

Rencontre avec Carlo Vogele

Compte-rendu par Ferdinand Bouillard

Le samedi 17 février, un jour avant la clôture de l'édition 2018 du festival Anima, le réalisateur Carlo Vogele est venu y donner une conférence. Pendant une heure et avec des images à l'appui, l'artiste a présenté son parcours, à la croisée entre le Luxembourg, la France, les États-Unis et la Crète.

« *D'aussi loin que je me souviens, j'ai toujours adoré dessiner* ». Les racines du travail de Carlo Vogele remontent à son enfance. Né en 1981 au Luxembourg, il baigne dans la culture populaire de son époque. L'émergence des jeux vidéos, les animations des studios Disney et les mangas constituent un imagier fantastique qui envoûte le jeune garçon. « *Tout cela a formé mon imagination et ne cesse d'inspirer mes films* » nous confie-t-il. « *Quelques années plus tard, j'ai découvert la peinture et j'étais fasciné par des artistes comme Egon Schiele ou Gustav Klimt* ».

C'est donc tout naturellement qu'il décide que sa voie serait celle de la culture et plus particulièrement celle du cinéma, qu'il choisit d'ailleurs d'étudier. « *Le cinéma, c'est une façon différente de voir le monde, c'est une expérience que nous offre un réalisateur* » explique Carlo, qui, adolescent, se découvre une passion pour les films de la Nouvelle Vague. De son passage à l'université, Carlo semble garder de formidables souvenirs : il plonge dans la théorie et l'histoire du septième art et affine son approche analytique du cinéma.

Pourtant, cela ne lui suffit pas, « *Le cinéma est un langage que l'on apprend en pratiquant* ». Il veut lui-même s'approprier cette langue et se voit déjà réaliser des films d'animation, « *j'aimais dessiner et j'aimais le cinéma, l'animation a donc été un choix naturel* », analyse-t-il. C'est alors qu'il décide d'intégrer les Gobelins, école d'animation parisienne prestigieuse. Mais l'admission y est difficile et Carlo manque de préparation : lors de l'examen d'entrée, il échoue « *avec un misérable 7 sur 20* ».

Plus déterminé que jamais, le jeune adulte ne se laisse pas abattre : pendant une année, Carlo passe ses journées à dessiner. Il prend des cours, squatte les bancs du Musée du Louvre et croque son

environnement, installé sur les terrasses des cafés parisiens. Finalement, il est fin prêt à retenter sa chance et ses efforts sont récompensés : il est admis aux Gobelins.

Carlo étudie donc à l'École de l'Image pendant trois ans. Il y apprend les techniques d'animation classique, mais aussi la 3D, une technique qui a fait ses preuves dans le cinéma d'animation. À l'entendre, cette période correspond à un moment fantastique de son parcours, « *c'est à ce moment-là que j'ai su que j'étais à ma place* ». Mais le meilleur reste encore à venir...

Lors de sa dernière année aux Gobelins, il a l'opportunité de faire un échange avec l'école CalArts à Los Angeles. Ni une ni deux, Carlo saute sur l'occasion et s'envole vers les États-Unis pour un séjour de cinq mois. Fasciné par l'effervescence du campus et la synergie entre les étudiants (« *tout ressemblait à une série américaine* », plaisante-t-il), il passe le plus clair de son temps à créer.

C'est là-bas que Carlo réalise l'un de ses premiers courts-métrages qu'il intitule *For Sock's Sake*. Filmé en stop-motion et figolé par ordinateur, le film met en scène une chaussette esseulée qui part à la recherche de sa jumelle dans une drôle d'aventure.

La « patte » de Carlo Vogele est déjà là : la simplicité, l'humour, la poésie, l'approche traditionnelle mêlée à l'informatique, les références à la pop culture dissimulées dans les moindres détails... Autant d'éléments qui feront toute la spécificité du réalisateur.

À la fin de l'année, *For Sock's Sake* est projeté pendant la journée de présentation de l'école américaine. Un événement déterminant auquel tous les grands studios d'animation américains assistent, dans l'optique de repérer les nouvelles têtes à embaucher. Ô surprise, le talent de Carlo tape dans l'œil du studio Pixar, qui l'invite aussitôt à un entretien !

C'est ainsi que le jeune homme est recruté par Pixar. À peine diplômé, Carlo se retrouve animateur dans le département le plus important du studio. D'abord intimidé, il est très vite mis à l'aise par ses collègues : « *ce que j'ai aimé chez Pixar, c'est que les animateurs gardaient toujours la porte de leur bureau ouverte* », se souvient-il, « *les Californiens ont l'habitude de voir des étrangers, ils entretiennent une véritable culture de*

l'accueil. ». À l'entendre parler, on mesure toute la reconnaissance qu'il éprouve pour le studio.

