

# EFX

## L'ECRAN DES EFFETS SPÉCIAUX

# MICKAEL COEDEL UN FRANÇAIS À ILM



Installé en Californie depuis la fin des années 90, Mickael Coedel est animateur à ILM. Il passe ses journées sur les plus grosses productions confiées à la société fondée par George Lucas, de *Transformers* à *Star Wars : le réveil de la Force* en passant par le prochain *Captain America : Civil War*. Son travail sur Hulk dans *Avengers : l'ère d'Ultron* lui a valu une nomination pour les «Annie Awards», l'équivalent des Oscars dans l'animation. Déjà récompensé de la plus prestigieuse des statuettes en 2014 pour le court-métrage *Mr Hublot*, il saura le 6 février si son nom sortira de l'enveloppe.

**Comment vous êtes-vous retrouvé à travailler pour ILM à San Francisco ?**

J'ai fait mes études aux beaux-arts à Quimper puis à Rennes. C'était dans les années 90, une section CD-Rom avait été créée avec un apprentissage à la 3D. À l'époque, il y avait très peu d'écoles qui offraient des possibilités dans le milieu de l'animation et des effets. L'école des Gobelins à Paris était très sélective. J'avais essayé avec mon frère. Il devait y avoir 2000 demandes pour une quinzaine de places. Après mon diplôme,

je devais enchaîner avec un Master, qui a été annulé au dernier moment. Mais comme j'étais quand même inscrit à l'école, je pouvais m'en servir pour bénéficier d'une convention ou autre. Je suis parti

en échange scolaire avec un établissement de San Francisco. Cela devait durer quatre mois mais j'espérais pouvoir rester une année. Plus de quinze ans plus tard, j'y suis toujours ! Je suis tombé sur une annonce d'une petite compagnie d'effets spéciaux qui recherchait un graphic designer ayant des connaissances en 3D, ce qui correspondait exactement à mon profil. J'étais surtout le «modeler» principal de la société. Je faisais aussi beaucoup de «concept art». J'y suis resté six ans.

**Comment s'est fait le passage vers des plus gros projets ?**

En parallèle, j'avais pu travailler sur le premier *Quatre fantastiques* en faisant des recherches sur La Torche. Mon optique était déjà de passer dans l'animation. J'ai donc pris des cours le soir. J'ai tellement aimé cela que j'ai fait une pause de cinq mois pour prendre des cours avec des personnes issues de Pixar. J'ai pu développer mes

*Ci-dessous : Sur la première version des Quatre fantastiques, Mickael Coedel a eu l'occasion de proposer des idées pour les effets consacrés à La Torche.*



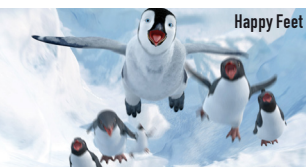


Pirates des Caraïbes : le secret du coffre maudit

Ci-contre : Pirates des Caraïbes a permis à Mickael Coedel de se faire connaître à ILM. Il a ensuite notamment enchaîné avec la saga Transformers.



