

# LAISSE-MOI ENTRER

GROS PLANS SUR LES SANGLANTS, MAIS DISCRETS EFFETS DE MAQUILLAGES SIGNÉS  
CREATIVE CHARACTER ENGINEERING POUR L'EXCELLENT FILM DE VAMPIRES DE MATT REEVES.

## ANDREW CLEMENT Superviseur des maquillages spéciaux

Andrew Clement fonde son propre atelier, Creative Character Eng., en 1993, puis décroche un contrat de rêve : la création des faux corps et effets de chirurgie pour la série *Urgences*, ce qui l'amène à travailler sur *Dr House*, *Grey's Anatomy* et *Dexter*. Côté cinéma, il a réinventé Freddy pour le remake des *Griffes de la Nuit* et signé les effets de *Repo Men*.

**S.F.X – Laisse-moi entrer n'a rien du film de vampire traditionnel...**

**ANDREW CLEMENT** – Non, que ce soit sur le plan des thèmes ou de l'imagerie, Matt Reeves a choisi un traitement très personnel. À ses yeux, le film est bien autre chose qu'une simple histoire de vampire, c'est une métaphore sur l'adolescence et la puberté. Pour lui, la puberté est le changement naturel le plus extrême qui se manifeste sur un corps humain. Cette approche se reflète dans la manière dont nous avons réalisé les transformations de l'héroïne, Abby. Chaque fois qu'elle devient vampire, son corps subit toutes les transformations physiologiques liées à la puberté : acné, boutons, poils, etc. C'est comme si la puberté s'imposait d'un coup, en quelques secondes. Et le processus de transformation n'est jamais le même. Les stigmates sont identiques, mais ils apparaissent avec un ordre et des motifs différents, avec une violence plus ou moins grande aussi. L'important, pour Matt, c'était d'ancrer ces transformations dans la réalité, de ne pas en faire un phénomène purement fantastique. J'ai dû me creuser la tête pour que le processus soit basé sur des phénomènes existants, excepté que dans la réalité, ils se déroulent sur plusieurs mois ou années...



**CREATIVE CHARACTER**  
ENGINEERING

Un concept de brûlure réalisé par Andrew Clement dans Photoshop pour le personnage incarné par Richard Jenkins.

### Comment avez-vous conçu le maquillage d'Abby ?

J'étais limité dans mes options par le fait que Chloé Moretz, l'interprète, était mineure. De par le code du travail, son temps de présence sur le plateau était limité à quelques heures par jour. Du coup, je ne pouvais pas me lancer dans un maquillage élaboré qui aurait nécessité deux ou trois heures de pose. Cela aurait trop empiété sur le temps de tournage. Les producteurs m'ont donné comme consigne : "Tu fais comme tu veux, mais il faut qu'elle soit prête en une demi-heure maximum !" Difficile de finasser dans ces conditions... Il a fallu que je simplifie au maximum, que je limite le nombre de pièces. J'ai proposé différents concepts, des dessins réalisés dans Photoshop à partir d'une photo de Chloé. J'ai dû en faire une bonne cinquantaine. Le maquillage final comportait des lentilles de contact, des fausses dents, deux ou trois prothèses transferts, et une finition à la peinture. L'idée était d'accentuer la structure osseuse de son visage afin de modifier son look général. Le dentier était conçu afin que Chloé puisse montrer les gencives, comme un babouin qui retrousserait ses babines.

### Mais les dents ne sont pas celles des vampires traditionnels...

Non, Matt ne voulait pas de crocs pointus façon Dracula. On les a beaucoup trop vus. Nous avons réalisé un dentier sur lequel figuraient des dents supplémentaires par rapport à une dentition normale. Les dents étaient un peu plus pointues que d'ordinaire, mais elles restaient tout à fait « humaines ». Par contre, il y en a beaucoup plus. Ça donnait un aspect féroce et assez original au personnage. Le maquillage prosthétique était complété par des effets visuels : en postproduction, les yeux de Chloé ont été inclinés sur le côté de manière à lui donner un regard étrange et dérangeant.

