

# AARON SIMS

## CRÉATURES CÉLÈBRES

Dans cette seconde partie de notre entretien avec le concepteur graphique Aaron Sims, nous nous penchons sur l'origine de sa vocation, ses premières expériences d'artiste amateur, sa découverte des techniques des effets spéciaux de maquillage dans l'antre de Rick Baker, puis ses premières expériences de recherches de designs en 3D, initiés par le regretté Stan Winston...



Votre père a joué un rôle très important dans votre éveil artistique : pourriez-vous nous expliquer quelles illustrations il réalisait lui-même, pendant votre enfance ? Mon père était animateur pour le compte de la société Bolt Ltd, l'un des fournisseurs de l'armée américaine. Les machines qu'il dessinait étaient classées "Top secret", ce qui faisait que je n'avais pas le droit de voir tout ce qu'il dessinait pour son travail. Il n'avait le droit de parler que des choses les moins confidentielles, mais dès qu'il animait des représentations de prototypes à venir, je ne pouvais pas entrer dans le petit studio d'animation qu'il avait installé à la maison. Il m'est arrivé de l'aider à travailler sur des séquences non "Top secret", où l'on voyait des satellites...

Une fois terminés, ces films étaient montrés aux militaires ?

Oui, et certainement aux membres du gouvernement, pour les convaincre de financer la construction de ces engins ! C'est ce qui m'a permis de faire quelques essais d'animations sur celluloids alors que j'étais tout jeune, mais je dois dire que je n'étais pas particulièrement attiré par la technique du dessin animé. Je n'avais pas la patience de redessiner sans cesse le même objet ou le même personnage. Je trouvais ça trop ennuyeux. Mais mon père ne dessinait pas que des prototypes militaires. Il avait également coutume d'aller faire des photos des animaux du zoo de notre région, de développer ces clichés, puis de s'en servir comme références pour ses illustrations animalières. Ses dessins étaient remarquablement détaillés. Ils m'impressionnaient beaucoup quand j'étais enfant, et me donnaient envie de faire aussi bien. Pendant un temps, j'ai essayé de reproduire exactement ce que mon père faisait, d'imiter sa méthode de travail. J'ai ainsi pu progresser, tout comme les conseils qu'il me donnait pour m'améliorer. Il m'a appris à utiliser la lumière et l'ombre, à comprendre comment l'éclairage joue sur les volumes d'un personnage... Une fois cet apprentissage achevé, *Star Wars* est sorti, et soudain, tout mon univers s'est mis à graviter autour de la science-fiction ! Je voulais

explorer ces mondes imaginaires et ne plus me contenter de dessiner de vrais animaux. J'ai été fasciné aussi par les films de la saga *La planète des singes*. Je me suis intéressé à la peinture à ce moment-là, afin de pouvoir apprendre à maîtriser un autre médium que le dessin au crayon ou à l'encre. Je crois que mes premières peintures représentaient les principaux personnages de *La planète des singes* : Cornelius, Zira, le docteur Zaius...

Après votre période *Planète des singes*, qu'avez-vous aimé peindre ?

J'ai représenté d'autres personnages créés par le maquilleur John Chambers : les humanimau du film *L'île du docteur Moreau*. Je découvrais alors les techniques de la peinture à l'huile, et j'explorais les différentes manières d'utiliser la couleur. Je n'ai hélas jamais eu la chance de rencontrer John Chambers, qui a disparu il y a quelques années, mais j'aurais adoré lui exprimer mon admiration.

### PREMIÈRES EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Vous avez débuté votre carrière professionnelle très jeune : quel genre d'illustrations créez-vous à cette époque ?

Il se trouve qu'un de mes camarades de lycée, Greg, est le fils d'un illustrateur connu, Don Ivan Punchatz. Ce dernier réalisait des illustrations pour des livres de science-fiction et des magazines comme l'édition américaine de *Métal Hurlant* [Don Ivan Punchatz est également connu pour avoir créé le logo et l'illustration du célèbre jeu *Doom*, et son fils - l'ami d'enfance d'Aaron Sims - a sculpté certains des costumes fabriqués par l'atelier de Stan Winston pour le film inspiré du jeu]. Don m'a engagé en tant qu'assistant. Comme il réalisait beaucoup d'illustrations à l'aérographe, j'étais chargé de découper dans des feuilles d'acétate les caches dont il se servait pour obtenir des effets en

vaporisant la peinture. C'était un excellent apprentissage pour un débutant. Par la suite, Don a eu la gentillesse de me recommander auprès de l'école des beaux-arts de Pasadena. Quand je suis sorti du lycée, je suis donc parti pour la Californie, afin de suivre les cours de cette école.

