

Le Monde Imaginaire

de Deak Ferrand

On oublie parfois, au royaume des acteurs célèbres des collines de Hollywood, que la machine à rêves existe aussi grâce aux effets spéciaux, qui, depuis les débuts du cinéma, ont permis aux réalisateurs de dépasser les portes de la réalité, ou plus prosaïquement, de contourner les contraintes budgétaires imposées à leurs films. Qui ne souvient pas de ces décors de Western des années 50, ou des effets et artifices rudimentaires utilisés dans les films de Science-Fiction des années 60 ? C'est en 1977, avec la Guerre des Etoiles de George Lucas et la création de sa propre firme Industrial Light and Magic, que commence vraiment l'ère moderne des effets spéciaux.

On pense bien sûr aux maquettes et modèles réduits d'aéronefs, ou de sous-marins futuristes, ou encore aux monstres animés créés par le Suisse Hans Rudi Giger pour la série Alien. C'est un autre Suisse et magicien des effets spéciaux, Deak Ferrand, que nous avons rencontré à Venice dans les locaux de HatchFX, la compagnie qu'il a fondée en 2001 avec Cheryl Bainum, une américaine au français impeccable. Il a fait son entrée dans le monde du cinéma et des effets spéciaux à cette époque charnière – le début des années 90 – qui a vu l'imagerie digitale prendre le pas sur les chefs d'œuvre d'ingéniosité manuelle employés jusque là. Nous parlons par exemple du fameux « matte painting », technique dont Deak Ferrand est rapidement devenu spécialiste, après son arrivée au Canada et des études au National Center for Animation and Design. Le « matte painting » s'applique généralement à la constitution de décors fantastiques, ou encore à la reconstitution de lieux historiques, que ce soit une ville disparue, ou même un monument oublié. Le procédé consiste à bloquer une partie d'une image sur le film, puis à projeter les contours de cette zone non-exposée sur une large feuille de papier. L'artiste peint ensuite le décor imaginaire sur une plaque de verre recouvrant le papier. Le résultat est finalement imprimé sur le film grâce à différents procédés optiques. La technique du « matte painting » a ainsi permis de fournir au cinéma des décors hallucinants de vérité, et ce, grâce à la minutie et au talent de peintres tels Deak Ferrand.

Depuis quelques années, la révolution digitale a changé la donne, et les ordinateurs ont remplacé le pinceau et les tubes acryliques. Deak ne regrette pas pour autant cette époque révolue : il a très vite réalisé les

possibilités offertes par l'informatique, qui permet de travailler avec des couches multiples, et surtout, d'introduire un élément tridimensionnel. La « caméra » peut ainsi voyager à travers les décors virtuels, et capturer ceux-ci sous n'importe quel angle.

Ces nouvelles techniques ont aussi ouvert de larges horizons dans le domaine du « photo-montage », c'est-à-dire de l'utilisation de diverses ressources photographiques dans la composition d'une image.





Beyond Reality with Deak Ferrand

● Hollywood has the highest concentration of famous actors in the world, but we tend sometimes to forget that the dream factory wouldn't have gotten so far without the magical help of special effects. Since the beginning, they have allowed film directors to break through the gates of reality and reduce the tremendous costs involved in movie-making. Some of us remember fondly the painted landscapes found in the westerns of the 50s, or the rudimentary effects and tricks used in the sci-fi films and series of the 60s. Special effects entered a bold new era in 1977 with *Star Wars*, George Lucas, and the creation of his firm, *Industrial Light and Magic*.

Thinking about miniature models of spaceships and futuristic submarines, as well as the *Alien* creatures created by Swiss artist H. R. Giger, we met with yet another Swiss-born magician of the unspeakable, Deak Ferrand, in the

workshop of HatchFX, the special effects company he created in Marina del Rey with Cheryl Bainum, an American citizen who speaks impeccable French. Deak started his career in the pivotal 90s, when computer-generated imagery slowly and surely took the upper hand against the manual skills of artists. In Deak Ferrand's case, we're referring to matte painting, a technique he mastered in Canada while studying at the National Center for Animation and Design. The purpose of a matte painting is usually to provide surreal backgrounds for horror and sci-fi movies, and to bring back to film long-gone historical locations such as a Roman city of the first century A.D., for instance. The process involves blocking part of a frame on the negative, and then projecting the outline of this unexposed area on a wide piece of paper. The artist comes in and paints the imaginary background on a glass plate covering the paper. The result

is finally printed back on the negative through optical treatment. This technique has treated movie-goers through many years with magical and mindblowing results, thanks to the meticulous talent of painters such as Deak Ferrand.