Iron Man 2



Happy Feet



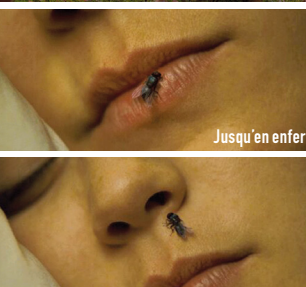
Le chihuahua de Beverly Hills



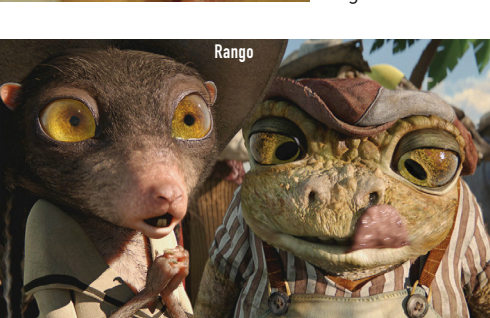
Le chihuahua de Beverly Hills



Chroniques de Spiderwick



Jusqu'en enfer



Rango



Rango

connaissances et me construire un portfolio. Le premier film sur lequel j'ai travaillé pour ILM était *Pirates des Caraïbes - Le secret du coffre maudit*. C'était la fin de la production. Ils étaient dans l'urgence et avaient besoin de monde. J'y ai consacré deux mois et demi de mon temps avant de retourner dans mon ancienne société pour *Happy Feet*. Ensuite, j'ai enchaîné à Berkeley, chez Tippett Studio, fondé par le légendaire Phil Tippett, qui a participé aux premiers *Star Wars*. J'y suis resté un peu plus de deux ans. C'était une super expérience, différente de celle d'ILM, qui est une grosse machine. Nous avions eu la charge des *Chroniques de Spiderwick*. Puis j'ai été animateur sur *Le chihuahua de Beverly Hills*, que je n'ai jamais vu ! Je ne vais pas me prononcer sur la qualité du film mais l'animation était formidable à faire. Je m'occupais d'un iguane et d'un rat et nous pouvions nous concentrer pleinement sur cela. J'avais déjà été sollicité sur les *Scooby-Doo*, également réalisés par Raja Gosnell. Nous avions des choses plus «trash» comme un court-métrage signé Phil Tippett, *MutantLand*, ou encore *Jusqu'en enfer* de Sam Raimi. Je n'ai pas beaucoup travaillé dessus mais ce que j'avais fait nous avait permis d'avoir le film. On m'avait demandé une petite séquence qui a été diffusée lors du Comic-Con à San Diego. Il s'agissait d'un rêve lors duquel une mouche se pose sur le visage de l'actrice principale, entre dans une narine... Tippett a pu avoir le long-métrage alors que mois j'étais parti faire le tour du monde pendant un an ! J'ai découvert à mon retour que mon nom figurait au générique. En 2009, j'ai repris sur *Iron Man 2* pour ILM et, depuis, j'enchaîne les projets avec eux.

## DE BONNES RELATIONS AVEC LES RÉALISATEURS

Comment décriez-vous votre métier en quelques mots ?

Je joue avec des robots ! Plus sérieusement, à ILM, nous sommes surtout sur du «live action» donc j'anime beaucoup de robots. J'ai travaillé sur deux *Transformers*, *Iron Man 2*, les deux *Avengers*, le prochain *Captain America*... ILM a su instaurer de bonnes relations avec les réalisateurs. Michael Bay est un «client» habituel. Mêmes les productions qu'il ne réalise pas, comme *Ninja Turtles*, sont faites ici.

Vous avez aussi travaillé sur *Rango*.

Je pense que tous ceux qui ont eu la chance d'être sur ce film s'en souviennent comme l'une de leurs meilleures expériences. On voulait tous que la production ne s'arrête pas. Le projet était si original et Gore Verbinski est un metteur en scène déjanté mais très respectueux des artistes. Je faisais partie de la deuxième série d'animateurs, je n'ai donc pas eu de plan majeur. Le seul que j'ai eu a été coupé ! Cela arrive souvent.

Sur des très gros films comme *Transformers*, arrive-t-on à prendre autant de plaisir ?

Chacun a son avis sur la saga, mais c'est génial de pouvoir y contribuer en tant qu'animateur. Les scènes sont énormes, les cadrages particuliers. La composition de l'image et son mouvement sont donc très importants. On peut ne pas aimer Michael Bay mais il sait créer une belle image. Il est très pointilleux à ce sujet. Et il donne de quoi faire à tous les départements. Tout le monde peut s'amuser ! Sur le dernier épisode, j'avais un plan avec un dinosaure qui se fait aspirer dans l'air, se heurte à un bâtiment



Transformers 4



Transformers 3



Transformers 4



Transformers 4

pour revenir vers la caméra. Il y avait également des chiens-robots agressifs qui étaient très agréables à animer.

On dit parfois des films de Michael Bay qu'ils vont trop vite et qu'il y a trop d'informations dans un seul plan. Quelle ligne directrice avez-vous dans ce cas : en mettre plein la vue ou garder une certaine cohérence ?