Aviez-vous tourné des films amateurs pendant votre adolescence ?

Oui. Mon père possédait une caméra 8mm qu'il me prêtait. Elle permettait de filmer image par image, et aussi de rembobiner la pellicule pour tourner des plans en surimpression. J'avais utilisé une maquette du Millennium Falcon de *Star Wars* pour faire des expériences de trucages. C'étaient des effets très simples : je dessinais des caches qui me permettaient de donner l'impression que le vaisseau passait devant une planète, que je filmais après avoir rembobiné la pellicule. J'animais aussi des figurines image par image, mais je n'avais pas la patience de déplacer leurs membres délicatement, comme il aurait fallu le faire pour obtenir des mouvements corrects. A la projection, le résultat était pitoyable : les personnages bougeaient n'importe comment ! J'obtenais des trucages plus convaincants en filmant des immeubles que je détournais pour incruster derrière un monstre "géant" réalisé en pâte à modeler (rires).

Aviez-vous appris les techniques de base du maquillage avant de vous installer en Californie ?

J'en avais quelques notions, grâce à Greg Punchatz, qui était déjà passionné par ces techniques. Il a été mon "gourou" dans le domaine des effets spéciaux de maquillage. De mon côté, j'étais intéressé par le maquillage, mais plus encore par la partie "design" de cette profession, la sculpture, la conception des créatures. J'avais aussi une folle envie de réaliser des peintures sur verre. Il se trouve que peu de temps après que j'aie déménagé en Californie, Greg a fait de même. Il a trouvé du travail dans un studio d'effets spéciaux, et m'a contacté pour travailler avec lui sur *Les Griffes de*

*la nuit 2*. A l'époque, l'équipe dont il faisait partie commençait à préparer aussi *From Beyond*, d'après Lovecraft. Après l'appel de Greg, je suis allé rencontrer Mark Shoester, qui supervisait les effets de maquillage du film. Il m'a demandé si je pouvais sculpter et mouler des prothèses, puis les peindre. Je lui ai avoué que j'avais très peu d'expérience dans ce domaine, mais il m'a répondu "Ce n'est pas grave, on t'apprendra tout ça !" et m'a immédiatement engagé. Ça a été

sur une peinture numérique, ou d'en modifier les teintes pour obtenir d'autres effets, je pense que je ne pourrais plus revenir en arrière...

Revenons à votre parcours dans les effets spéciaux de maquillage : après votre premier apprentissage sur *From Beyond*, vous avez été engagé dans le studio de Rick Baker...

Oui, quand j'ai été engagé, ma principale occupation

j'ai beaucoup appris en travaillant dans son studio. Il y avait là-bas les gens les plus doués dans ce domaine, comme Matt Rose, Steve Wang et beaucoup d'autres. Nous nous entraînions tous et cette émulation était formidable.

Quand avez-vous fait la transition entre ces longs travaux de peinture et les autres prestations de maquillage ?

Après *Gremlins 2*, je me suis mis à faire des sculptures

-sculptez un personnage en plâtri-  
vous prenez beaucoup de temps-



une expérience formidable pour moi, car j'ai appris énormément de choses en peu de temps. Comment modeler un maquillage sur un moulage de visage, mouler les prothèses, préparer de la mousse de latex, l'injecter dans les moules et la cuire, la peindre, etc. Ce travail m'a vraiment permis de devenir un professionnel, et de pouvoir démarcher ensuite d'autres studios à Hollywood.

### DE LA SCULPTURE RÉELLE AU MODELAGE 3D

Aimez-vous la sculpture autant que le dessin, aujourd'hui ?

