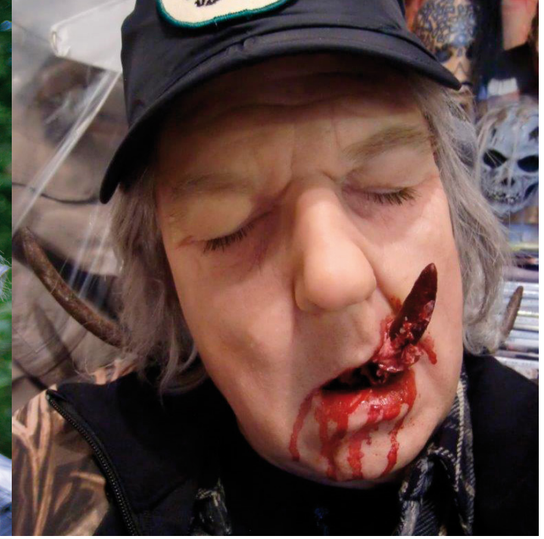

PLONGÉE DANS L'ÉPOUVANTE

LE SCAPHANDRIER

Si *Le Scaphandrier* représente l'une des rares tentatives d'explorer les fonds abyssaux de l'épouvante, la réussite de l'entreprise a notamment reposé sur le savoir-faire en termes d'effets spéciaux de Mario Soucy, acquis depuis le milieu des années 80.

Xxxxxxx :
Xxxxxxxx xxx xxx xx xxxxx
Xxxxx xxxxxxxx xxxxx
Xxxxxx xxxxxx xxxxxxxxx

ENTRETIEN

Le concepteur de maquillages d'effets spéciaux

MARIO SOUCY

Morts-vivants tous terrains

Intégrant l'univers du maquillage et des effets spéciaux dès 1986, Mario Soucy crée sa société M.S.F.X au début des années 90 et devient l'un des plus importants artisans canadiens de la profession. Oscillant aisément entre cinéma (*Planète hurlante*) et télévision («*Le cœur a ses raisons*»), il a accepté de relever les nombreux défis techniques et économiques imposés par *Le Scaphandrier*.

Comment êtes-vous arrivé dans l'univers des maquillages d'effets spéciaux ?
Mon frère ainé était passionné des films d'horreur d'Universal et Hammer ainsi que des revues telles que «Creepy», «Eery», Vampirella» et «Famous Monsters of Filmland». Quand j'étais très jeune, il m'a beaucoup influencé à voir et à lire tout ce qui était consacré à ce genre. J'ai fait pas mal de cauchemars pendant de nombreuses années ! (rires). Par la suite, en découvrant *La Planète des singes,* j'ai été très impressionné de voir ces acteurs transformés et méconnaissables. Je me suis interrogé sur la façon dont ils étaient arrivés à ce résultat. Comme bien d'autres dans le même domaine, j'ai commencé à me maquiller et à fabriquer des masques sans aucune notion ou technique. À l'époque, il n'y avait pas d'ordinateur, d'écoles d'effets spéciaux ou de manuels. Un jour, j'ai rencontré des gens qui m'ont montré la base du moulage et j'ai continué à perfectionner mon art par plaisir et passion. Mais ce n'était pas ma vocation à ce moment. Je voulais travailler comme camionneur ! (rires). Par la suite, j'ai commencé à recevoir des demandes de contrats pour fabriquer des masques, puis j'ai suivi le cours par correspondance du grand Dick Smith.

Quelle a été l'évolution de votre société M.S.F.X. Studio depuis sa création ?
J'ai travaillé avec toutes les sociétés d'effets spéciaux à Montréal. Je suis allé aussi à Hollywood visiter plusieurs compagnies telles Stan Winston Studio et Amalgamated Dynamics. J'ai également rencontré Kevin Yagher. Mon rêve était d'aller travailler pour ces gros studios. J'ai été désenchanté de constater que la plupart avaient des égos démesurés. J'ai été également déconcerté par leur mode de fonctionnement, alors je suis rentré et j'ai fondé ma société en 1992. J'avais besoin de conceptualiser et faire mes propres projets. Pendant plusieurs années, je me suis consacré uniquement aux maquillages spéciaux de cinéma et de télévision. Cependant, je me suis rendu compte que j'aimais bien toucher à tout et œuvrer dans des domaines variés, comme Le Cirque du Soleil qui se produit partout dans le monde. Également formateur pour thanatologues et créateur pour les musées, j'ai sorti en 2000 plusieurs cours par correspondance en maquillages d'effets spéciaux.