Il faut avant tout que cela soit spectaculaire. Les montages de Michael Bay sont parfois difficiles à suivre car il tient toujours à être très près de l'action et donc le contexte global n'est pas toujours aisé à saisir.

## APPORTER DES IDÉES

En quoi *Pacific Rim* était-il différent de *Transformers* ?

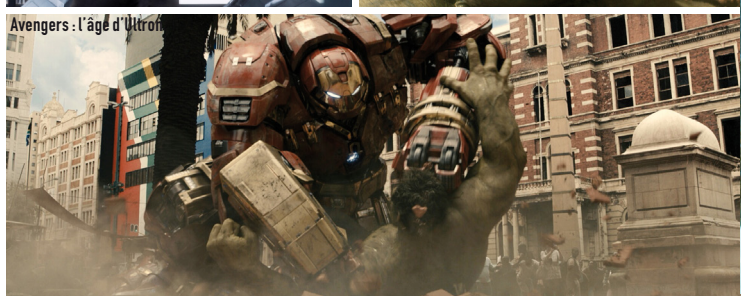
C'était plus lent ! (rires). Le but était de mettre en avant le poids de ces énormes machines et donc créer des gestes moins rapides contribue à accentuer cette donnée. Guillermo Del Toro est un homme passionné, qui a une vision précise de ce qu'il veut. Il a été à notre place avant donc il sait ce que nous pouvons lui apporter, et la somme de travail que cela représente. Il était si excité qu'il nous



Avengers



Avengers : l'âge d'Ultron



Avengers : l'âge d'Ultron



disait d'animer le plus possible. Il a dû tellement réduire au montage qu'il a enlevé plein de choses. Il venait régulièrement à ILM. Tous les réalisateurs ne font pas cela.

Quelles relations entretenez-vous avec les réalisateurs ?

Avec Guillermo, nous étions très libres. Cela était dû aussi au superviseur de l'animation, Hal Hickel. Le réalisateur donne une ligne directrice mais les animateurs peuvent amener des idées. Nous avons des storyboards pour l'action générale mais il y a de nombreux détails que nous ajoutons. Ce n'est jamais mal vu de tenter.

Est-il plus difficile de se montrer créatif quand une production touche à sa fin et que la date de livraison se rapproche ?

Il faut choisir plus rapidement. Et on doit bien sûr faire plus d'heures. Le «client» a aussi tendance à accepter plus facilement ce que l'on propose. On se retrouve donc à faire moins de versions de la même chose.

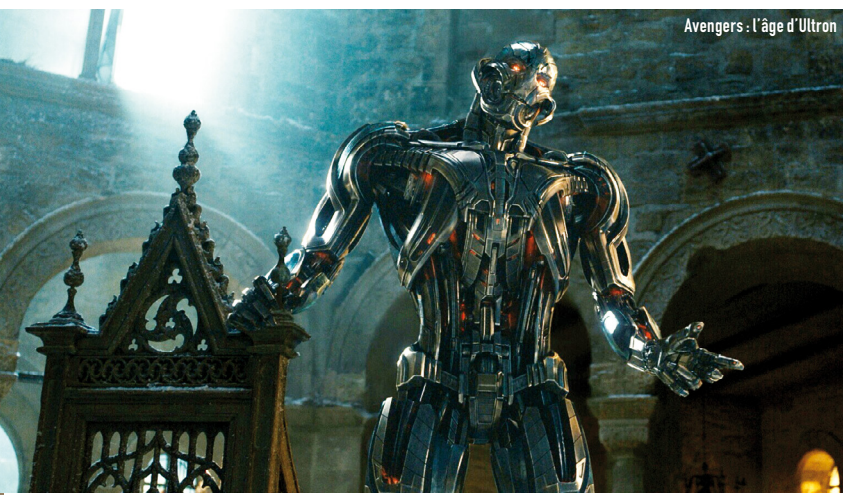
Quand vous regardez une œuvre à laquelle vous avez collaboré, ressentez-vous une certaine fierté à vous dire que vous avez apporté votre pierre à l'édifice ?