A vrai dire, ce que je préfère, c'est sculpter en 3D. Quand vous sculptez un personnage en plâtrine ou en argile, vous êtes obligé de faire des choses répétitives qui vous prennent beaucoup de temps. Lorsque vous avez modelé la moitié gauche du personnage, vous devez encore façonner toute la moitié droite, en reproduisant ce que vous avez fait et en veillant à ce qu'il n'y ait pas d'asymétries involontaires. Comme dans le domaine de l'animation, j'ai tendance à m'ennuyer très vite quand je dois faire un travail répétitif. L'avantage de la modélisation en 3D avec un logiciel comme ZBrush, c'est que vous pouvez modeler seulement la moitié gauche d'un personnage. Le programme vous permet de reproduire automatiquement ce que vous avez fait pour obtenir l'autre moitié. C'est non seulement un gain de temps énorme, mais cela vous permet aussi de ne pas interrompre le flux de votre inspiration créative. Par la suite, vous pouvez revenir sur la moitié générée automatiquement, et modifier la symétrie, ajouter des volumes différents, pour rendre le personnage plus vivant et plus intéressant. J'avoue que la facilité d'utilisation de la 3D m'a certainement trop gâté ! Maintenant, je rechigne à l'idée de me retrouver devant un bloc d'argile pour modeler un personnage... Et c'est la même chose avec la peinture à l'huile. Avant, j'aimais beaucoup le contact physique avec les pinceaux, les tubes de couleurs, la toile. Aujourd'hui, quand je vois à quel point il est facile de corriger une erreur

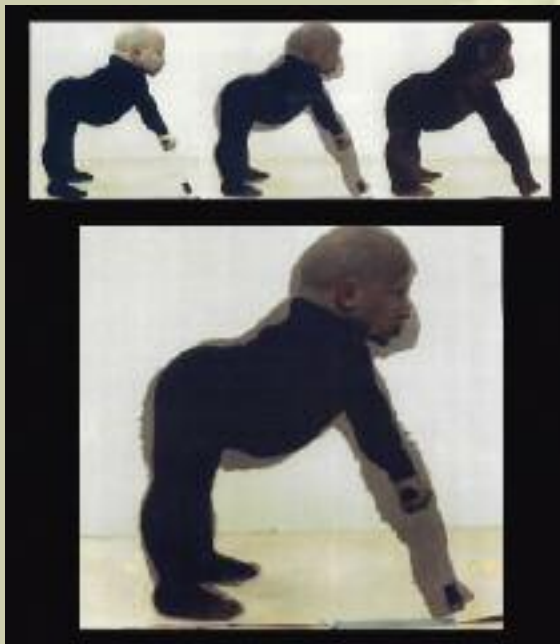


a été de mettre au point les textures de couleurs des petits protagonistes de *Gremlins 2*. Contrairement au premier film, les gremlins de la suite devaient avoir des personnalités et des apparences très variées. Quand je suis arrivé, la plupart des personnages avaient déjà été sculptés. On m'a donc confié la tâche de peindre ces gremlins-là. C'est ce que j'ai fait... pendant deux ans.

Deux ans ? Ça fait beaucoup de gremlins !

Oh oui ! Ça n'en finissait plus ! J'avais l'impression de travailler à la chaîne, dans une usine de gremlins ! (rires). Mais j'en conserve quand même un bon souvenir parce que Rick est un garçon très sympathique, et parce que

chez moi et à les apporter à l'atelier pour les montrer à Rick. Je me souviens qu'il s'agissait de têtes d'hommes des cavernes et de néandertaliens. Rick a été surpris de voir cela, car il croyait que je ne m'intéressais qu'à la peinture. Quand il s'est occupé du film *Le professeur Foldingue*, il a décidé de me donner ma chance. Il m'a laissé concevoir et sculpter le maquillage de la grand-mère. Je ne l'ai pas appliqué moi-même, mais je m'étais occupé du reste. J'avais aussi la responsabilité de suivre les premiers tests de maquillage et de suggérer des améliorations dans les couleurs utilisées, jusqu'à la mise au point de l'aspect définitif du personnage. C'était très gratifiant d'avoir franchi ▶



« C'est vraiment un des plus beaux moments que j'ai passés pendant mes années consacrées aux effets spéciaux »

des dizaines et des dizaines de créatures différentes, comme d'autres artistes du studio. Rick aimait beaucoup l'un de mes personnages. Une créature toute en longueur avec un tronc étiré et une tête munie d'antennes. Je l'imaginai assez grande, mesurant au moins 2,50m. Rick m'a proposé de la sculpter, afin de la montrer au réalisateur. J'en ai donc fait une statuette d'une quarantaine de centimètres, que Barry Sonnenfeld a adoré. Il l'a tellement aimé qu'il a dit à Rick : "Comme je n'ai pas de