Since the mid-90s, the digital revolution has changed everything, and computers have replaced paintbrushes and acrylic paint. Deak is not one to complain about this complete turnaround: he realized right away the extent of new horizons opened by digital imagery, such as the ability to work with multiple layers, and to introduce a three-dimensional quality to the picture, allowing the "camera" to travel around the imaginary scenery and capture it under all kinds of angles. These new techniques have also opened the door to an easier use of photographic resources to compose a new image.





Deak Ferrand n'hésite pas à recourir à ces procédés, et ce d'autant plus qu'il s'est constitué, au travers de ses voyages en Europe, un album comprenant des milliers de photographies de lieux, de villes, de paysages. Il nous révèle que ce qui fait la différence dans le monde des effets spéciaux, c'est l'idée, le concept qui sous-tend l'effet. Il nous avoue qu'il préfère réfléchir longuement, quitte à parfois attendre la dernière minute, avant d'ouvrir grand les vannes de son énergie créatrice, préservant ainsi la fraîcheur du résultat. Il refuse d'ailleurs toujours de montrer aux clients ses travaux avant que ceux-ci ne soient aboutis. Ce perfectionniste, à l'imagination débordante, a laissé sa signature sur certains des plus fous et des plus beaux décors virtuels de ces dernières années. Rappelez-vous, par exemple, du cimetière, ou de la caverne de glace dans *Hellboy* (2004), de la forêt de Fangorn dans *Les Deux Tours* (2002), le second volet du Seigneur des Anneaux, ou encore du château de glace des *Chroniques de Narnia* (2005), dont Deak a imaginé le concept. Et la liste continue, puisque Deak et Cheryl ont aussi investi leur talent dans des films tels que *Titus*, le premier *X-Men*, *Blade 2*, *The Scorpion King*, *Matrix Revolutions*, *Van Helsing* et *Constantine*, pour n'en citer qu'une poignée.

Deak Ferrand avoue qu'il a rejoint le monde des effets spéciaux plus par amour du cinéma en général, et du cinéma fantastique en particulier, que de la peinture en elle-même. Il travaille d'ailleurs, en parallèle, avec Cheryl Bainum sur le scénario d'un film d'horreur qu'il compte lui-même réaliser dans un futur qu'on espère relativement proche. En attendant, vous pourrez de nouveau apprécier les incroyables réalisations de Deak Ferrand dans un film très attendu, *The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*, dont la sortie est prévue en 2007.

● *Deak Ferrand quickly turned into an expert at recycling old photos: throughout the years, he has accumulated thousands of pictures of locations, cities and landscapes during his travel. Beyond the technical aspect, he tells us that the idea and the concept underlying the effect are still what makes the difference in the industry. He admits to spending a long time thinking over and over about the process, sometimes waiting until the very last minute, before finally unleashing his creative energy, and thus preserving the fresh quality of the final result. For this reason, he's always reticent about showing his work to his clients before he's finished. A true perfectionist graced with a boundless imagination, Deak Ferrand has left his signature on some of the craziest and most beautiful virtual cinematic background of the past few years. There's the cemetery and ice cave in *Hellboy* (2004), the Fangorn Forest in *The Two Towers* (2002), the second chapter of *The Lord of the Rings* trilogy, or the ice castle in *The Chronicles of Narnia* (2005). The list goes on and on. Deak and Cheryl were also involved in the making of *Titus*, the first *X-Men*, *Blade 2*, *The Scorpion King*, *The Matrix Revolutions*, *Van Helsing* and *Constantine*, to name just a few of them.*

*Deak Ferrand confesses that his involvement in special effects was triggered more by his passion for cinema in general, and horror films in particular, than motivated by genuine interest in painting. As a matter of fact, he's currently working on a side project with Cheryl Bainum on their own script for a horror movie that he himself is planning to direct in the future. Meanwhile, we'll be able to enjoy Deak Ferrand's incredible designs in the much-anticipated *The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*, a film to be released some time in 2007.*

www.hatchix.com