### Et pour la mort des vampires, autre effet traditionnel, quelle approche avez-vous choisie ?

Matt a proposé un concept intéressant. Lorsqu'un vampire est exposé à la lumière du soleil, son corps réagit comme une saucisse de hot-dog qu'on aurait laissée trop longtemps sur le grill. La peau sèche totalement, puis se craquelle, et la chair jaillit à l'extérieur... Les effets de brûlure concernaient deux personnages principalement : le gardien de Abby (Richard Jenkins), et Virginia (Sasha Barese). Pour Virginia, le maquillage était un mélange de prothèses en silicone pour le visage, et de prothèses trans-



Ci-dessus, maquillage en prothèse transfert pour un effet de brûlure du soleil sur la jeune héroïne. Ci-contre et ci-dessous, deux effets de morsure. Le réalisateur voulait que les dents laissent une empreinte plus profonde que les traditionnels crocs de vampires...

ferts pour les bras. En ce qui concerne Richard Jenkins, il s'agissait d'un ensemble de prothèses en silicone. Il y avait une pièce en forme de cagoule, une prothèse pour le visage, et deux autres qui s'enroulaient autour des mains et des poignets. Le plan de tournage ne nous laissait guère le temps de faire plus élaboré. Richard Jenkins portait aussi, tout au long du film, une tache de naissance qu'on devait poser tous les jours sur le visage. Il y a eu également quelques effets de brûlure sur Abby : comme le personnage possède une faculté de régénération, ses blessures guérissent rapidement. Ce don était illustré par des prothèses transferts qui représentaient les brûlures à différents stades de cicatrisation.

### Parlez-nous des effets de blessure sur les victimes des vampires...

Il y a une scène où l'on voit Abby planter ses dents dans le cou d'un personnage prénommé Jack, puis lui arracher un morceau de chair sanguinolent. L'effet reposait sur deux prothèses superposées : nous avons d'abord collé une prothèse représentant la morsure elle-même, avec la marque des dents et les chairs à vif sculptées, puis la plaie a été remplie par divers petits morceaux de silicone. Le tout a été recouvert d'une secon-



de prothèse en silicone qui représentait la peau elle-même. Celle-ci était posée de manière à se fondre dans le cou de l'interprète. Lors de l'action, Chloé a mordu à pleines dents dans la prothèse pour arracher la peau et les morceaux de chair, révélant ainsi la plaie béante. Le sang jaillissait grâce à des tuyaux dissimulés sous la prothèse. Comme nous tournions en extérieur en plein hiver, le faux sang devait être chauffé avant la prise de vues, sinon il gelait dans les tuyaux ! Mais cette contrainte a eu une conséquence inattendue – et heureuse : en jaillissant de la plaie, le sang chauffé réagissait au froid glacial et produisait naturelle-

“ Le réalisateur ne voulait pas de crocs pointus façon Dracula. On les a beaucoup trop vus... ”



Sculpture du maquillage de brûlure solaire pour la femme vampire Virginia. Ci-dessous, une fausse tête en silicone pour l'une des victimes de l'héroïne : on la voit dériver sur l'eau dans la piscine...

ment de la vapeur ! C'était le petit détail qui faisait toute la différence.

### Le cadavre de Jack est ensuite jeté dans un étang gelé...

Oui, après l'attaque par Chloé, le gardien se débarrasse du corps en le poussant sous la glace à l'aide d'un bâton. J'ai réalisé deux versions de ce corps. La première était en silicone et apparaissait dans tous les plans hors de l'eau. La seconde était destinée à la scène où le corps est poussé sous la glace. Comme Matt voulait filmer plusieurs prises, j'avais besoin d'un matériau qui ne se gorge pas d'eau à chaque fois. J'ai donc utilisé une mousse de sculpture qui avait la particularité de sécher très rapidement. Ensuite, j'ai réalisé une autre version de la tête et des mains pour la scène où le cadavre est retrouvé. On le voit être hissé hors de l'eau, le corps emprisonné dans la glace. Le département effets spéciaux a fabriqué une sorte de coffre en acrylique qui représentait le bloc de glace. Le faux corps a été placé à l'intérieur, puis le coffre refermé par de la paraffine. Tout le bloc a ensuite été recouvert d'une couche de paraffine. Celle-ci créait une surface

soyeuse et irrégulière qui reproduisait à merveille le look d'une surface gelée. Pour cette scène, la tête a été resculptée afin d'apparaître toute gonflée par le séjour sous l'eau. Il y a eu ensuite un travail de peinture très pointu pour simuler l'apparence d'une peau complètement gelée.