scène dans laquelle on puisse intégrer cette créature, je vais en écrire une nouvelle, rien que pour elle !". J'étais ravi, mais quand j'ai expliqué à Barry Sonnenfeld que j'imaginai qu'elle était sensée mesurer 2,50m, il m'a dit "Non, non : je trouve que sa taille actuelle est parfaite !". Et c'est comme ça qu'est née la scène de la cuisine où ces petits "worm guys" (littéralement "les

gars qui ressemblent à des vers") servent du café à Tommy Lee Jones ! J'ai eu le plaisir de manipuler les marionnettes des personnages, dissimulé derrière la paroi du mur, pendant le tournage de la scène. C'était vraiment un des plus beaux moments que j'ai passés pendant mes années consacrées aux effets spéciaux de maquillage !

### LES AFFRES DE LA MÉTAMORPHOSE

Aviez-vous appris aussi à poser des prothèses, et à faire un maquillage complet ?

Oui, mais je dois admettre que même si j'y arrivais, je n'étais pas un maquilleur très doué. C'est un travail extrêmement minutieux, et très stressant, car si le bord d'une prothèse se replie sur lui-même au mauvais moment, quand vous appliquez la colle, tout est gâché ! Après, c'est extrêmement difficile à rattraper. J'ai posé des maquillages à plusieurs reprises, mais sans apprécier particulièrement ce travail, alors que beaucoup de mes collègues étaient ravis de le faire, et y parvenaient cent fois mieux. L'autre aspect que je n'aimais pas, c'était d'avoir à maquiller des acteurs qui détestaient qu'on leur pose des prothèses : nous étions alors deux à ne pas aimer ça ! (rires). J'avais l'impression de torturer quelqu'un...

Rick Baker avait raconté que Tommy Lee Jones détestait le maquillage, et qu'il avait dû mettre au point des prothèses extrêmement simplifiées pour le transformer en Double-Face dans *Batman Forever*...

Effectivement. Tommy Lee Jones détestait ça à cause du temps qu'il faut passer dans un fauteuil, immobile, pendant qu'on vous colle des choses sur le visage. D'autres comédiens prennent ça mal parce qu'ils préfèrent que le public admire leurs vrais visages dans le film ! J'étais surpris par ce genre de réactions... J'avais envie de leur dire "Mais vous n'avez pas lu le script avant de signer votre contrat ? Vous jouez une créature ! Et vous ronchonnez parce qu'on doit vous poser des prothèses ?!". En revanche d'autres acteurs adorent le processus de métamorphose et les effets qu'ils peuvent en tirer, cachés derrière un masque. Eddie Murphy est un fan de maquillage, et dès qu'il peut travailler avec Rick Baker, il fait appel à lui.

Le fait de donner vie aux "Worm Guys" de *Men in Black*, du dessin initial jusqu'au tournage, a été un tournant dans votre carrière ?

Oui. C'est à ce moment-là que j'ai vraiment pris conscience que me spécialiser dans la conception de personnages pourrait devenir mon métier. Rick a été contacté pour s'occuper d'un projet japonais intitulé *Rex*, dans lequel devait apparaître un bébé T-Rex. Le projet n'a jamais abouti, car *Jurassic Park* était en cours de préparation chez Stan Winston, et allait bientôt devenir un succès mondial. J'ai participé à la sculpture du bébé, mais on m'a demandé de faire aussi des recherches de couleurs. Rick travaillait déjà depuis quelque temps avec la première version de Photoshop et il aimait beaucoup ça. Quand il m'a montré la palette graphique et la manière dont il dessinait, en ne regardant pas sa main, mais seulement ce qui se passait sur l'écran, j'ai été très

impressionné. J'étais persuadé que je n'arriverais jamais à m'habituer à coordonner mes gestes avec le résultat du dessin sur l'écran ! Je m'y suis mis malgré tout, et je dois dire que j'ai mis un peu de temps à m'habituer à cette nouvelle manière de travailler, et à apprendre comment utiliser le logiciel. Nous avons scanné les photos de la sculpture du bébé T-Rex, et je dessinais les couleurs de ses écailles en surimpression. Quand j'avais terminé, cela donnait l'impression de voir une sculpture peinte. C'est lors de ce premier contact avec l'ordinateur que j'ai compris les possibilités qu'il offrait. Il m'était facile de faire plusieurs versions d'une colorisation, ou même de changer automatiquement les couleurs d'un essai juste en appuyant avec la souris sur un curseur. C'était une révélation ! J'ai rapidement assimilé toutes les options de Photoshop, et me suis rendu compte que c'était vraiment dans cette voie que je voulais continuer. Pendant cette période, j'intervenais uniquement sur la colorisation et l'ajout de détails en 2D sur des photos de sculptures.