UN RÊVE DE JEUNESSE

Qu'est-ce qui vous a intéressé dans le projet du *Scaphandrier* ?
Le fait que ce soit un film comprenant plusieurs effets spéciaux de maquillage, de zombies, de cadavres et d'effets gore est un rêve de jeunesse. En plus, c'est une production québécoise ! Ce n'est pas que je sois un grand fanatique de zombies mais j'aime bien ce genre quand même et il est très rare de voir ce type de production ici au Québec!

Pouvez-vous nous parler de la conception du scaphandre ?
Alain Vézina m'a contacté voici deux ans environ pour me parler de son film et des effets. Pendant plus d'une année, je n'ai pas eu de ses nouvelles. Puis, l'année dernière, j'ai reçu un appel pour me donner le feu vert. Nous nous sommes rencontrés pour discuter des effets avec le petit budget dont il disposait. Nous avons dû éliminer des effets car beaucoup trop nombreux pour le budget alloué. L'inspiration pour nos zombies, selon Alain, est dans le style de «*Walking Dead*», mais plus gluants et décomposés. Au final, nous avions quatre zombies principaux avec prothèses, douze masques génériques pour l'arrière-plan, quinze paires d'avant-bras/gants à enfiler, trois plastrons en décomposition avancée, quelques cadavres, plusieurs membres décapitées, 151 litres de slime de différentes couleurs pour les effets sur les morts-vivants et les costumes ainsi que 38 litres de sang. J'avais une équipe de dix personnes en studio et nous étions entre deux à cinq personnes sur le plateau de tournage selon les effets à réaliser.

Le film fait usage des effets gore avec efficacité : pouvez-vous parler de leur fabrication ?
Nous avons utilisé plusieurs faux membres et cadavres en silicone lors du festin des zombies ainsi qu'un mélange de pâte à pizza non cuite, colorée et enduite de faux sang qui était incorporé dans les faux membres de sorte que les zombies pouvaient mordre à pleines dents et donner l'impression de manger de la chair fraîche! Plusieurs autres effets de sang qui gicle ont été également produits. Nous avions déjà un faux corps achevé et utilisé pour un autre film. Nous l'avons donc utilisé pour *Le Scaphandrier* en y intégrant un battement de cœur en silicone très réaliste que l'on voit parfaitement bien à l'écran ! (rires).

***Le Scaphandrier* nous propose une belle procession de morts-vivants aquatiques : comment procède-t-on pour créer des zombies originaux à une époque où ils sont plus populaires que jamais ?**
Le réalisateur et moi-même avons fait des recherches sur ce qui a déjà été fait. Nous aimions particulièrement les zombies de la série «*Walking Dead*» et de *L'Enfer des zombies* de Lucio Fulci. J'avais également un assistant qui travaillait avec nous sur le film qui est thanatologue (une profession très diversifiée, la formation allant de l'embaumeur ou thanatopracteur, conseiller funéraire, préposé à la crémation, ou administrateur de funérarium. Ndlr). Pour nous servir de référence, il nous a apporté plusieurs véritables photos de personnes noyées, éviscérées et en putréfaction ! Nous avions donc de très bonnes sources pour réaliser la coloration des zombies. Mais pour les personnes noyées, l'effet est contraire à ce que l'on recherchait. La peau d'une personne noyée est gonflée et nous voulions que les zombies soient très maigres et plissés ! Comme c'est une fiction, nous avons donc choisi plusieurs véritables éléments mais avons accentué la maigreur. On a tout réuni pour exécuter nos zombies avec une touche de décomposition gluante, ce qui était assez rare jusqu'à présent ! J'ai eu la chance de pouvoir choisir presque tout le casting des zombies.