### Vous avez aussi réalisé d'autres faux corps...

Oui, et certains devaient supporter un tournage très physique. Par exemple, l'un de ces faux corps a été jeté plusieurs fois de suite depuis le cinquième étage d'un immeuble ! Pour endurer pareil traitement, nous avons conçu une armature extrêmement solide, avec des pièces en métal et des articulations beaucoup plus résistantes que d'ordinaire sur ce type d'effet. On ne pouvait pas se permettre de voir un bras se désaxer, ou bien le dos se plier en deux. Une autre victime était filmée attachée sur son siège pendant que le véhicule dans lequel elle se trouvait effectuait plusieurs tonneaux. Chaque faux corps bénéficiait de sa propre armature, mais par simplicité, la conception de base est restée identique.

### Comment les avez-vous créés ?

Nous avons commencé par prendre une empreinte des acteurs. En général, on utilise du silicone Body Double pour ce travail, il offre un degré de détails fantastique !



Responsable mécanique du studio, George Bernota travaille sur une armature en acier pour l'un des cadavres. Il fallait une structure très solide pour résister au traitement que les faux corps allaient subir sur le tournage.



## Il faisait tellement froid sur le plateau que la colle à prothèses gelait...

Chacun des acteurs devait prendre l'expression qui était celle du personnage dans la scène, et la garder tout au long du processus. Je trouve que ça donne un résultat bien plus réaliste qu'en sculptant l'expression à la main. Il y a tout un tas de petits détails qui sont ainsi enregistrés dès la prise d'empreinte : la manière dont la peau se plisse, les rides qui apparaissent, les muscles qui changent de position, etc. C'est très important pour le réalisme du faux corps. Personnellement, je vais même plus loin. Je préfère que l'acteur soit moulé dans la position du personnage dans la scène : debout, couché, bras levé, tête inclinée, corps plié, etc. Plus on s'approche de la situation physique du cadavre à l'écran, plus le résultat est réaliste. Ainsi, l'une des victimes est retrouvée vivante, mais pendue par les pieds, la tête en bas. Eh bien, l'acteur a été moulé dans cette position...

### **Vous l'avez suspendu par les pieds ?!!**

Non, quand même pas ! [Rires] Nous l'avons installé sur un siège capable de basculer en arrière jusqu'à ce que la tête soit plus basse que le corps. Le système est utilisé en gymnastique pour que la personne puisse faire des exercices dans cette position. C'était donc relativement confortable pour l'acteur, surtout qu'il était jeune et très sportif. La raison de ce dispositif est simple. Lorsque vous avez la tête en bas, vos traits changent de forme à cause de la gravité : les muscles adoptent une position différente, la chair est attirée vers le haut du visage au lieu du bas, la peau se tend de manière différente. On ne peut pas reproduire ça en moulant l'acteur avec la tête « à l'endroit », à moins de passer par un long et laborieux processus de sculpture, lequel sera de toute façon moins précis qu'une empreinte en situation. Dans ce cas particulier, ça fonctionnait très bien. On voyait parfaitement à quel point tous les traits du visage étaient déformés par la gravité. Le corps disposait d'une armature sur laquelle nous avons installé un mécanisme d'animation de la poitrine. En effet, on devait voir le personnage respirer, et même émettre de la vapeur par la bouche ! Le froid a constamment rendu notre travail plus compliqué...

### **Quelle température faisait-il en moyenne ?**

On tournait par  $-15^{\circ}$  ou  $-20^{\circ}$ ... Il faisait

tellement froid que la colle gelait. On ne pouvait même pas retoucher les maquillages ! Heureusement, j'ai pu compter sur la débrouillardise de mes maquilleurs plateau, Bart Mixon et Jake Garber, deux grands professionnels. À nous trois, on a finalement réussi à vaincre les rigueurs du climat. ■