« Je n'ai jamais fait auparavant. J'ai toujours considéré que le changement vous permettait d'évoluer et de faire des progrès. A ce moment-là, l'un des principaux logiciels de 3D, conçu par Softimage, était vendu près de 100 000 dollars ! Il était donc impossible à un particulier de l'acheter. Pour contourner l'obstacle, je me suis procuré des livres consacrés à ce logiciel et j'ai appris comment il fonctionnait en théorie, sans pouvoir passer à la pratique tout de suite. J'avais très envie d'apprendre à modéliser des personnages virtuels, puis de les animer. C'est encore grâce à mon ami Greg Punchatz que j'ai pu avoir un coup de pouce providentiel. Il collaborait au même moment à la création des personnages d'un jeu vidéo. Les personnages avaient été sculptés, puis scannés, et il les colorait en 3D, sur ordinateur, avec le logiciel de Softimage. Greg a pu en faire une copie et me la donner pour que je puisse commencer à m'entraîner. Greg m'a aidé à trouver des points de repère dans le logiciel, et à faire mes premiers pas. J'avais imaginé un projet de film dont les personnages principaux étaient des gargouilles. Pour leur donner vie, la seule technique envisageable était la 3D. C'est en me fixant ce but-là, la création de ces gargouilles en 3D, que j'ai fait mes premiers essais de modélisation et d'animation sur le logiciel Softimage.



« Je n'ai jamais fait auparavant. J'ai toujours considéré que le changement vous permettait d'évoluer et de faire des progrès. A ce moment-là, l'un des principaux logiciels de 3D, conçu par Softimage, était vendu près de 100 000 dollars ! Il était donc impossible à un particulier de l'acheter. Pour contourner l'obstacle, je me suis procuré des livres consacrés à ce logiciel et j'ai appris comment il fonctionnait en théorie, sans pouvoir passer à la pratique tout de suite. J'avais très envie d'apprendre à modéliser des personnages virtuels, puis de les animer. C'est encore grâce à mon ami Greg Punchatz que j'ai pu avoir un coup de pouce providentiel. Il collaborait au même moment à la création des personnages d'un jeu vidéo. Les personnages avaient été sculptés, puis scannés, et il les colorait en 3D, sur ordinateur, avec le logiciel de Softimage. Greg a pu en faire une copie et me la donner pour que je puisse commencer à m'entraîner. Greg m'a aidé à trouver des points de repère dans le logiciel, et à faire mes premiers pas. J'avais imaginé un projet de film dont les personnages principaux étaient des gargouilles. Pour leur donner vie, la seule technique envisageable était la 3D. C'est en me fixant ce but-là, la création de ces gargouilles en 3D, que j'ai fait mes premiers essais de modélisation et d'animation sur le logiciel Softimage.

Aviez-vous déjà envie de passer à la 3D ?

Oui. Quand j'étais content de mon travail, je me disais "Quel dommage que je ne puisse pas faire pivoter l'image de cette tête pour montrer ce qui se passe de l'autre côté". Tout ça se passait longtemps avant que la 3D soit à la portée de tout le monde. J'ai eu un électrochoc quand je suis allé voir *Jurassic Park* au cinéma, peu de temps après. Rick avait décidé d'emmener toutes les personnes de son équipe visionner le film, en groupe, pour en discuter après. Quand j'ai vu les premières images des dinosaures, j'en ai eu la chair de poule. Je n'arrivais pas à croire qu'on en était arrivé là avec les images de synthèse. C'était tout un horizon de possibilités qui s'ouvrait... En travaillant chez Rick, j'avais pu voir de nouvelles techniques mises en œuvre, comme les prothèses en silicone, qui permettent d'obtenir des rendus de peaux translucides, et les actionneurs hydrauliques, grâce auxquels nous avons pu ani-

mer le gorille géant de *Mighty Joe Young* avec beaucoup de fluidité. Mais en dépit de ces progrès, j'avais l'impression que c'était surtout du côté de la 3D qu'on allait pouvoir aller beaucoup plus loin.

### UNE NOUVELLE VOCATION

Vous avez immédiatement songé à passer du maquillage à la 3D ?

