

# THE ONE : TOUS CONTRE UN

RETOUR SUR LE PLAN DE CLÔTURE DU DERNIER FILM DE JAMES WONG, UN TRAVELLING ARRIÈRE DÉMENT, OÙ JET LI SE RETROUVE AUX PRISES AVEC UNE HORDE DE BAGNARDS DANS UN DÉCOR DE FIN DU MONDE.

Suisse expatrié aux États-Unis, Deak Ferrand a travaillé au sein des sociétés Buzz (*Planète hurlante*) ou R!ot (*Au-delà de nos rêves*, *X-Men*, *Pluto Nash*) avant de voler de ses propres ailes en fondant Hatch. En à peine six mois d'existence, Hatch aligne déjà des projets prestigieux. Jugez-en par vous-même : *La Communauté de l'anneau* (pour un plan), *Le Roi Scorpion* (une soixantaine de paysages fantasy à prévoir), mais aussi *Hulk* d'Ang Lee. Pour *The One*, l'artiste a signé le dernier plan, une conclusion mémorable pour laquelle il a créé un matte-painting particulièrement complexe.



## DESIGN :

« Eric Durst, le superviseur des effets spéciaux de *The One*, connaît très bien Nick Davis, le superviseur des effets spéciaux de *Pluto Nash*/1. C'est ce dernier qui m'a conseillé pour créer un visuel de fou. Le directeur artistique, David Snyder, avait dessiné une prison sur une planète qui ressemblait beaucoup à Mars. Je trouve qu'on a assez vu Mars sur les écrans récemment et j'ai dit que j'acceptais le boulot s'ils me

laissaient faire un truc totalement différent. J'ai alors imaginé un paysage dantesque et claustro à la fois, dans la lignée de la planète d'*Alien*, c'est-à-dire dans des teintes bleues et vertes. Ils ont tous immédiatement adoré, sauf David Snyder qui n'était pas super content que je marche sur ses plates-bandes. »

1/ Comédie de SF interprétée par Eddie Murphy et réalisée par Ron - Tremors - Underwood, sortie prévue aux U.S. l'été prochain.



## ÉCRAN VERT

« Quand je suis arrivé, ils voulaient tourner dans une carrière et Jet Li devait se tenir sur un monticule de gravier. Mais mon design était plus gothique, avec un mélange de constructions futuristes et archaïques. Ils ont donc choisi de tourner en studio, devant un écran vert, sur une sorte de pyramide. À partir de là, le plan est devenu beaucoup plus cher. Surtout que le mouvement devait durer vingt

secondes au début, et que j'ai décidé qu'il ferait une minute. Je me suis aussi mordu les doigts de les avoir poussés dans cette direction, parce que le composite final a pris du coup un temps fou à calculer. »



## PEINTURE

« Le plan commence sur une petite partie centrale de la peinture. Si l'on se contentait de « zoomer » sur la peinture, on obtiendrait quelque chose de très grossier, avec une résolution bien trop faible. Pour pallier à cela, on utilise ce que l'on appelle des « patches » : en fonction des mouvements de caméra, on accentue la quantité de détails sur des zones précises du matte-painting. Par exemple, le

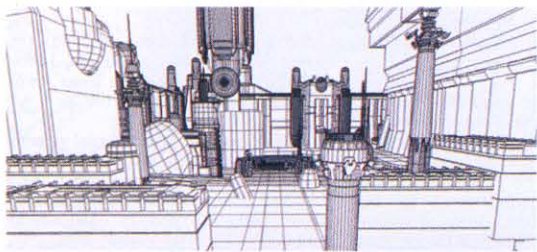
centre de la peinture a bénéficié d'un niveau de détail bien supérieur au reste de la peinture. Il fallait aussi peindre tout ce qui pouvait se trouver derrière un obstacle, un pilier par exemple qui n'apparaîtra qu'à la fin du plan. Il faut donc créer, pour un plan comme celui-là, une vingtaine de petits bouts de matte-paintings qui complètent la vue d'ensemble. C'est un aspect laborieux du travail. »



## MODÉLISATION

« Vu le mouvement du plan, nous risquons d'avoir des problèmes avec les « parallaxes ». Car le matte-painting est au début une création plane. Mais quand on fait bouger une caméra dans cet environnement créé en 2D, la perspective

change, forcément. C'est pour cela que l'on modélise le décor en 3D, et que l'on colle ensuite la peinture sur cette surface. Ainsi, les volumes et les distances entre les différents objets évoluent pendant le travelling arrière. »



## VAISSEAU

« La production a décidé de rajouter le vaisseau à la fin de la conception du plan. J'étais contre : j'aime bien les choses élégantes, et je trouvais le mouvement très classe. À mon sens, on n'avait pas besoin d'un truc aussi agressif

visuellement, qui te passe devant la gueule. J'ai créé le look de l'appareil et je l'ai modélisé en 3D pendant deux jours. Je suis allé assez vite, parce qu'il n'y avait pas besoin de beaucoup de détails. »

Propos recueillis et traduits par JD  
Merci à Christophe Pinole

## COMPOSITE FINAL

« Nous avons incrusté l'action filmée sur écran vert avec Jet Li, sur le matte-painting. Nous avons dû faire quelques corrections couleurs sur l'image filmée pour que l'on n'ait pas l'impression d'avoir filmé en studio. On a dû également retravailler le mouvement de caméra du plan original. Mais du coup, les figurants qui évoluaient sur le sol ne correspondaient plus à la nouvelle perspective que nous obtenions alors. On a donc retiré entièrement le sol de la prise originale, et nous avons remplacé tous ces mecs par des figurants en image de synthèse. Dans le plan final, on passe donc de figurants numériques (tous les combattants qui s'approchent de la pyramide) à de vrais acteurs (à partir du

moment où ils grimpent sur la pyramide). Pour passer de l'un à l'autre, nous calions les figurants numériques sur les figurants réels. Lorsque le personnage en 3D aborde la pyramide, il recouvre donc le vrai comédien. On retire alors du plan le personnage en image de synthèse, le figurant de chair et d'os prend le relais pour terminer l'action, et le tour est joué. Nous n'utilisons jamais de morphing. Pour cet élément du plan, on a développé en collaboration avec Softimage un programme qui gère des foules numériques. »

II  
« Avec les matte-paintings, l'environnement a souvent l'air très mort. Pour l'animer, on a donc incrus-

té de la vraie fumée et des vrais braseros filmés sur fond noir, ainsi que des éclairs peints à la main par Rocco Gioffre (matte-painter sur **Blade Runner** ou **RoboCop** - ndr). On a également ajouté des faisceaux lumineux qui balayaient la prison et qui se modifient suivant les aspérités du décor. C'est aussi pour obtenir ce type de lumière interactive que l'on colle le décor peint sur un volume en 3D. »

III  
« On a travaillé deux mois sur ce plan. James Wong est un mec vachement sympa, mais il est très froid et il a un peu du mal à dire ce qu'il veut. Il ne m'a donc appelé que bien plus tard pour me dire qu'il aimait beaucoup le plan. »

