



XXXXXXXXXXXXXXXX XXX
 XXX XXXXXXXXXXXXXXX
 XXX XXX
 XXXXXXXXXXXXXXXXXXX
 XXX XXXXXXXXXXXXXXX
 XXX XXX

AARON SIMS

QUAND LE DESIGN PREND VIE

Après avoir évoqué ses débuts dans notre précédent entretien, son apprentissage chez Rick Baker, puis ses premières illustrations réalisées en 3D à la demande de Stan Winston, nous abordons à présent la seconde partie de la carrière d'Aaron Sims : celle de dessinateur conceptuel. Sollicité par les plus grands noms d'Hollywood, et particulièrement actif dans les domaines du Fantastique et de la Science-Fiction, Aaron Sims a pu fonder son entreprise et songe désormais à faire aboutir ses propres projets...

Vous avez hésité à créer un studio d'effets visuels comme certains de vos confrères...

Il y a un problème dont on parle rarement, quand on fait des effets visuels aux USA : les artistes et les techniciens qui les réalisent ne sont pas regroupés en syndicat. Il n'y a donc personne qui peut les protéger et les aider à établir des règles de travail. Et le problème qui se pose souvent quand on travaille sur un effet visuel, c'est que le studio change constamment d'avis. Cela peut devenir un cauchemar, surtout avec les techniques numériques qui permettent de retoucher un plan jusqu'à la dernière minute. Vous pouvez passer des semaines à modifier des détails infimes ou à changer une nuance de couleur, selon les avis des uns et des autres... qui peuvent d'ailleurs être contradictoires ! C'est une des raisons pour lesquelles je n'ai jamais été tenté d'ouvrir un studio d'effets visuels : si vous vous

retrouvez face à des clients qui ne savent pas ce qu'ils veulent, et qui vous obligent à travailler trois fois plus longtemps que prévu, vous pouvez faire faillite ! Certains réalisateurs ne savent pas trancher. Ils hésitent jusqu'au dernier moment, et ne donnent une réponse que le jour où l'on arrive au bout de la deadline technique, juste avant la sortie du film. C'est vraiment pénible à supporter. Et cela se voit dans le film, parce que la qualité des effets souffre de ces changements perpétuels et de ces compromis. C'est la raison pour laquelle on est quelquefois étonné de voir des trucages de qualité moyenne dans des films à très gros budget. Le public ne s'en rend pas compte, mais il est probable que les



confrontés à des réalisateurs qui savent ce qu'ils ne veulent pas, mais qui sont incapables de dire ce qu'ils veulent ! Je travaille de temps en temps avec des réalisateurs indécis, et ce n'est pas facile. Je ne veux pas leur jeter la pierre, car il arrive souvent que ce soit leur premier film, ou leur première expérience dans le domai-

“ Le grand avantage des rendus 3D que je présente, c'est qu'ils sont si proches de ce que l'on pourra obtenir au final qu'il n'y a pratiquement plus de place pour une mauvaise interprétation du design”

(Aaron Sims)

versions initiales de ces plans truqués étaient certainement bien meilleures que le résultat final, amoindri par trop de modifications.

Ce que vous dites rappelle le proverbe “Quand dix hommes dessinent un cheval, il ressemble à un chameau” ! Les compromis ne sont jamais bons au cinéma, ni dans les autres domaines artistiques...
 Oui. On entend aussi les acteurs dire qu'ils sont

ne des effets visuels, mais cela peut provoquer des situations extrêmement frustrantes, et générer de grosses dépenses inutiles.