Oui. J'aime le changement, l'évolution des techniques. J'aime me lancer le défi d'utiliser de nouveaux outils, de nouveaux logiciels. Essayer de faire des choses que je n'ai jamais faites auparavant. J'ai toujours considéré que le changement vous permettait d'évoluer et de faire des progrès. A ce moment-là, l'un des principaux logiciels de 3D, conçu par Softimage, était vendu près de 100 000 dollars ! Il était donc impossible à un particulier de l'acheter. Pour contourner l'obstacle, je me suis procuré des livres consacrés à ce logiciel et j'ai appris comment il fonctionnait en théorie, sans pouvoir passer à la pratique tout de suite. J'avais très envie d'apprendre à modéliser des personnages virtuels, puis de les animer. C'est encore grâce à mon ami Greg Punchatz que j'ai pu avoir un coup de pouce providentiel. Il collaborait au même moment à la création des personnages d'un jeu vidéo. Les personnages avaient été sculptés, puis scannés, et il les colorait en 3D, sur ordinateur, avec le logiciel de Softimage. Greg a pu en faire une copie et me la donner pour que je puisse commencer à m'entraîner. Greg m'a aidé à trouver des points de repère dans le logiciel, et à faire mes premiers pas. J'avais imaginé un projet de film dont les personnages principaux étaient des gargouilles. Pour leur donner vie, la seule technique envisageable était la 3D. C'est en me fixant ce but-là, la création de ces gargouilles en 3D, que j'ai fait mes premiers essais de modélisation et d'animation sur le logiciel Softimage.

Ce devait être difficile pour vous, car vous n'aviez jamais eu l'occasion de vous frotter à l'animation d'un personnage...

Très difficile ! Ce qui compte le plus, dans l'animation, c'est votre capacité à donner l'impression que le personnage a du poids, qu'il bouge par lui-même, et de manière dynamique. Mon manque d'expérience me handicapait terriblement.

Vous étiez-vous familiarisé avec les techniques de construction de personnages 3D réalistes, c'est-à-dire la création d'un squelette articulé sur lequel on "fixe" des masses musculaires, que l'on recouvre ensuite d'une peau ?

Oui, c'était un processus très long et très complexe. Tout ce qui était organique était d'autant plus difficile à représenter que l'on utilisait alors des polygones pour former les volumes, et non pas des éléments ronds. On trichait un peu en plaçant par-dessus des "nerbs", qui sont des surfaces déformables, qui s'étirent comme une sorte de toile de caoutchouc. J'avais beaucoup de mal à maîtriser la construction de mes gargouilles, car je ne me servais pas correctement des nerbs. A mes débuts, on pouvait voir les jonctions de toutes les parties articulées de mes personnages ! Ce n'était pas terrible. Mais progressivement, j'ai acquis de l'expérience, et je suis parvenu à corriger mes défauts. Il se trouve que peu de temps après, Rick Baker a décidé de fermer son atelier à titre provisoire, pour faire une pause et prendre un peu de recul. J'ai saisi cette opportunité pour changer de démarche professionnelle, et me consacrer uniquement au design. Je suis allé voir Stan Winston, et je lui ai présenté ma bande démo d'effets 3D, dans laquelle il y avait des images de vaisseaux spatiaux, des animations de mes personnages de gargouilles et un chien qui se transformait en créature. Comme Stan Winston a été impressionné par ma démo, je lui ai expliqué que j'avais envie de me lancer dans la conception et l'animation de personnages 3D. Je lui ai dit que j'étais venu le voir parce que j'avais un grand respect pour lui, et parce que je n'avais plus envie de retravailler dans le domaine des effets spéciaux de maquillage. C'est à ce moment-là que Stan m'a parlé du prochain film dont il allait s'occuper : le projet *A.I.* de Steven Spielberg. Il m'a proposé de participer à la conception des robots du film.

### LE COUP DE POUCE DE STAN WINSTON

C'était une belle manière d'entamer votre collaboration avec Stan Winston !

