



## COMMUNIQUÉ DE PRESSE POUR DIFFUSION IMMÉDIATE

### **Modus FX crée une scène de combat surréaliste pour *Immortals*** *La scène invoque l'imagerie de la mythologie grecque*

Montréal (Québec), 17 novembre 2011 – Le studio d'effets visuels de Montréal, Modus FX, a livré une séquence de rêve surréaliste pour *Immortals*, film stéréoscopique sorti en salles le vendredi 11 novembre dernier. Cette scène de 16 secondes produite par Modus dépeint un combat irréal entre Thésée (Henry Cavill) et le roi Hyperion (Mickey Rourke) qui se déroule à bord d'un bateau monté sur une butte de boucliers. Sauf pour le milieu de la séquence où les acteurs ont été filmés en studio, la séquence est entièrement constituée d'éléments numériques.

« Il s'agit d'une œuvre très artistique qui doit saisir l'imagerie particulière de la mythologie grecque, » a expliqué Martin Pelletier, superviseur des images numériques chez Modus. « Le développement de cette scène a requis la collaboration de nos artistes et du réalisateur Tarsem Singh. Pour nous, il s'agissait d'un processus approfondi pour visualiser et clarifier l'imagination du réalisateur. »

#### **La séquence**

La scène débute alors que le héros du film touche Phaedra – une voyante oracle interprétée par Freida Pinto. À ce moment, la caméra plonge dans l'esprit de Phaedra pour nous dévoiler sa vision.

Des pétales rouges numériques tombent du ciel et nous voyons le roi Hyperion et Thésée à bord d'un bateau dans un combat rotatif.

La scène coupe ensuite vers un plan plus large montrant une multitude de poses de combat perceptibles dans la masse tourbillonnante. Les spectateurs découvrent alors que le bateau repose sur un monticule de boucliers de guerriers, comme une Phalanx grecque, avec la mer comme toile de fond.

Pour un moment, Hyperion et Thésée s'immobilisent et la caméra se dirige vers le bas de l'écran pour montrer une momie gisant sur le sol entourée des pétales tombant du ciel : beauté, fugacité et mort en une seule image. Alors qu'ils recommencent à tourner et à se battre, l'angle de vue redevient plus large et la mer en arrière-plan, produite par Scanline VFX, forme un immense tsunami s'approchant du rivage.

#### **Reproduire l'imaginaire à l'écran**

L'imagerie est ambitieuse. Au départ du projet en septembre 2010, Modus FX a eu plusieurs rencontres avec le réalisateur Tarsem Singh pour schématiser l'enchaînement et l'aspect des plans. Singh voulait que les personnages transmettent l'impression de l'argile en devenant des formes organiques malléables se fondant l'un dans l'autre au fil du combat.

Après ces rencontres initiales, l'équipe de Modus a passé quatre mois à développer des idées dans le processus d'exploration et de raffinement graduel du design final de la séquence. Des plans tests étaient alors envoyés chaque semaine au réalisateur afin d'obtenir ses commentaires.



Dès le début, l'équipe a statué que la séquence de combat serait composée de 3 plans : un plan rapproché, un plan large et un plan très large. Ensuite, le travail sur les figures rotatives a commencé afin d'établir leur vitesse et les différentes poses qui seraient visibles à travers la rotation. Les tests ont été réalisés dans Softimage XSI en combinant les diverses textures (incluant la peau, les casques noirs luisants, un masque doré, une cape bleu et du cuir brun). Toutes les textures ont été testées à différentes vitesses avec différents flous de mouvement et différentes vitesses d'obturation.

« Cela a demandé beaucoup d'expérimentation, mais au fur et à mesure que nous progressions, nous avons développé plusieurs idées très intéressantes, » a livré Pelletier. « Nous aimions l'effet d'argile, mais celui-ci avait besoin d'un petit quelque chose de plus pour lui donner un aspect réaliste. »

Il a expliqué que l'équipe de Modus a ensuite produit un effet « champ de force » pour améliorer l'apparence de la séquence et l'intégrer parfaitement aux autres éléments qui se retrouvent tout au long du film. « Cela a très bien fonctionné, » a dit Pelletier. « Cela démontre à quel point il est important de ne pas restreindre le processus créatif et ce, jusqu'à la fin. L'effort a définitivement payé. »

### **La mer et le ciel**

« Nous voulions que l'ambiance soit magique, quasi surnaturel, » a confié Pelletier. « Nous avons joué avec plusieurs couleurs de ciel jusqu'à ce que nous trouvions la bonne tonalité et nous avons ensuite refait l'éclairage des éléments tournés afin de les harmoniser avec l'éclairage créé numériquement. C'était un défi intéressant puisqu'on nous demande habituellement de faire le contraire – harmoniser l'éclairage numérique à celui utilisé sur le plateau. »

De façon remarquable, l'intégration de l'océan a été beaucoup plus rapide. « Nous avons atteint la cible au premier essai pour l'intégration de l'océan numérique, » se rappelle Pelletier.

### **Une compagnie qui trouve des solutions**

« Relativity Media a vu en nous une compagnie qui trouve des solutions, » a dit Yanick Wilisky, superviseur des effets visuels et cofondateur de Modus FX. « Cette séquence est très complexe, artistiquement et techniquement, mais nous avons trouvé une façon d'y arriver. Nous avons trouvé la clé qu'ils cherchaient. »

*Immortals* est un film fantastique en stéréoscopie réalisé par Tarsem Singh et mettant en vedette Henry Cavill, Freida Pinto et Mickey Rourke. Il a été lancé en salles en 2D et en 3D le vendredi 11 novembre 2011 par Universal Pictures et Relativity Media.

### **À propos de Modus FX**

Depuis sa création en 2007, Modus FX est devenue un leader de l'industrie des effets visuels et de l'animation haut de gamme, 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 du contenu numérique 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](http://www.modusfx.com).