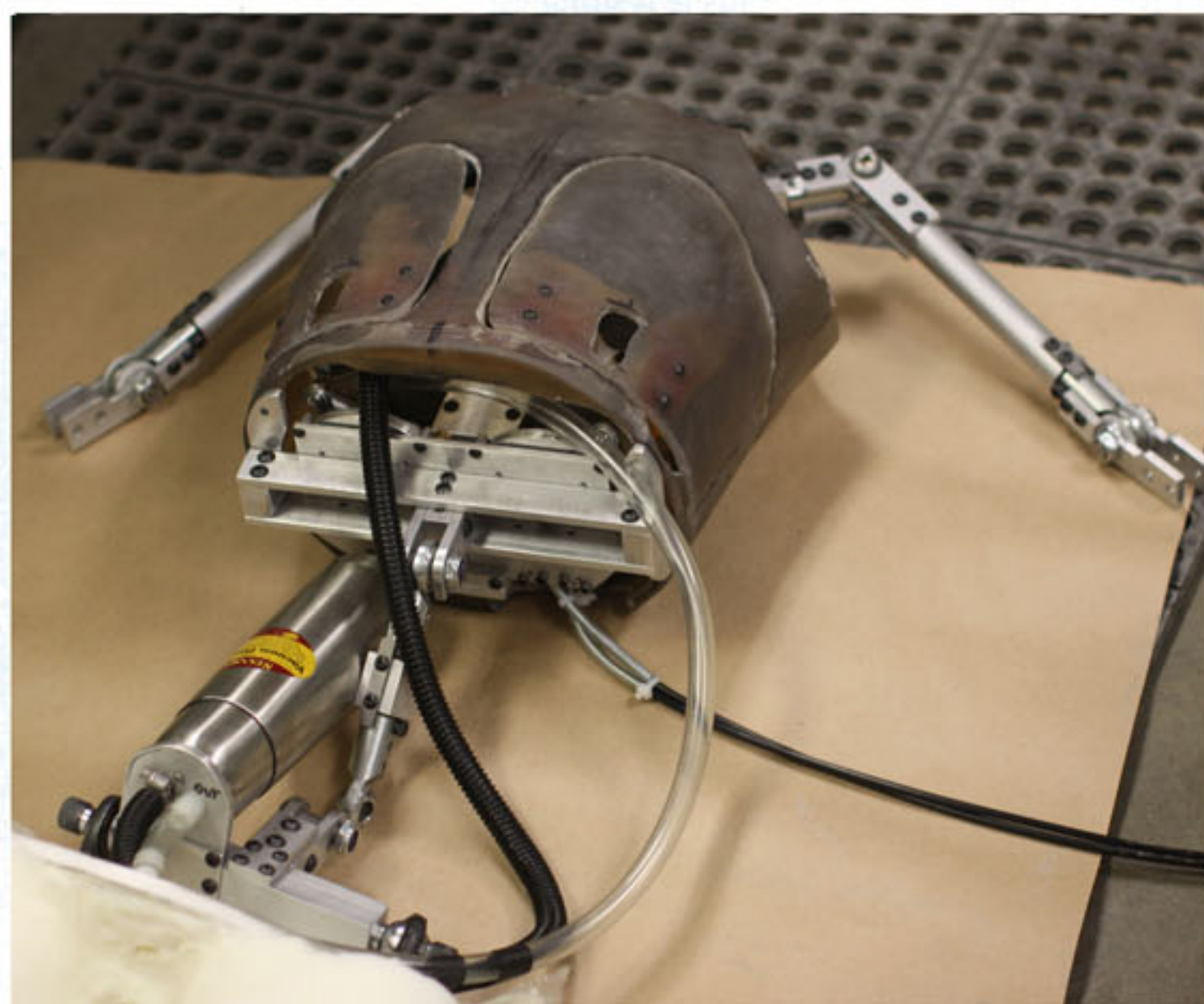
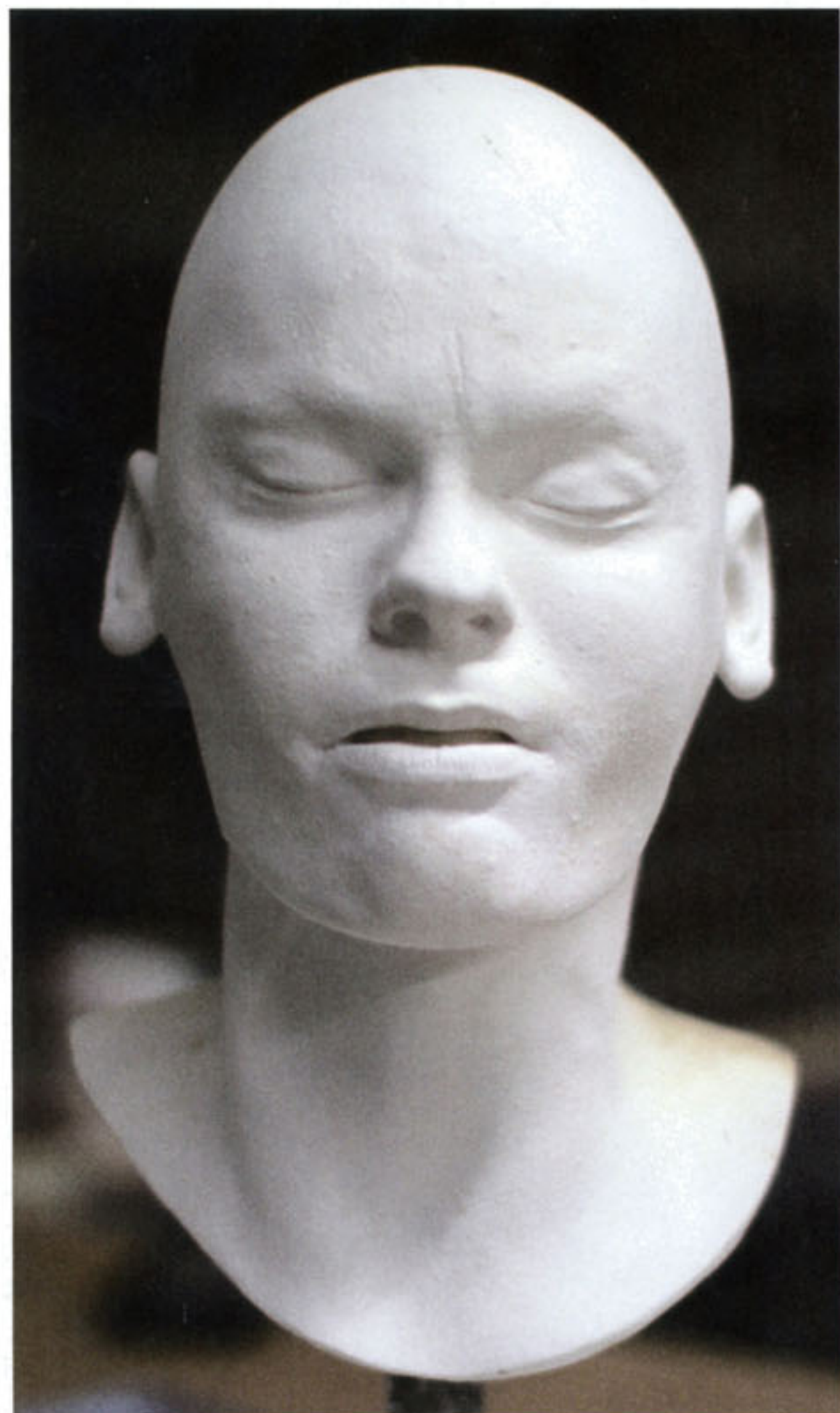
**PHILIPPE DESROIS**