Cependant, réaliser vos designs en 3D doit être un avantage énorme quand vous collaborez avec des producteurs et des réalisateurs : le rendu est si précis qu'ils peuvent réagir clairement à vos propositions...
 Aujourd'hui, les professionnels du cinéma sont un peu

comme des enfants gâtés : ils ont l'habitude de voir des choses qui ressemblent à des produits finis. C'est la raison pour laquelle il est devenu plus difficile de leur présenter des esquisses dessinées, car un dessin peut être interprété différemment par deux personnes. Cela peut créer des malentendus sur les textures, le degré de transparence d'un élément, etc. Le grand avantage des rendus 3D que je présente, c'est qu'ils sont si proches de ce que l'on pourra obtenir au final qu'il n'y a pratiquement plus de place pour une mauvaise interprétation du design. Heureusement, j'ai mis au point des méthodes pour obtenir rapidement ces rendus sans passer autant de temps que les infographistes qui réalisent des personnages 3D destinés à être animés.

AUX CÔTÉS DES GRANDS MAÎTRES

Votre concept 3D de la Terminatrix de Terminator 3 est parfaitement identique au personnage final qui apparaît dans le film : votre modélisation 3D a-t-elle servi à fabriquer le personnage, grâce au procédé de stéréolithographie, qui permet de faire durcir de la résine couche par couche, grâce à des lasers, et de produire un objet en volume d'après une image 3D ?

C'est exactement ainsi que nous avons procédé, pour le visage en tout cas. D'autres parties de son corps – ses bras et son torse – ont été fabriqués de manière plus traditionnelle, à partir de pièces sculptées ou fraisées dans de la mousse rigide, puis moulées pour en faire des tirages en résine et fibre de verre. Le T-1 équipé de mitrailleuses a également été fabriqué ainsi. Le procédé de stéréolithographie m'a émerveillé quand je l'ai vu pour la première fois en action. On aurait dit une machine de science-fiction devenue vraie ! C'est assez fou de voir une forme solide se former peu à peu dans le bassin de résine liquide. Mon dessin se transformait automatiquement en sculpture sans que j'aie à le mouler, à le mouler, puis à en faire un tirage ! C'était magique ! Depuis quelque temps déjà, en travaillant sur des effets 2D et 3D, j'en étais arrivé à penser que je n'aurais plus l'occasion de toucher un objet réel réalisé d'après un de mes designs, mais Terminator 3 m'a prouvé que j'avais tort ! Ce qui est fou, c'est que je retrouvais même les petites imperfections de mon modèle 3D sur le tirage en résine. C'était très excitant. J'ai eu le sentiment de participer à une étape nouvelle de la création des effets spéciaux...

La Guerre des mondes a été votre seconde collaboration avec Steven Spielberg, dans le cadre du studio de Stan Winston : comment avez-vous développé l'aspect des extraterrestres avec lui, quelles indications vous a-t-il données ?

I.L.M. s'occupait de tous les principaux designs du film : les engins tripodes, les scènes de destruction, les effets de désintégration, etc. Ils avaient déjà fait des essais sur les aliens, mais Steven est venu voir Stan parce qu'il avait envie de faire fabriquer des créatures animatroniques pour certains plans d'inserts. Il voulait disposer d'une vraie tête pour montrer un alien en train de boire de l'eau, de vraies mains, de pieds... En fin de compte, il n'a pas tourné ces plans-là, mais il nous a donné la possibilité de lui faire des propositions pour finaliser le design des créatures, qui n'en était qu'au stade des esquisses. Steven tenait à ce que les aliens aient trois jambes, mais quand j'ai vu le design de I.L.M., je n'ai pas été vraiment convaincu. On aurait dit que les trois jambes sortaient directement du cou de la créature. Je ne comprenais pas comment il allait se déplacer de manière crédible, ou comment il pouvait manipuler des objets ou fabriquer des machines aussi sophistiquées que les tripodes. J'ai donc fait des recherches de différentes formes de corps, en plaçant deux jambes à l'avant et la troisième à l'arrière, et deux petits bras sur le dessous du torse. De cette manière, l'alien pouvait facilement faire pivoter son corps, ce qui lui donnait tout de suite plus de dynamisme et de capacité d'exprimer ses pensées. Pour sa tête, même si j'ai

fait plusieurs propositions, Steven tenait absolument à ce que sa forme évoque celle des soucoupes martiennes du film original de George Pal. C'était un hommage qu'il voulait inclure dans cette nouvelle version de l'histoire.

