



Découvrir les métiers du cinéma en les pratiquant

## STAGE CREATURE CHALLENGE

**Concevez un masque de créature sur mesure et remportez  
le Creature challenge 2025 !**

**Durée : 6 jours**

**Tarif : 250€/personne**

**Dès 14 ans**

**15 personnes maximum**

### **Présentation :**

La production d'un film est toujours un travail d'équipe, technique, artistique et artisanal. Toute une gamme de métiers se mêlent et se complètent dans un seul but : la réussite du film.

Dans ce contexte, le Creature design est un ingrédient subtil, voué à offrir au public une représentation imaginaire originale, esthétique et crédible de la créature inventée par son auteur. Son rôle est primordial, car c'est sur la base du modèle qu'il ou elle aura inventé que l'équipe de prothésiste reproduira, sur mesure, les masques et les costumes

Cet atelier est une occasion rare de se mettre dans la peau de cet inventeur-se d'extraordinaire, dans le cadre d'un concours de réalisation de masque sur mesure ! La thématique de cette année, en résonance avec une exposition du Musée, sera le gothique au cinéma. Frankenstein, Dracula, Beetlejuice ou encore, Alien, figurent parmi les icônes gothiques du 7ème art. À vous d'inventer et de donner vie à votre propre créature gothique !

Les participants seront guidés par deux professionnels du métier, Laurent Zupan et Emeline Béranger. Une semaine de stage où vous créerez un masque sur mesure, pour un.e modèle qui incarnera votre créature. Il se conclura par un défilé dans le hall du Louvre Lens, devant un jury d'experts dont Jonathan Rio, réalisateur de la série fantastique *Rivages* (France TV) et Bruno Sommier, superviseur des SFX du film *Le règne animal*.

Un atelier qui fera appel à votre imagination avant toute chose, tout en vous permettant d'apprendre à dompter les techniques de modelage en volume, les textures, la prise d'empreinte en plâtre et la sortie de votre création en latex.

## Au programme

- Visite guidée gratuite de l'exposition du Louvre Lens pour l'inspiration.
- Recherches, croquis, prise de références sur la base de modèles animaux.
- Initiation aux techniques de moulage appliquées au design de créature.
- Moulage du/de la modèle.
- Présentation des outils et matières.
- Mise en place des volumes en argile.
- Texture, lissage, moulage.
- Tirage en plâtre.
- Tirage en latex.
- Mise en couleur.
- Pose sur modèle, maquillage et accessoirisation.
- Défilé des œuvres.
- Remise des prix.

## Intervenants

### **Emeline Béranger**



Diplômée de création et études des arts contemporains, option arts plastiques obtenu à Lille et d'études plastiques option art et céramique obtenu à Tarbes, Emeline Béranger est une professionnelle passionnée. Maquilleuse FXF depuis plus de 15 ans, elle travaille pour le cinéma, la télévision, le web et le spectacle vivant. Elle a notamment été formée par

Kazuhiro Tsuji (maquilleur SFX sur *L'étrange histoire de Benjamin Button*, *The Grinch*, *La planète des singes*, *Men in Black...*) et Jordy Shell *Avatar*, *Men in black*, *Hellboy*, ...)

## Laurent Zupan



Maquilleur SFX de réputation, avec de nombreux films, séries et comédies musicales à son actif, Laurent Zupan a créé la très réputée école Métamorphose de Strasbourg. Récemment, il a été remarqué notamment pour son travail sur le Spin of Daryl de la série *The Walking Dead*.

## PLANNING DU STAGE

### **JOUR 1 : Inventer, dessiner**

- Présentation des intervenants, leurs parcours, mais aussi des élèves, de leurs envies et projets.
- Présentation du stage et des différentes matières, différents outils et techniques.
- Démonstration d'un moulage de visage sur modèle vivant
- Mise en commun des références papiers ou numériques de modèles naturels (*faunes, flores*) mais aussi de modèles imaginés (*croquis, images de films, concept art, jeux vidéos etc....*)
- Croquis rapides face et profil de sa future créature.
- Début de la mise en place des volumes de la sculpture en terre.

### **JOUR 2 : mettre en place les volumes**

- Apprentissage des bonnes proportions, différence entre gratteur et pousseur, avoir le bon regard sur ses références et sa sculpture, monter correctement un volume, lisser sa sculpture.

### **JOUR 3 : texturer sa sculpture**

- Apprendre à donner un grain de peau, réaliser des écailles, rides et textures en tout genre, création de ses propres outils, aller chercher le réalisme.

### **JOUR 4 : le moulage**

- Moulage en plâtre de sa sculpture
- Démoulage de la sculpture : bien nettoyer son moule pour le préparer au tirage.

### **JOUR 5 : accessoirisation et mise en couleur**

- Nettoyage du tirage
- Démonstration et mise en application du cirage du plâtre
- Remise en condition des pains de terre et nettoyage

### **JOUR 6 : pose, maquillage et défilé**

- pose des masques et accessoires
- répétition des postures et personnalités gestuelles des créatures
- défilé
- remise des prix



## CONTACTS

Sylvain parfait / 06.21.61.06.52 / sylvain.bulldogaudiovisuel@gmail.com

Laurent Zupan / zupan@silefx.com

Emeline Béranger / contact.artaide@gmail.com

Mylène Kokel / 06.88.29.55.20 / mylene.bulldogaudiovisuel@gmail.com

Bureaux de Bulldog : 03.22.53.87.93