Après quinze ans dans le métier, on apprend à relativiser. À chaque fois, nous produisons plus de choses que ce qui finit dans le montage final. Pour le spectateur, un plan qui va durer deux secondes sera tout juste visible alors que, pour nous, nous l'avons regardé en boucle pendant des semaines. Sur *Noah*, de Darren Aronofsky, j'étais particulièrement fier des créatures en pierre que nous avons animées. Vous n'êtes pas obligé d'être un grand fan de la production qui vous est confiée pour aimer travailler dessus. Par exemple, je ne peux pas dire que j'adore *Transformers*. Mais j'apprécie ce que cela nous permet de proposer.

## LA CRÉATION D'ULTRON

Vous étiez «lead animator» sur *Avengers : l'ère d'Ultron*.

C'est un rôle où vous avez un peu plus de responsabilités. Sur cette suite, j'ai participé à la préparation du méchant, Ultron. Il fallait tester au maximum pour parvenir notamment à définir ses mouvements, essentiellement ceux de son visage. Une fois que ses traits et ses expressions étaient définis, d'autres animateurs se sont chargés de prendre le relais. J'étais ensuite parfois présent pour donner mon avis. Vous proposez une orientation et comme vous êtes entouré de gens talentueux, vous bénéficiez de leurs idées. Généralement, le résultat est encore meilleur que ce vous pouviez imaginer. L'une des séquences que j'aime le plus est l'affrontement entre Hulk et Tony



Avengers : l'âge d'Ultron

Stark, qui a revêtu le Hulkbuster. J'ai eu la chance de m'en occuper. Il y a un plan où le visage de Hulk est frappé à toute vitesse par un point mécanique. Quand vous entendez le public rire, vous savez que vous avez réussi votre coup.

Le fait de s'attaquer à une «marque» aussi célèbre que les super-héros Marvel ajoute-t-il de la pression ?

À ILM, tout prend une dimension assez énorme. Donc l'attitude et l'enthousiasme sont les mêmes quel que soit le film. Il ne faut pas oublier que, malgré les enjeux importants, on essaie de s'amuser.

Vous avez aussi collaboré à des univers plus «modestes», comme le court-métrage *Mr Hublot* ?

Pendant la journée, j'avais devant mon écran des images du premier *Avengers*, le soir, j'alternais avec *Mr Hublot*. Ce court-métrage est né de la rencontre du réalisateur Laurent Witz et du sculpteur belge Stéphane Halleux qui en a créé les personnages et les véhicules. C'est la chose la plus incroyable de ma carrière, car on est dans un projet plus personnel, où j'ai été impliqué dès le départ. Et on finit avec l'Oscar alors que ce n'était pas du tout le but ! En 2010, je ressentais une forme de lassitude, j'avais besoin de retrouver l'envie et l'excitation qui m'avaient incité à me lancer dans ce métier. Mon frère m'a transmis une vidéo dans laquelle le personnage s'amuse avec un interrupteur dans une pièce blanche. J'ai trouvé le design génial. Et il y avait un ton unique qui me parlait. J'ai cherché sur internet son créateur, Laurent Witz, et j'ai découvert qu'il ne s'agissait que d'un teaser. Je lui ai proposé de travailler sur une scène ou deux. Il m'a envoyé le script, les storyboards. On s'est rencontré fin 2010 alors que nous étions tous les deux à Paris. J'ai commencé à animer en avril 2011. Je l'ai fait pendant deux ans, en parallèle du travail, essentiellement le soir et les week-ends.

## UN COURT-MÉTRAGE D'HORREUR

Comment avez-vous vécu la sélection pour les Oscars puis le prix ?