Vous avez collaboré avec Tim Burton, qui est lui-même un excellent dessinateur, sur Big Fish : vous êtes-vous échangé des dessins pour définir ensemble les concepts artistiques ou était-il trop occupé par ses fonctions de réalisateur pour dessiner ?

En fait, il ne s'agissait pas de ma première collaboration avec Tim Burton. J'avais déjà eu l'occasion de travailler pour lui sur le projet inabouti Superman Reborn, dans lequel Nicolas Cage devait jouer le rôle de Superman. J'avais notamment fait des recherches sur l'aspect de l'androïde/ordinateur Brainiac, qui était son ennemi principal dans le film. A l'époque, je travaillais encore pour Rick Baker, et c'était dans l'atelier de Rick que Brainiac devait être construit. Tim Burton avait dit à Rick qu'il avait adoré mes designs pour ce personnage, et nous nous étions rencontrés pour en parler. Mais le projet a été abandonné peu après par Warner. Nous nous sommes retrouvés plus tard sur Big Fish, quand je travaillais pour Stan Winston, mais je n'ai pas eu alors l'occasion de discuter de mes designs en tête à tête avec Tim. J'avais fait des recherches graphiques sur l'aspect de la sorcière, en retouchant des photos d'Helena Bonham Carter sur Photoshop, et mes essais lui ont été présentés avec ceux d'autres artistes. Ensuite, j'ai modifié ces images en fonction des observations de Tim qui m'avaient été rapportées.



Ce travail a été terminé assez rapidement, en l'espace de deux semaines. Le sort a voulu que je retrouve Tim des années plus tard sur un autre projet qui n'a pas abouti, comme Superman Reborn : Ripley's Believe It or Not. Il s'agissait d'une histoire consacrée à l'explorateur Robert Ripley, qui ramenait de ses voyages les faits insolites qui alimentaient son émission de radio et sa rubrique dessinée Incroyable mais vrai, qui est parue dans des centaines de journaux dans le monde

depuis les années 30. On trouve encore aujourd'hui de nombreux musées qui portent son nom, dans lesquels on peut voir des reconstitutions des gens ou des objets incroyables dont il s'est fait l'écho. C'était Jim Carrey qui devait tenir le rôle de Ripley, et comme vous l'imaginez, un tel thème offrait énormément d'opportunités de design [c'est finalement Spike Jonze qui réalisera le film, toujours avec Jim Carrey. La sortie est prévue en 2009. Ndlr]

Les démons que vous avez imaginés pour Constantine sont vraiment très inquiétants : comment concevez-vous des personnages effrayants et utilisez-vous des références visuelles prises dans le monde animal ?

Nous parlions tout à l'heure des difficultés que l'on peut rencontrer lorsqu'on travaille avec des réalisateurs qui ne savent pas ce qu'ils veulent. Mais heureusement, l'inverse existe aussi ! On rencontre quelquefois des metteurs en scène très créatifs, qui vous proposent des idées intéressantes et qui vous poussent à aller plus loin et à vous dépasser en tant qu'artiste. C'est le cas de Francis Lawrence, le réalisateur de Constantine. Il voulait s'éloigner de tous les clichés habituels, des cornes, de la peau rouge, des pieds fourchus. C'est lui qui m'a suggéré de donner aux démons



XXXXXXXXXX
 XXXXXX XXX
 XXX
 XXXXXXXXXXXX
 XXXXXX XXX
 XXX
 XXXXXXXXXXXX
 XXXXXX XXX
 XXX
 XXXXXXXXXXXX
 XXXXXX XXX
 XXX

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXX XXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
 XXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXX XXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
 XXX XXX

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXX XXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
 XXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXX XXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
 XXX XXX



Quel est le souvenir que vous gardez du regretté Stan Winston : il a eu une profonde influence sur de nombreux artistes, dont vous faites partie.

