

A VIAGEM

Sur une idée originale du:
PAVILLION PORTUGUAIS, EXPO 9 8

Scénario et réalisation
CHRISTIAN BOUSTANI

Création des images et réalisation des effets spéciaux
ALAIN ESCALLE

Musique
MANUEL FARIA

Costumes
LENJA VAN DEER LAAN

Maquillages spéciaux
LIF REYMER

Effets sonores
VITOR MINGATES
MANUEL FARIA

Tournage fond bleu
PÉRISCOPE PRODUCTIONS, Bruxelles

Computer graphics et
production effets spéciaux
TRIX, Bruxelles

Production
D&D Audiovisuais, Lisbonne

Résumé :

1543. Un vaisseau portugais aborde pour la première fois le Japon. Ce fait marque le début de l'expansion vers l'Extrême-Orient, l'ouverture de nouvelles routes commerciales et d'intenses échanges culturels.

Une importante collection de paravents-témoins peints par des artistes japonais ont figé l'événement. Image instantanée de la rencontre restituée sur panneaux dorés à l'or fin.

Regard émerveillé, amusé, parfois inquiet, sur ce peuple occidental aux coutumes étranges - et aux longs nez - porteur d'animaux rares, d'objets inconnus, qui tels les fusils, changeront le cours de leur Histoire...

Description:

"1543. A Portuguese vessel dropped anchor in Japan for the first time. This was to mark the start of expansion in the far East, new trade routes opened up and intense cultural exchange took place. The event was recorded on a large collection of painted screens, illustrated by Japanese artists, creating an ancient snap shot of the meeting of two worlds on boards covered in a fine layer of gold. They reflected their amused, awe-struck and at times bewildered impressions of these people from the west with their strange customs, and their long noses, bringing rare animals and unknown objects such as rifles."

Created for the portuguese pavilion of EXPO98 in Lisbon, for the last world exhibition. The film is about the portuguese trips to Japan and the encounter with Japanese people.

A viagem is designed as the beautiful Japanese "Namban byobu" and was created with High resolution technologies for 35 mm film projection. The film is using a lot of 2D animations made in computers and some specific 3D elements.

It's a multi-composite processed images, made with elements such different as: Live shooting for actor (35mm), drawings made by hands for traditional animations, video, synthetic textures, elements from reel "byobu", etc...

Sur la création image et la réalisation infographique du film "A viagem"

Fabriqu  en r solution film, "**A viagem**" est une commande du pavillon Portugais pour l'exposition mondiale de Lisbonne (**EXPO 98**). Il fait appel   l' quipe de cr ation qui avait r alis  "**Cit s ant rieures: Bruges**" (r alisation: Christian Boustani, Cr ation images et r alisation effets sp ciaux: Alain Escalle) en 1995.

La t che  tait donc de g rer apr s story-board, l'aspect visuel et technique du film qui s'annon ait  tre un travail de longue h leine (**neuf mois de post-production**) allant des recherches color es (chartes de couleurs) avant le tournage mis en sc ne par Christan Boustani (il dura quinze jours), de la direction des effets sp ciaux durant celui-ci, de la cr ation des  l ments graphiques, jusqu'  la direction de l' quipe de post-production (**environ vingt personnes**).

Le film utilise plusieurs types d' l ments infographiques:  l ments 2D (mati res cr  es sur ordinateur,  l ments de d cors provenant des paravent Japonais), de 3D pure et des  l ments provenant du tournage, utilis s en r solution film ou en simple t l cin ma.

Ces  l ments tourn s ont donc  t  dispatch s en deux cat gories:

- 1) les gros plans et autres rushes n cessitant la haute r solution, soit **42 minutes scann s en 2K** chez **Cinesite**   Londres.
- 2) les rushes r duits dans l'image pouvant rester au format vid o, soit 5 heures d'images (t l cin ma: **After movies**).