Nous avons pu montrer le film fin 2013. C'est une bonne période car elle permet de profiter des festivals. Nous avons remporté un prix qui nous rendait éligibles pour les Oscars. Une cinquantaine de courts-métrages étaient encore en lice. En octobre ou novembre, nous avons appris que nous étions dans une pré-liste de dix. C'était déjà impensable d'en être là. Nous faisons tout pour ne pas penser aux nominations finales pour éviter d'être déçus. En janvier, Laurent était aux Etats-Unis pour faire un peu de promotion. C'est là qu'il a su que nous étions dans les cinq finalistes. Il m'a appelé vers 7 heures du matin. Je n'étais pas réveillé. Quand il m'a annoncé la nouvelle, je n'en ai pas saisi la portée. Tout doucement, j'ai réalisé. Assister à la cérémonie avait quelque chose d'étrange. Les Oscars, pour quelqu'un qui évolue dans le milieu du cinéma, c'est une sorte de lumière qui brille au loin. On pense ne pouvoir jamais l'atteindre. Décrocher la statuette, c'était magique. J'étais dans les gradins, très

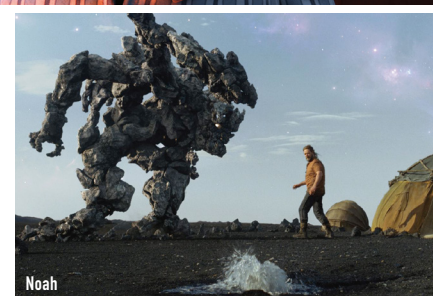
Ci-contre : Sur *Pacific Rim*, les robots de Guillermo Del Toro devaient paraître plus massifs encore que ceux présents chez Michael Bay.



«A ILM, tout prend une dimension assez énorme. Malgré les enjeux importants, on essaie de s'amuser.»



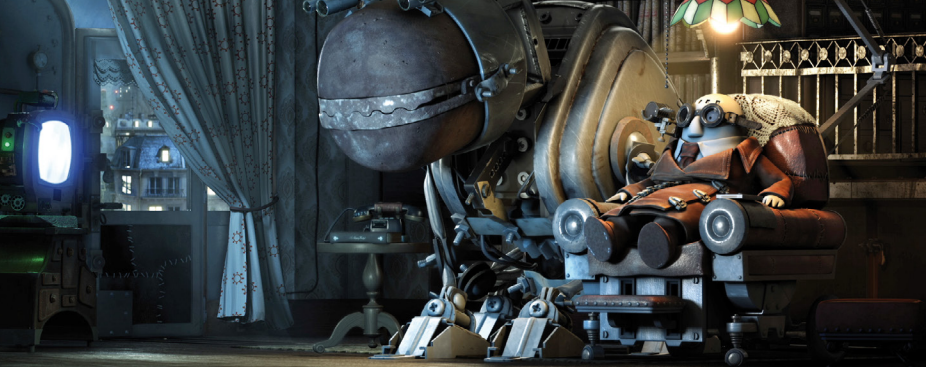
Mr Hublot



Noah



Ci-dessus : Mickael Coedel a également pu collaborer à *Noë* (Noah), participant à la conception des créatures de pierre qui accompagnent Russell Crowe.



**Ci-dessus :**  
Mr Hublot a permis à l'animateur français de s'offrir une soirée aux Oscars et de décrocher la célèbre statuette.

haut. Quand j'ai entendu le verdict, c'était comme un coup de poing dans l'estomac. À la soirée qui a suivi, j'étais entouré de stars mais tout le monde s'amusait comme si vous étiez entre amis. J'avais mon appareil photo avec moi mais je l'ai à peine utilisé car j'en senti que ce n'était pas le moment. Quand je suis entré dans la salle, Bill Murray est passé devant moi. Robert De Niro et Spike Lee n'étaient pas loin. Ben Affleck fumait une cigarette.

#### Avez-vous pu présenter Mr Hublot à ILM ?

Oui, il y a eu une projection avant qu'il obtienne l'Oscar. J'étais fier du résultat donc cela me plaisait de pouvoir le montrer. Il y a une grosse salle de cinéma dans les locaux d'ILM donc il a fallu d'abord vérifier que le film passait bien.