FAIRE FACE AUX MAUVAISES HABITUDES

Aviez-vous envisagé d'autres effets ou maquillages qui ne figurent pas dans le film ?
Comme je le disais précédemment, nous avons dû enlever plusieurs effets car le budget ne le permettait pas. Il y avait plusieurs scènes avec, entre autres, des effets de têtes décapitées et réalisées en live, d'autres scènes avec du sang qui gicle et deux fois plus de zombies. Certaines scènes n'ont pas été gardées au montage.
Il y avait également la grande problématique du manque de temps en lien direct avec le manque d'argent. Ce fut pénible pour nous car dès le début, la préproduction a tardé avant de pouvoir commencer, toujours pour des raisons financières. Lorsque nous avons pu débuter la création des masques de zombies génériques, nous avons dû arrêter de nouveau pendant un mois car je ne recevais plus de fonds ! J'ai moi-même avancé de l'argent personnel afin de payer mes assistants pendant un certain temps pour avancer les masques et autres effets, ensuite nous avons tout arrêté ! En plus, le tournage a été décalé de deux mois ! Je suis parti à l'extérieur du pays pour me changer les idées et je suis revenu après une semaine, puis les sommes attendues sont entrées de nouveau peu de temps après. Nous avons vite repris le travail car le temps filait très rapidement. Il nous restait encore beaucoup d'effets dont l'armée de zombies, une réplique de corps, d'autres faux corps à achever, plusieurs membres en silicone et les quatre personnages principaux de zombies avec prothèses que je voulais toujours faire en silicone. Mais par manque de temps, j'ai dû me résoudre à les fabriquer en gélatine ! On a travaillé intensément jusqu'à la toute dernière minute. Nous avons réussi mais on était épuisé !

Xxxxxxx :
Xxxxxxxx xxx xxx xx xxxxx
Xxxxx xxxxxxxx xxxxx
Xxxxxx xxxxxx xxxxxxxxx
Xxxxxxx xxx xxx xx xxxxx
Xxxxx xxxxxxxx xxxxx
Xxxxxx xxxxxx xxxxxxxxx

***Le Scaphandrier* est un film à petit budget dans lequel la prosthétique et les effets physiques sont maîtres. Les films à gros budget ont désormais tendance à «doubler» les créatures à l'aide du tout numérique. Quel est votre point de vue sur cette situation ?**
Oui, tout à fait, et dans certains cas le doublage des créatures en CGI est nécessaire car physiquement impossible à faire en animatronique à cause des mouvements demandés ! Cela dit, comme les temps ont changé depuis la pellicule et que le CGI est omniprésent dans la plupart des films, il semble y avoir désormais une facilité à la production de repousser aisément les effets physiques. On se dit que ce n'est pas grave, que cet effet sera produit en numérique plus tard au lieu de réaliser l'effet physiquement, sur le plateau avec une réaction de l'acteur plus crédible, au lieu d'un fond bleu. Et je ne parle pas de l'absence de matière dans le numérique ! Nous sommes tellement bombardés d'effets numériques qu'il n'y a plus de surprise et on se lasse rapidement de voir un film à effets visuels. Je crois que les effets spéciaux physiques auront toujours une place dans ce domaine continuellement en évolution !

Quels sont vos prochains projets ?
Je travaille actuellement sur «*Défiance*», la série de science-fiction. Je fabrique plusieurs costumes et armures. Je collabore toujours sur des projets avec Le Cirque du Soleil. Je travaille également sur des projets privés et enfin, sur des œuvres personnelles quand le temps me le permet. Je prépare aussi mon dernier cours de maquillages spéciaux par correspondance M.S.F.X. STUDIO en français et en anglais similaire à celui de Dick Smith mais avec mon expérience et mes techniques et sous un angle sensiblement différent. À cela s'ajoute les produits de ZOMBIEWALKFX.COM., des pièces destinées aux «zombie walks», maisons hantées et fête d'Halloween ! ■■

Propos recueillis par Fabien MAURO