Les  l ments 2D  taient pr par s par mes soins, avec l'aide d'un assistant, pendant cinq mois et devaient servir   construire l'identit  graphique de l'ensemble du film et nourrir mon  quipe d'infographistes attach e   composer les plans sur les **deux Flames** et les **deux Infernos** r unis pour l'occasion par la soci t  de post-production **TRIX** (plus connue pour son travail dans le domaine du Ride et de l'image de synth se 3D), soit six personnes travaillant jours et nuits, pendant pr s de quatre mois.

Des  l ments de 3D pure interviennent dans certaines s quences et sont de temps   autres de simples mod les 3D textur s et anim s dans les logiciel **Inferno/Flame**.

Ces  l ments sont: le bateau (qui est parfois une maquette r elle film e au **motion-control**), le dragon/serpent de mer (sa d composition en vague est une animation sur **Inferno**), le vase qui se casse (le safran qu'il contient  tant cr  sur **Inferno** avec un **Particule syst me** et des **sparks** comme **sapphire** et **5D monters**), et les cerfs-volants de la fin du film. Ils furent r alis s sur les logiciels **Explore** et **softimage** pendant deux mois avec une  quipe de huit personnes.

Un plan typique comme l'ouverture du film est par exemple assez long et complexe   mettre en place, puisqu' il repr sente   lui seul deux mois de travail (pour une dur e d'une minute) sur une seule machine de type Flame. Il se d compose de telle fa on:

- 1) La vue g n rale sur le port de Lisbonne,
(*totalemt cr e   base des  l ments en basse r solution vid o r duits au centre du port, qui est aussi une image en haute r solution construite pr c demment   base d' l ments en basse r solution*) qui s'encha ne  ...
- 2) Un mouvement sur la fa ade d'un b timent.

*Mouvement virtuel en machine (**Flame**) sur la façade qui est une photo retouchée d'un bâtiment historique de Lisbonne. Le toit est un modèle 3D texturé et animé dans le **Flame**. Les personnages sont ensuite incrustés sur l'image.*
Ceci s'enchaîne à...

3) Un travelling au milieu de la foule et de la place du marché.

*Ceci est un simple tournage en travelling caméra, composé de trois prises (car nous n'avons pas un nombre suffisant de figurants), exécuté sans motion-control pour des raisons financières. Le tout étant: De raccorder les trois prises, multiplier la foule et construire avec l'**Inferno** un décor virtuel à base des éléments graphiques et **Trackés** sur le rush dans un espace en trois dimension (caméra virtuelle du **Flame**). Ceci s'enchaînant à...*

4) La traversée du paravent et flash-back sur le bateau qui fait route vers le Japon.

*Mouvement et décor virtuel créé dans le **Flame/Inferno** à base des éléments graphiques (ciel, nuages et mer qui sont des animations) et du bateau qui est un élément de 3D pure (**explore**).*

Ceci s'enchaîne à...

5) L'arrivée dans la cabine du scientifique.

*Totalement réalisée dans l'espace virtuel de l' **Inferno/Flame**, à partir d'éléments photographiques et du personnage scanné en haute résolution.*

Le travail infographique du film utilise donc une technique multiple et composite, basée sur une recherche technologique qui se nourrit d'un travail plus artisanal, que j'affectionne aussi pour des raisons plus sensibles et de rendus d'images moins synthétiques .

Alain Escalle.
Paris, le 30/09/98

Alain Escalle - Images creation and director-

Born in 1967 in south of France, Alain Escalle study Applied Arts, cinema and video from 1983 to 1989. At first he worked as an assistant infographist on Peter Greenaway video -danse, "M for man".

Director and digital creator since 1991, he is developing with new technologies, a visual and graphic work on moving pictures. This pictural search between traditional cinema and animation, bring him to work with others directors on several projects like in **Cities of the past: Brugge** or **A viagem** (*directed by Christian Boustani*).

