

L'ÉCRAN FANTASTIQUE

LE CINÉMA DU NOUVEAU MILLÉNAIRE

SPY KIDS

Génération Bond

SHREK

Un succès monstre pour DreamWorks

SCARIE MOVIE 2

Rendez-vous avec la peur

CANNES 2001

Les "perles" du marché

BOB MORANE

Écrans noirs pour ombre jaune

David Duchovny et Julianne Moore classés "X"

EVOLUTION

S.O.S. ALIENS !

MADE IN QUÉBEC

L'accent sur les effets

N°211
juillet 2001

France : 22 FRF
Belgique : 165 FRB
Suisse : 7 FRs
Canada : 7 \$

L 4941 - 211 - 22,00 F



Effets Spéciaux made in Québec



Après le dossier du mois précédent, consacré à la première génération de réalisateurs de genre au Québec, *l'Écran Fantastique* publie cette seconde partie traitant cette fois de la création d'effets spéciaux pour le cinéma et la télévision. Nos lecteurs seront ainsi à même de découvrir la créativité,

le professionnalisme et l'enthousiasme de certains artistes en effets spéciaux de cette province canadienne francophone, lesquels, jusqu'alors, se sont surtout illustrés dans le cadre de productions américaines. *Matrix*, *Pluto Nash*, *Mimic*, *Battlefield Earth*, *Rollerball*, *Bone Collector* et *Spy Kids* ne sont que quelques-uns des titres qui se sont fait l'écho de leur talent...



DES EFFETS À BRAS LE CORPS

MSFX STUDIO

Cumulant plus de 15 années d'expérience créative dans les maquillages d'effets spéciaux/prothèses et de conception/réalisation de créatures de tout genre, Mario Soucy, fondateur de MSFX Studio, doit son orientation professionnelle à ses visites assidues au défunt cinéma Marquis de Montréal en compagnie de son frère plus âgé, à l'époque où l'on pouvait voir 4 films d'horreur pour un dollar. « J'ai cauchemardé longtemps, mais ça m'a éveillé à cette culture. Assez pour que je débute, par plaisir, à créer des monstres dans le garage de mes parents. Le travail de John Chambers pour *La Planète des Singes* et la folie créative de Rob Bottin pour *The Thing* m'ont profondément motivé. J'ai ensuite eu la chance de rencontrer des personnes qui m'ont appris les meilleures techniques du métier, me permettant de travailler assez rapidement sur des productions professionnelles » raconte Mario, pour qui la situation évolue normalement jusqu'au jour où il envoie son portfolio à Dick Smith. Ce dernier, après une évaluation positive, décide de lui offrir son cours spécialisé. C'est d'ailleurs suite à cette expérience que Mario choisit de fonder sa propre firme. « Évidemment, comme le milieu était plutôt petit, j'ai travaillé avec tout le monde (Adrien Morot, *Twins FX*) et je continue de le faire quand l'occasion se présente. Mais, puisque j'aime le design et la conception, il devenait impératif de fonder ma propre entreprise ». Depuis, MSFX Studio a réalisé et a collaboré à de nombreux projets cinématographiques et télévisuels de genre tels que *Karmina* (Prix Génie 1997 pour les meilleurs maquillages), *Le Guerrier des Ténèbres/Fallen Knight*, *Monster Smasher*, *La Morte Amoureuse* (cf. précédent numéro), *Bleeders*, *Screamers* et « *Are You Afraid of the Dark?* » (superviseur des effets spéciaux sur 11 épisodes de cette série et concepteur des créatures). Mais la production fantastique, bien qu'en pleine

émergence, étant encore relativement discrète en terre québécoise, c'est souvent le monde de la production publicitaire qui met à contribution les compétences de MSFX, univers à l'intérieur duquel la firme s'est souvent distinguée. « C'est ainsi pour l'instant, mais on sent que ça change » dit Mario. « Naturellement, la situation actuelle pour une compagnie comme la nôtre se résume souvent à travailler avec peu de temps de préparation et peu d'argent en production. Mais, de plus en plus, des productions avec davantage de budget arrivent et permettent aux firmes et aux artisans de compenser, en termes de rémunération et/ou de création ». Mais ces grosses productions, souvent américaines, ne logrent-elles pas du côté des images de synthèse par les temps qui courent ? Question classique mais non moins importante : ne représentent-elles pas une menace pour les artisans du maquillage et de l'animatronique ? Mario Soucy répond en ces termes : « Jusqu'à ce jour, aucune création de synthèse n'a égalé une création réelle. On perçoit toujours l'absence de masse et le manque de profondeur. Par contre, certaines situations physiquement impossibles à produire devant une caméra deviennent possibles grâce à cet outil. Ce qui est bien. Mais pour répondre à la question que plusieurs se posent : non, les images de synthèse ne nous mettront pas au chômage ». MSFX vient de terminer les maquillages de la comédie fantastique *Karmina 2* (maquillages spéciaux, dents et ongles), a mis la touche finale à la conceptualisation et à la création des aliens de *Navigational Error*, et travaille présentement sur différentes productions télévisuelles locales. Ceux qui iront du côté du Musée de Lausanne (Suisse) pourront admirer le travail de vieillissement de MSFX sur le personnage de Pierre de Coubertin, de même que ceux qui assisteront au spectacle « O » du Cirque du Soleil à Las Vegas seront en mesure d'apprécier sa supervision des masques et des corps. ■

Ci-dessus : « *The Secret Adventures of Jules Verne* » : un alien numérique créé par le studio Icestorm. À gauche : maquillage pour une créature réalisé par le studio MSFX



MSFX : Minio, le diable cornu de « *Fallen Knight/Le Guerrier des Ténèbres* » (haut). À gauche : un extra-terrestre du court-métrage « *Navigational Error* ». À droite : le « vampire blanc » des longs-métrages « *Karmina* » (sortie : été 2001) : gagnant d'un Génie Award pour les meilleurs maquillages.



Trois travaux du studio MSFX : "Femme avec bouche et piques à l'arrière de la tête", une sculpture/anima-