J'étais très heureux de cette proposition et j'ai tout de suite accepté. A l'époque, je travaillais encore beaucoup avec des techniques traditionnelles, c'est-à-dire sur papier. J'ai suggéré à Stan d'acheter des ordinateurs et le logiciel Softimage. Il m'a répondu : ▶



« C'est vraiment un des plus beaux moments que j'ai passés pendant mes années consacrées aux effets spéciaux »





**pendu. Ça tombe bien. J'ai participé à la création de Digital Domain, mais la société s'est tellement développée qu'elle est devenue une entité propre. Je n'en fais plus pa**

«Ça tombe bien. J'ai participé à la création de Digital Domain, mais la société s'est tellement développée qu'elle est devenue une entité propre. Je n'en fais plus partie à présent, mais j'ai envie depuis quelque temps de monter une filiale de mon studio qui ne ferait que des images 3D. Ce serait une prestation de plus que l'on pourrait proposer à nos clients, en plus des effets spéciaux de maquillage». Comme nos envies coïncidaient, Stan a été d'accord pour que nous fondions ensemble un département de recherches numériques, et a rapidement acheté deux stations de travail informatiques. Pendant ce temps-là, je continuais à faire des dessins de robots pour *A.I.*, en employant les méthodes traditionnelles : crayon, papier, feutres, aquarelle, etc. Steven Spielberg a bien réagi à plusieurs de mes propositions, mais Stan avait envie qu'il soit encore plus enthousiaste. Il m'a dit : «Voilà ce que j'aimerais que tu fasses, Aaron. Je voudrais que tu utilises les deux ordinateurs hors de prix et le logiciel que tu m'as fait acheter, et que tu t'en serves pour concevoir les nouvelles propositions de designs des robots !». Je pensais qu'il voulait simplement que je le dessine en 2D sur Photoshop, mais pas du tout ! Il parlait bien de designs en 3D complète. J'ai un peu paniqué et je lui ai expliqué que le logiciel Softimage était d'abord destiné à créer des personnages animés en 3D, et que la modélisation de concepts de robots allait prendre énormément de temps. Stan m'a simplement répondu :

«C'est ton boulot. Fais-le !» (rires). C'était sans appel. Je me suis donc jeté à l'eau, malgré l'ampleur de la tâche. A l'époque, personne n'avait fait ça. Les recherches de concepts étaient toujours faites sur papier, pour aller vite, et pour pouvoir les présenter rapidement au réalisateur. Les personnages n'étaient modélisés en 3D qu'après avoir été approuvés, quand ils devaient apparaître en images de synthèse dans un film. Or, dans le cas de *A.I.*, Stan devait fabriquer les robots sous forme de personnages animatroniques. Ce qu'il me demandait

de faire était donc une démarche inédite. Je suis resté au travail très tard ce jour-là, car je voulais explorer toutes les possibilités du système à ma disposition pour faire des essais de designs des robots du très lointain futur. J'imaginai que leur surface extérieure devait être transparente. J'ai testé plusieurs effets, et modélisé des robots plus ou moins translucides, et j'étais moi-même bluffé par les rendus que j'obtenais. Le logiciel était très puissant et permettait d'obtenir des images très réalistes. J'ai travaillé une bonne partie de la nuit, pour m'assurer que plusieurs images soient terminées, avec un rendu parfait, pour le lendemain matin. Quand je suis revenu à mon poste de travail, Stan n'a pas tardé à me rendre visite pour voir ce que j'avais fait. Quand il a vu le résultat, il était surexcité. Il sautait littéralement en l'air en disant «C'est génial ! On n'a jamais vu quelque chose comme ça !». Il était sidéré. Et j'étais très heureux de le voir réagir ainsi, bien sûr. C'est précisément à ce moment-là que j'ai eu un déclic, et que je me suis dit que c'était exactement cela que j'avais envie de faire. Créer des designs 3D si réalistes que l'on a l'impression de voir des êtres vivants. En fait l'idée de devenir animateur 3D était une fausse piste pour moi. C'était vraiment le design pur dans lequel je me sentais le plus à l'aise et le plus performant. Et c'est grâce à Stan que je m'en suis rendu compte. Par la suite, Stan a montré ces images 3D à Steven, qui les a adorées aussi, et je me suis retrouvé à créer ainsi des centaines de concepts de robots en 3D. C'était une expérience formidable, une révélation !