He is working even in France than in others country and precisely in Japan, where he is directing several commercials like **NTT DATA 97**, using the strange and intriguing Dali's world.

After the first film, **D'après le naufrage (from the shipwreck)**, about "le radeau de la Meduse" and after a lot of trip to Japan, he decide to manage a new project with this oriental culture coming from far away: **Le Conte du Monde Flottant (the tale from the floating world)**.

As a graphic designer he is taking part in Opening- credits for , installations, TV programs, short films and long feature films, and Video-art. His personal graphic research , broadcasted on ARTE and Canal+, won many prizes in international festivals.

Non complete list

Directions:

- 1989 - Le visage des doubles**
- 1991 - Embryons**
- 1992 - Mirage Illimité** (co-direction Maurice Benayoun)
"1er Prix Pixel INA", Imagina 1993 ; 2 Monitor Awards "Best Video", "Best Electronic Special Effects"
- 1993 - Le Radeau de la Méduse** (installation)
- 1994 - D'après le naufrage**
"3eme Prix Pixel INA", Imagina 1994; "Grand Prix SCAM de la Vidéo de Création 1994"
- 1996 - Ephémères / Nocturnal lives** (installation)
- 1996 - Kenya TAUCHI logo**
- 1997 - Icarus's drownings**
- 1997 - La Belgique, le pays ou Icare s'est noyé**
- 1997 - ANRITSU "linking the world"** (co-direction Kurihara)
- 1997 - NTT Data 97** (co-direction Tae Lee Young)
"3eme Prix Pixel INA", Imagina 1998"
- 1998 - Le Conte du monde flottant** (work in progress)

Digital images creation and visual effects:

- 1992 - **Cités Antérieures-Siena** (Christian Boustani)
1992 - **Total!** (Hervé Nisic)
1994 - **Edifice** (Franck Magnant)
"Grand Prix SCAM de la Vidéo de Création 1995";
"Mention Spéciale", *Ars Electronica* 1995.
1995 - **Or.ni.car** (Eric Legay)
1995 - **Cités Antérieures - Bruges** (Christian Boustani)
"1er Prix Pixel INA", *Imagina* 1996; "Mention
Spéciale", *Ars Electronica* 1995; *Monitor Awards*
"Best Achievement", *Monitor Awards*, 1996;
; "Grand Prix computer animation";
Nicograph 1996; "Grand Prix", *Multi Media Grandprix*
'96;
"Golden Award", *The London Effects & Animation*
Festival 1996; "Prix de l'image", *XXe Festival*
International du Film d'Art, UNESCO.
1996 - **Cosmogony** (Maurice Benayoun)
"2eme Prix Pixel INA", *Imagina* 1997.
1997 - **Tableau avec chute** (Claudio Pacienza)
1997 - **Panamarenko** (Claudio Pacienza)
1998 - **A Viagem** (Christian Boustani)
For the portuguese pavilion, *Expo'98*.

Commercials:

- 1993 - **Gaz de France** (Javier Valhonrat)
1994 - **Volvic** (Satoshi Saikuza)
1994 - **Anais Anais** (Satoshi Saikuza)
1995 - **NTT Group 95** (Kenya Tauchi)
"3eme Prix Pixel INA", *Imagina* 1997.
1995 - **Panasonic** (Kenya Tauchi)
1996 - **Shiseido / Body soap** (Iroshi Suzuki)
1996 - **Raymond Weil** (Philippe Pollet-Villard)
1997 - **NTT Group 97** (Kenya Tauchi)
1997 - **Eurocard Mastercard** (Philippe Pollet-Villard)
1998 - **NTT Group 98** (Kenya Tauchi)

Music video:

- 1994 - **Enigma "out from the deep"** (Angel Gracia)
"3eme Prix Pixel INA", *Imagina* 1996.

TV opening-credits:

1995 - De bouche a oreille (Claudio Pacienza)

1996 - La nuit cyber (Jean-Baptiste Erreca)