Je garde beaucoup de bons souvenirs de Stan, mais je crois que le plus important, c'est qu'il m'a poussé à faire mes premières recherches de designs en 3D sur A.I.. Sans lui, je ne serais pas arrivé à faire ce que je fais aujourd'hui. Il m'a montré la voie et m'a donné l'occasion de découvrir ce que je voulais vraiment faire. Je lui en serai éternellement reconnaissant... Et en dehors de cela, Stan était aussi quelqu'un de très agréable, qui avait un bon sens de l'humour. C'était un homme d'affaires incroyable et un grand artiste. Il débordait d'idées et s'attachait aux gens. Une des choses dont on ne parle pratiquement jamais à propos des effets spéciaux, c'est le manque de protection sociale de la plupart des freelances qui travaillent dans ce domaine. Stan, en revanche, a toujours fait en sorte que ses employés reçoivent de bons salaires, travaillent dans un environnement propre et sain – c'est capital dans un métier où l'on manipule en permanence des produits toxiques – et bénéficie d'une couverture sociale et d'une assurance maladie optimale, qui les mettent à l'abri des coups durs. Je peux vous dire que tous les studios ne fonctionnent pas comme cela, loin de là ! J'imagine que c'est dû au fait que la plupart des maquilleurs ont débuté en fabriquant leurs prothèses dans leur garage, avec des copains. Des années plus tard, même quand on leur donne des budgets énormes, ils gardent encore ces mentalités de freelances. Ils négligent certains aspects administratifs importants, et ne songent pas à intégrer les protections sociales de leurs employés dans le devis qu'ils proposent aux studios pour décrocher les effets de maquillage d'un film. Stan, lui, a toujours protégé son équipe. Il a inspiré de nombreux artistes et les personnages qu'il a créés sont devenus des icônes du cinéma. Il manquera beaucoup aux cinéphiles et à tous ceux qui ont eu la chance de le connaître personnellement et de travailler avec lui.

DES PROJETS DE PREMIER PLAN

Après avoir quitté la société de Stan Winston, vous avez fondé votre propre société de développement graphique conceptuel pour le cinéma, la Aaron Sims Company : y travaillez-vous seul, ou êtes-vous entouré par d'autres artistes avec lesquels vous collaborez ? La raison pour laquelle j'ai quitté le studio de Stan, c'est que je me suis rendu compte qu'il fallait que je franchisse une nouvelle étape pour évoluer dans mon travail. J'avais de nouvelles opportunités dans le domaine du cinéma, et je me rendais compte que je ne pourrais pas y avoir accès si je restais sous la bannière du studio Stan Winston. J'ai donc décidé de reprendre ma liberté pour fonder ma société. J'ai commencé par travailler chez moi pendant à peu près un an, puis j'ai décidé de prendre des locaux et de m'associer avec un ami de lycée, John Norris. John est devenu mon manager. Il s'occupe de prospecter auprès des studios et de négocier les contrats. A partir du moment où nous avons fonctionné ainsi, j'ai commencé à obtenir de plus en plus de travail, jusqu'au moment où certains projets importants, comme *La momie 3* et *L'incroyable Hulk* se sont présentés au même moment. Comme je n'avais pas envie d'en refuser un au profit de l'autre, mais de faire les deux, John et moi avons engagé plusieurs artistes qui sont venus travailler au sein de la société. Sur un travail précis, ils commentent à "dégrossir le terrain" en faisant des esquisses préliminaires d'après les concepts issus des scripts, et je reprends leur travail pour le synthétiser à ma manière, et le présenter à la production. Ensuite, comme par le passé, je dialogue avec les réalisateurs pour aboutir aux concepts qui seront approuvés et utilisés. J'en étais arrivé à un point où il fallait que je dispose d'une équipe de freelances dont je puisse superviser le travail. Ils vont et viennent, parce que la quantité de com-



XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXX XXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
 XXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXX XXX
 XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXX XXX

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXX XXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
 XXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXX XXX

et de faire du dernier survivant humain le monstre, tandis que les créatures qu'il s'évertuait à décimer seraient simplement décrites comme des gens malades, et comme les victimes des persécutions du héros. Mais ce n'est pas dans cette direction-là que les choses ont évolué. Le studio a objecté que le grand public avait envie de voir des monstres. Francis m'a tout de même demandé de représenter des créatures mutantes élégantes, et dotées d'une certaine beauté. De loin, elles pouvaient avoir l'aspect de créatures inquiétantes, mais de près, lorsqu'elles se calmaient, on pouvait les considérer autrement. L'idée de Francis, c'est que leur aspect monstrueux provenait du fait que leur vieille peau humaine partait en lambeaux, tandis qu'en dessous s'était formée une peau superbe, lisse et translucide, qui ne serait révélée qu'à la fin du film. Par la suite, après avoir remis mes dessins, j'ai appris que le film a subi bien des bouleversements. Ils ont tourné des scènes avec des acteurs maquillés, puis ont changé de design pour refaire les personnages en 3D. On retrouve un peu l'idée originale de Francis, c'est-à-dire que les créatures ne sont pas des monstres, dans la fin inédite qui figure dans le DVD. Là, on comprend mieux que ce sont des êtres capables de réfléchir. Pour ma part, je trouve cette fin alternative beaucoup plus satisfaisante que celle qui a été présentée au cinéma...

mandes peut varier énormément d'une année sur l'autre. Il y a des périodes creuses comme dans toutes les professions. La grève des scénaristes a tout bloqué pendant plusieurs mois cette année, et nous en avons ressenti les conséquences.

Pourriez-vous évoquer en quelques mots vos projets les plus récents, tel 30 Jours de nuit ?

David Slade, le réalisateur du film, m'a confié la tâche de travailler sur l'aspect des vampires. Il avait l'intention d'utiliser certaines caractéristiques des personnages du roman graphique dont le film est tiré : des yeux noirs, des bouches ensanglantées. Il avait envie d'essayer certaines manipulations numériques sur les visages des vampires. J'en ai tenu compte dans mes illustrations, en augmentant beaucoup l'écart entre les yeux des personnages, et en les agrandissant un peu.

Vous êtes ensuite intervenu sur La Boussole d'or...

On m'a demandé de mettre au point le design du singe doré qui accompagne Madame Coulter, son daemon. La société Rhythm and Hues qui préparait les images de synthèses des animaux avait fait plusieurs propositions de concept pour le singe, mais la production n'en était pas satisfaite. Mike Fink, le superviseur des effets visuels, m'a appelé pour me demander de faire un essai. Je crois que ce qui manquait aux dessins précédents, c'était qu'ils représentaient juste des singes, sans personnalité particulière. J'ai donc essayé de faire de ce singe un être dont on pouvait sentir le côté menaçant. J'ai fait des essais, et après quelques modifications, nous sommes arrivés à un design qui plaisait à tout le monde. Il a été tellement apprécié qu'ils l'ont mis sur l'affiche du film !

Passons à Je suis une légende...

Même s'il est sorti après *La Boussole d'or*, *I am Legend* est en fait le premier film sur lequel j'ai travaillé juste après avoir quitté le studio de Stan Winston. Comme vous le savez sans doute, c'est un projet qui a été développé pendant très longtemps. Au moment où j'ai été engagé, le projet était encore en phase de développement. Warner n'avait pas encore décidé si la production allait être approuvée ou pas. J'ai rencontré Francis Lawrence, avec lequel j'avais déjà collaboré sur *Constantine*, et il m'a expliqué qu'il avait l'intention de se référer directement au livre de Richard Matheson,

Vous êtes ensuite passé aux créatures d'Heroic-Fantasy du second volet des Chroniques de Narnia, Le Prince Caspian...