**Comment avez-vous collaboré avec Stan Winston et Steven Spielberg pour arriver aux designs définitifs des robots ?**  
Steven faisait toujours des commentaires très précis en examinant les rendus 3D que j'avais faits. Il désirait que les robots paraissent vivants, qu'ils soient parcourus par des sources lumineuses, qu'on sente l'énergie qui les anime. Steven voulait que les robots du lointain futur ressemblent aux sculptures d'Albert Giacometti, ces silhouettes très longilignes, très fines et très grandes. Il avait envie de voir les sources de lumière à l'intérieur, et leur donner un côté organique. L'idée qu'il voulait exprimer, c'est que ces créatures artificielles étaient tellement évoluées qu'elles étaient devenues presque organiques et pouvaient se reproduire comme des êtres vivants. Une fois que nous avons défini cet aspect, je suis revenu aux robots moins sophistiqués, qui apparaissent à côté de David au milieu

du film. J'ai essayé de «déconstruire» des silhouettes humaines pour les composer. L'un avait un torse étrange, l'autre une tête sans cou, décalée vers l'avant, un autre était doté de trois jambes, etc. Pendant toute cette période de recherche, je me contentais d'esquisser des formes par de simples lignes, pour travailler vite, sans interrompre mon inspiration du moment en m'enfermant dans des détails de textures ou d'ombrages. C'est d'ailleurs encore comme cela que je travaille aujourd'hui. J'obtiens de meilleurs résultats quand j'avance vite sur les formes de base, les esquisses, puis je reviens sur celles que j'aime le plus, et je prends le temps qu'il faut pour les détailler et leur donner un aspect réaliste.

**Avez-vous complètement abandonné l'idée d'animer à ce moment-là, après *A.I.* ?**

Non, pas encore, car Stan souhaitait que je l'aide à développer plusieurs de ses projets.

**S'agissait-il de *Realm of the Claw*, son projet de saga qui mettait en scène des créatures mi-hommes, mi-faunes ?**

Ce projet est venu après, mais le premier sur lequel j'ai travaillé était destiné à la télévision : il s'agissait d'un des téléfilms de la série de HBO «*Creature Features*» que Stan co-produisait, et qui s'intitulait *The Earth Versus the Spider*. Il m'a demandé de créer la séquence d'introduction de cette histoire, et je dois dire que ce j'ai produit était assez horrible... Je ne le mettrai jamais sur ma bande-démo, car franchement, à ce moment-là, je ne savais pas très bien ce que je faisais ! Mais j'ai beaucoup appris en ayant la possibilité de travailler avec des ordinateurs professionnels, et avec les bons logiciels. J'ai réalisé aussi des effets numériques pour ce téléfilm. C'était très compliqué, car Stan était très exigeant, et il me demandait de faire des trucages qui dépassaient nettement les capacités de nos équipements, et les miennes ! (rires). J'ai travaillé notamment sur des plans de transformation du personnage principal, qui se métamorphose en araignée géante. Un des producteurs du téléfilm venait aussi suggérer des idées, et moi, je devenais de plus en plus nerveux en écoutant ce qu'on me demandait de faire. J'ai travaillé de mon mieux, mais au final, le résultat n'était pas extraordinaire. Cela dit, Stan et l'autre producteur paraissaient satisfaits en fin de compte. Je crois qu'ils ne voulaient pas me faire de peine en étant trop critiques. Le grand mérite de ce projet, c'est de m'avoir permis de constater que je n'étais décidément pas fait pour devenir animateur !

**Est-ce que le but principal de Stan Winston Digital était de réaliser des créatures en 3D, ou toutes sortes d'effets numériques ?**

Au départ, l'objectif était clairement de réaliser en 3D ce que l'on ne pouvait pas faire avec des effets animatroniques. Et cela correspondait exactement à mes envies. Je suis resté là-bas pendant cinq ans, et comme j'étais limité en tant qu'animateur 3D et que concepteur d'effets visuels, j'ai fini par tenir le rôle de directeur artistique de ce département, et je le supervisais ainsi. Nous avons travaillé aussi sur les effets visuels de certains films sur lesquels le studio de maquillage de Stan n'intervenait pas, comme *Les 4 Fantastiques*. J'ai supervisé les effets de champ de force générés par la femme invisible. D'autres membres de l'équipe ont travaillé sur l'aspect de sa semi-invisibilité, lorsqu'elle découvre ses pouvoirs. Nous avons créé les contours transparents de son corps à partir des images de Jessica Alba et les avons présentés des images fixes de ces effets à la production. Elle a beaucoup aimé le résultat, mais voulait voir les choses en mouvement. Du coup, je me suis mis à appliquer cette méthode à une scène, et ce sont mes images qui figurent dans le film, en fin de compte. ■ ■

Propos recueillis et traduits par Pascal Pinteau

Suite et fin dans notre prochain numéro