

Beaucoup de choses ont été dites au sujet d'« Avatar », mais cette fois, abordons le côté technique avec toutes les possibilités infimes que nous offre la technologie 3D avec son réalisateur James Cameron. « Avatar » ayant la particularité d'être le premier film aux images de synthèse d'une richesse inédite.

EW – Dès le début vous aviez dit que votre objectif était de trouver une manière de transposer les performances d'un acteur sur un personnage virtuel. D'où vous est venue cette idée ?

Cameron – Ça a mûri à partir de deux choses : évoluer sur un univers de science fiction, imaginer des personnages extra-terrestres et finalement être à moitié satisfait de ce qui se faisait en matière de maquillage et de prothèse, avec un acteur qui doit rester assis six heures par jour pour se faire maquiller. Cette technique n'est pas pour remplacer ou marginaliser les acteurs. Il s'agit de donner la possibilité aux acteurs de se transformer et leur permettre d'être aussi créatifs qu'ils le veulent. Et là, nous avons créé de grands personnages bleus avec des oreilles pointues, mais nous aurions très bien pu créer des personnages à l'apparence humaine si nous l'avions voulu.

EW- Vraiment ? Cette technique fut excellente pour des personnages comme King Kong ou Gollum, mais ce n'est pas la même chose quand il s'agit de recréer des traits humains aussi convaincants.

Cameron – Si nous avons mis la même énergie à créer un être humain comme nous l'avions fait avec les Na'vi, ça n'aurait fait aucune différence avec la réalité. La question est, pourquoi diable feriez-vous cela ? Pourquoi ne pas juste filmer les acteurs ? Bon, disons que Clint Eastwood voudrait vraiment faire un dernier 'Dirty Harry', en paraissant comme il était en 1975. Il pourrait totalement le faire aujourd'hui. Et ça serait cool.

Avec l'arrivée de cette technologie et les propos de Cameron, une nouvelle dimension du cinéma semble soudainement s'ouvrir.

Source : ActuCiné 060110