

# Parfois les jeux sont meilleurs

**autres softs jouez-vous ?**  
M.H. : Voyons... j'ai tendance à préférer les jeux basés sur des sujets que je connais, qu'il s'agisse de personnages de bandes dessinées ou de films que j'ai vus - *j'ai le sentiment confus que des éditeurs comme Océan ou LucasArts doivent adorer Mark Hamill !* -. Parfois, les jeux sont nettement meilleurs que les films dont ils sont issus ! Je dois reconnaître que je suis assez fasciné par ce milieu, par sa progression ultra rapide. Je pense que c'est là et nulle part ailleurs que le futur va se jouer. Quand on constate l'escalade des coûts des super-productions hollywoodiennes, on ne peut que conclure qu'à l'exception de quelques géants, il va être de plus en plus difficile de monter des films. Parallèlement, l'évolution des techniques informatiques permet de plus en plus de concurrencer l'industrie du cinéma. Qui sait ce que l'on sera capable de réaliser sur micro d'ici 20 à 30 ans ? Il est fort possible que l'on en arrive à un tel degré de technologie, qu'il soit possible de réaliser intégralement des films numériquement - *c'est du reste pratiquement déjà le cas, comme en témoigne l'adaptation en cours du livre de Bernard Werber, "Les Fourmis", entièrement réalisée en images de synthèse* -.

**Joy : Voyez-vous là une possibilité de reconversion pour les comédiens ? Pensez-vous**

**qu'il sera possible à un acteur de construire une carrière uniquement dans le domaine des jeux vidéo ?**

M.H. : J'en suis convaincu. Mais pour ce faire, il ne faut pas se laisser dépasser par la technologie. Il faut suivre de très près cette évolution, afin d'être qualifié pour saisir les opportunités qui ne manqueront pas de se présenter d'ici cinq à dix ans. C'est pour cela que ce type de projet revêt une importance toute particulière pour moi.

**Joy : Ne pensez-vous pas que cette évolution risque de mettre en péril votre profession ? Que l'on sera bientôt capable de créer des acteurs synthétiques ?**

Chris Roberts : Je ne crois pas que cela soit jamais possible. Chaque fois que nous avons tenté de telles expériences, comme ce fut le cas avec Bioforge, nous avons dû engager un acteur et truffer son corps de capteurs afin de créer son clone. Il est par conséquent bien plus facile d'employer un comédien directement pour qu'il effectue les diverses scènes en question. C'est une solution bien plus rapide, moins coûteuse, et cela donne au final de bien meilleurs résultats en terme de réalisme ! La seule application réaliste pour de tels acteurs virtuels concerne les cascades impossibles à réaliser autrement. Ce n'est qu'un pis-aller, comme nous l'avons vu avec le film "The Crow",

où les quelques scènes qui restaient à tourner après la mort de Brandon Lee ont été réalisées de la sorte. Jusqu'à ce que l'on arrive à développer un ordinateur aussi intelligent que peut l'être un acteur, ces derniers auront encore de beaux jours devant eux.

M.H. : Je n'arrive pas à croire que l'on puisse doter une machine de tout le pouvoir émotionnel d'un être humain. Je me souviens avoir été invité par Georges Lucas pour

enfants. Rien ne peut égaler l'expression d'un regard humain. J'ai cependant conscience qu'il s'agit là du fantasme ultime de réalisateurs comme Georges Lucas, qui sortent d'écoles de cinéma. Ils se sentent plus dans leur élément au sein d'une régie qu'entourés d'êtres humains. Pour Georges, des acteurs robotiques qui ne font pas de caprices, ne fument pas et n'arrivent pas sur le tournage avec la gueule de bois doit être le rêve (rires) !

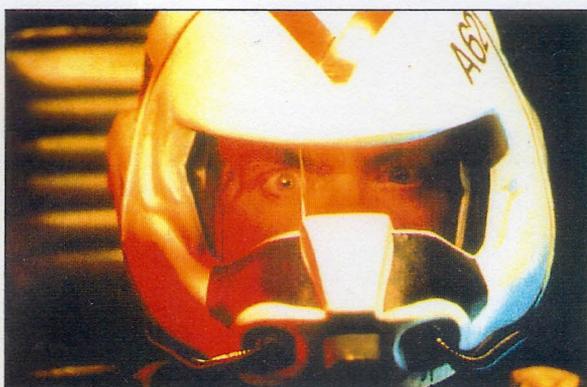
**Joy : Qu'avez-vous fait après Wing Commander III ?**

M.H. : Je viens de tourner un film avec John Carpenter, "Village of the Damned", avec Kirstie Alley et Christopher Reeves - *"Le village des damnés", film culte* -. C'est un projet qui me séduit tout particulièrement, car John est un ami de longue date (un ami de 30 ans ?). En dehors de ce projet, je suis de plus en plus tenté de passer de l'autre côté de la caméra. Après toutes ces années passées à jouer la comédie, la direction d'acteurs me tente beaucoup. Je me suis également mis à écrire des scénari avec un collaborateur. L'écriture requiert des compétences assez nouvelles pour moi, c'est un peu comme si vous jouiez tous les rôles d'un film à la fois. Nous avons déjà un script complet et envisageons de le vendre à un producteur. Cela nous a tellement plu que nous nous sommes remis aus-

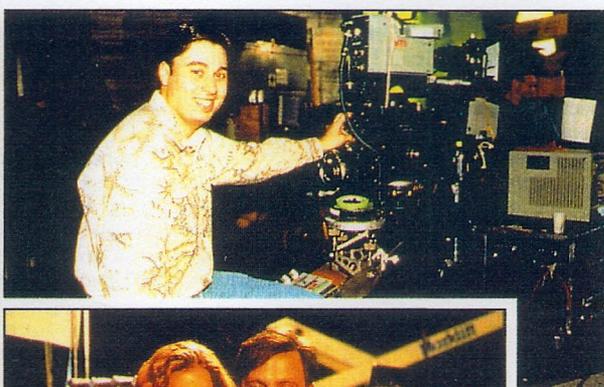
## Je me suis beaucoup amusé sur ce tournage

l'avant-première du film "Dark Crystal" - *un film féérique où ne figuraient, pour jouer les personnages, que des marionnettes* -. Lorsqu'au terme de la projection, on m'a demandé mon avis sur le film, j'ai répondu que je le trouvais très bon, à l'exception des deux personnages humanoïdes, et je leur ai conseillé d'engager de "vrais" enfants pour tenir les rôles. Parce que les marionnettes utilisées n'arrivaient pas au millième de l'émotion qu'auraient retranscrit des

Vous voilà dans votre cockpit... enfin, voilà Mark Hamill, euh, non, le Colonel Blair. Houlà, c'est un jeu à devenir schizophrène, ça !



En dépit du stress qui règne habituellement sur un plateau et de l'angoisse qu'entraîne chaque seconde qui passe et vient alourdir le budget, l'ambiance a été excellente tout au long des 25 jours de tournage de Wing Commander III.



Chris Roberts, heureux comme un pape dans ses nouvelles fonctions de réalisateur.



C'est que c'est cabotin, ces choses-là. On leur colle un costume sur le dos, deux, trois spots et quelques minettes, et ça vous la joue glamour à vous vendre des kilos de dentifrice !