Je n'ai pas travaillé directement avec le réalisateur sur ce film-là. J'ai été contacté par le studio de maquillage KNB, qui voulait faire en sorte que les créatures du second volet aient un aspect nouveau. J'ai créé les designs de plusieurs des créatures principales, et d'après ce que j'en ai vu dans la bande-annonce, les personnages ont été transposés assez fidèlement en maquillages. Mais je dois avouer que je n'ai pas vu le film ! (rires).

Avez-vous vu L'incroyable Hulk ?

Oui, bien sûr ! (rires) J'ai eu beaucoup de plaisir à travailler avec Louis Leterrier. C'est un garçon extrêmement sympathique. J'ai com-

mencé mes recherches graphiques des personnages de Hulk et de l'Abomination avant que le scénario soit écrit. Au début, je ne savais pas quelle version de Hulk Louis avait envie de voir à l'écran. S'il souhaitait voir un personnage à dimension humaine, qui pourrait être réalisé avec du maquillage, ou s'il voulait aller vers la 3D. En fait, il a opté pour la seconde solution, pour le look d'un Hulk directement issu de la BD, très grand et très musclé, dont les muscles sont bien définis sous la peau, et les veines saillantes. C'était assez difficile de donner ces caractéristiques à un personnage tout en préservant un certain réalisme. Une des solutions que Louis a trouvées a été d'utiliser un vert un peu moins intense que celui du premier Hulk du film d'Ang Lee. C'était un bon moyen de rendre le personnage plus crédible. Je trouve qu'il fonctionne bien dans le film.

S'EFFACER DERRIÈRE LE RÉALISATEUR

Vous vous êtes penché ensuite sur les créatures La Momie 3 : nous nous étions rendus sur le tournage du film, à Montréal, et nous avions vu une des premières versions des Yétis, qui ressemblaient davantage à des ours... C'est exact. Rob Cohen, le réalisateur du film, a toujours des idées bien précises de ce qu'il souhaite. Quand nous avons parlé des Yétis, il nous a semblé que les traiter comme des primates était un cliché vu et revu. Rob avait envie d'explorer d'autres possibilités, et de s'inspirer d'autres animaux. C'est à ce moment-là que j'ai fait l'illustration dont vous parlez, qui est une sorte de mélange d'ours polaire et d'homme. Il a beaucoup aimé cette approche. Nous avons joué avec l'idée de les différencier les uns des autres en les ornant de tatouages et de scarifications, comme s'ils faisaient partie d'une tribu, d'une "ethnie" de Yétis ! Malheureusement, le studio Universal a pensé que ce n'était pas une approche qui convenait au film. Rob m'a donc demandé de faire un autre design, en m'inspirant d'un fauve, comme un "lion des montagnes".

L'un de vos designs les plus spectaculaires pour les Yétis est pourtant celui qui ressemble le plus à un gorille, poussant un cri, gueule largement ouverte sur de longues canines...

Oui, je dois avouer que c'était aussi mon design préféré ! (rires). Mais Rob voyait les choses différemment. L'un des aspects les plus importants de mon travail, c'est d'aller dans le sens du réalisateur et de lui fournir exactement ce qu'il veut. Même si je dois mettre de côté ma propre opinion. C'est une leçon que j'ai apprise très vite, à l'époque où je débutais dans les effets spéciaux de maquillage. Quels que soient les changements imposés par le réalisateur ou la production, il ne faut pas prendre ça trop à cœur, comme si ce que vous faisiez était "votre bébé". Vous faites d'abord et avant tout un travail de prestataire au service du projet de quelqu'un d'autre. ■ ■

Propos recueillis et traduits par Pascal Pinteau.