Sculpture d'une brûlure sur bras, prête à être moulée, et la prothèse transfert finale telle qu'elle apparaît à l'écran.





Andrew Clement effectue une prise d'empreinte sur un acteur en vue de réaliser sa réplique pour représenter une victime. Comme le faux corps devait être pendu par les pieds, l'acteur a été installé sur une chaise basculante qui lui plaçait la tête en bas (ci-contre). Cette posture reproduisait l'effet qu'aurait la gravité sur un visage placé dans la même situation. Ci-dessous, le moulage réalisé d'après l'empreinte, avec les traits étrangement tirés vers le haut. À droite, l'armature du faux corps, avec un mécanisme qui simulait les mouvements de respiration et un tube qui alimentait la vapeur qui sortait de la bouche. En bas, le résultat final.





Ce faux corps a été réalisé en deux versions. La première représentait le personnage juste après qu'il ait été assassiné (ci-dessous). La seconde le montrait après qu'il ait passé plusieurs jours sous l'eau, puis dans la glace (ci-contre). Pour ce faire, l'équipe de Andrew Clement a resculpté l'empreinte originale de l'acteur afin de gonfler tout le visage. À gauche, la sculpture terminée, au centre la peau tirée en silicone et déjà peinte, à droite le résultat après poilage : la barbe et les cheveux doivent encore être taillés, et les effets de givre ajoutés.