de créer un plan de synthèse que de construire un décor ou un accessoire onéreux. Nous avons vécu cette situation sur *Barney's Version*, quand nous avons décidé de créer numériquement un avion pour la scène centrale du film. Financièrement, il était logique de le faire, mais nous l'avons aussi bien sûr parfaitement réussi tant au niveau visuel qu'artistique. »

« Ce genre de travail de synthèse n'est pas facile », a-t-il poursuivi, « mais Modus a produit des trains et des avions numériques qui sont totalement crédibles quand on les voit sur grand écran. »

« Nous sommes de grands fans de Louis Morin, a déclaré Marc Bourbonnais, président de Modus FX. « Ce fut un plaisir de travailler avec lui et avec plusieurs studios de haut niveau sur ce film passionnant et stimulant. »

À propos de Modus FX

Depuis sa création en 2007, Modus FX est devenue un leader de l'industrie des effets visuels haut de gamme pour les longs métrages, bénéficiant d'une clientèle internationale et d'une équipe d'artistes talentueux venus du monde entier. Dirigée par les cofondateurs Marc Bourbonnais et Yanick Wilisky, Modus a développé une approche unique pour créer des effets numériques en combinant un pipeline de production de pointe avec une gestion personnalisée de projet. Le studio collabore avec chaque réalisateur dans sa démarche artistique, de la rédaction du script et la supervision de plateau jusqu'à la livraison finale. Située à proximité de Montréal, Modus propose une gamme complète de services dans son studio moderne de 12 000 pieds carrés. Pour plus de renseignements, visitez www.modusfx.com.

Contact :

Valérie Clément

450 430-0010

valerie.clement@modusfx.com