Là-bas, on lui accorde rapidement une grande confiance et on le laisse exprimer. « *Nous étions sans cesse encouragés à donner notre avis* » explique-t-il, avant de partager quelques citations qui caractérisent si bien les mantras de Pixar : « *be wrong as fast as you can !* », « *the true job of an animator is not to move a character, but to move the audience* ».

Chez Pixar, Carlo planche sur plusieurs gros projets. *Toy Story 3*, *Brave*, *Cars 2*, *Inside Out*, *The Good Dinosaur*... La liste des films où l'on peut apercevoir son travail est longue ! Pour *Monster University*, Carlo fait partie des cinquante animateurs engagés sur le projet et il a la mission d'animer une scène précise. Pendant plusieurs semaines, il teste chaque mouvement, chaque texture, chaque emplacement d'objets. Aucun détail n'est laissé pour compte, car à Pixar, on doit respecter un cahier des charges précis et méticuleux.

En parallèle, Carlo profite de ses temps libres pour créer ses propres films. Pour ne pas se cloisonner dans l'univers graphique de Pixar, il s'enferme dans son appartement pendant des weekends entiers pour réaliser des pépites faites de bric et de broc. Il commence par *Tango for Jansjo*, un court-métrage en stop-motion qui met en scène une danse langoureuse entre deux lampes de bureaux (l'hommage à Pixar est indéniable). Il poursuit ensuite avec le magnifique *Una Furtiva Lagrima*, où des cadavres de poissons chantent leurs lamentations avant de passer à la casserole. « *Pour ce film, je me suis confronté à différents problèmes* », se remémore Carlo, « *au fil des heures, les poissons pourrissaient et la glace fondait, sans parler du lipsync pour lequel j'ai du identifier chaque voyelle de la chanson* ». Il fallait donc faire vite et avec les moyens du bord, mais le résultat en valait la chandelle !

L'ambition de Carlo s'accroît au rythme de son évolution. Toujours en parallèle de son poste d'animateur à Pixar, il se lance en 2014 dans un projet qui lui demandera pas moins de cinq mois de travail : *Wurst*. Dans ce court-métrage qui parodie *la série Alerte à Malibu*, les sauveteurs à la plastique irréprochable sont remplacés par des saucisses, des steaks et autres tranches de jambon. « *Je suis allé dans des boucheries du coin pour trouver mes personnages et j'ai écumé les Toys R Us* », explique-t-il. Le résultat ? Un mix burlesque entre stop-

motion et animations sur fond vert, une revisitation brillante de l'imagerie américaine stéréotypée.

Vous l'aurez compris, les projets ne cessent de fleurir dans l'esprit de Carlo, mais il est à court de temps. Après sept années de bons et loyaux services à Pixar, il décide finalement de voler de ses propres ailes pour se consacrer pleinement à ses deux passions : la réalisation et l'écriture. « *Je commençais à m'ennuyer à Pixar. Là-bas, je devais me contenter d'animer, sans raconter d'histoires* » explique-t-il, « *je voulais entreprendre une aventure plus grande* ».

Après sa démission, Carlo voyage en Crète et s'éprend pour l'iconographie de la mythologie grecque. « *J'adore les fresques, les couleurs et les esthétiques de cette période* ». Armé d'un cahier et de quelques crayons, il développe un portfolio sur la vie d'Icare, fasciné par le Minotaure, le labyrinthe et la fin tragique de ce mythe. Progressivement, il invente le scénario et l'univers de ce qui sera son premier long-métrage.

De retour à Luxembourg, sa ville natale, il présente les ébauches de son film à de nombreux producteurs. Admiratifs du passé de Carlo chez Pixar, les studios déchantent pourtant à la vue de ses travaux préparatifs « *ils s'attendaient à voir quelque chose qui ressemblait à du Pixar, mais c'était l'opposé total* » reconnaît Carlo. Et pour cause : les dessins de son projet ne sont pas enfantins et l'histoire a une tonalité dramatique.

Après avoir essuyé plusieurs refus, Carlo finit par tomber sur le producteur Nicolas Steil, lui-même passionné de mythologie. Ensemble, ils décident de trouver des aides financières pour mettre en place ce projet d'envergure et peaufinent le scénario. Après réflexion, Carlo Vogele choisit finalement que son film mêlera deux techniques : une animation traditionnelle, en 2D, pour illustrer le mythe ; et une animation en 3D, pour montrer les dieux de l'Olympe qui racontent l'histoire, à la façon de journalistes.

À ce jour, *Icare* est en cours de développement, mais un premier teaser est disponible. « *Nous sommes encore en négociations avec des productions belges et françaises, si c'est concluant, nous pourrions commencer le story-board* », annonce Carlo Vogele, qui estime que son

projet verra le jour dans trois ans, « *même si certains me disent que cela va me prendre dix ans* », plaisante-t-il. On a hâte d'en savoir plus !