#### Continuez-vous à travailler sur d'autres projets de courts-métrages ?

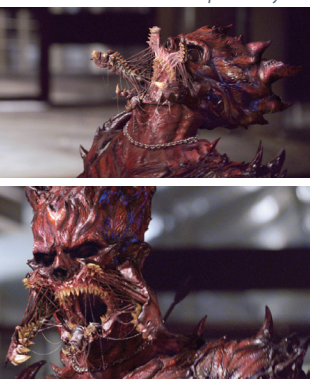
Nous venons d'en finir un deuxième, *Quenottes*, avec la même équipe. Laurent Witz est cette fois-ci producteur. Le réalisateur

**Ci-dessous :**  
Des images de *Quenottes*, un autre court-métrage français, d'horreur cette fois-ci.



Quenottes

**Ci-dessous :**  
Sur *Blade*: Trinity, Mickael Coedel a dû travailler dans l'urgence. Son rôle: reprendre le méchant Drake pour le rendre plus effrayant.



est Pascal Thiebaut, qui était directeur artistique sur *Mr Hublot*. L'univers est complètement différent. Il s'agit d'un court-métrage d'horreur, avec de vrais acteurs... et une souris psychopathe qui veut à tout prix remettre la main sur une dent qu'elle a perdue. J'aime l'univers plutôt lumineux de Pixar mais j'apprécie aussi l'horreur. Cela me permet de toucher à autre chose. Le film est en train d'être finalisé.

#### En tant qu'animateur, êtes-vous en lien avec les autres départements ?

Il y a un va-et-vient inévitable. Par exemple, ceux qui travaillent sur la lumière sont dépendants de ce qu'on leur livre. Et quand le plan revient vers nous, on se rend compte qu'il faut corriger notre animation. Même si, bien sûr, plus une entreprise est grande, plus vous êtes compartimentés. Ici, à ILM, nous avons assez peu de relations avec les autres départements. Tout dépend aussi du projet.

#### Peut-on encore parler de «french touch» ?

C'est difficile à dire, il y a tellement de nationalités différentes. L'accès aux connaissances peut se faire en ligne, donc tout s'est internationalisé. Même s'il y a un respect du talent français, nous sommes tous au même niveau. La «french touch» se retrouve dans le côté un peu plus cynique. Est-ce que cela se ressent dans le produit final ? Je n'en suis pas sûr. Forcément plus quand vous façonnez directement des personnages, comme chez Pixar. Sur *Mr Hublot*, il y a une sensibilité et une esthétique européennes, c'est évident.



## UNE FÉROCE COMPÉTITION

### Comment s'est passée la transition en 2012 quand George Lucas a cédé Lucasfilm, et donc ILM, à Disney ?

C'était une période assez dure car tout le département jeux vidéo a été fermé. Du jour au lendemain, 250 personnes ont perdu leur travail. On avait connu une meilleure ambiance... De toute façon, c'est un secteur qui change sans cesse. Aujourd'hui, on parle beaucoup du fait que les effets visuels quittent la Californie pour le Canada ou Londres. Il y a énormément de compétition dans ce métier. ILM, en voulant rester à San Francisco, est un peu plus cher mais il y a un savoir-faire qui est reconnu.

### Cela représente-t-il quelque chose de travailler pour la société qui a révolutionné le milieu ?

Pour mon entourage, oui. Quand je fais visiter les locaux, les gens sont émerveillés devant les objets qui viennent de tous les films avec lesquels on a grandi. Après tant d'années, la motivation peut parfois s'atténuer mais quand on voit des personnes extérieures réagir, ou les enfants de mes amis être excités devant les super-héros, on se rend compte de la chance qu'on a. Avant d'y entrer, ILM était un rêve. Le côté relationnel des petites firmes me manque mais les projets y sont moins gratifiants. Même si le travail peut être très intéressant, on œuvre parfois sur de mauvais films ! Ce ne sont pas toujours les longs-métrages les plus réussis qui vous procurent le maximum de plaisir en tant qu'animateur.

### ILM a été créé en 1975 pour pouvoir mettre sur pied *Star Wars*. Comment avez-vous réagi quand vous avez appris que vous alliez participer au *Réveil de la Force* ?

Mon frère, qui travaille également aux Etats-Unis, pour DreamWorks, est un énorme fan, beaucoup plus que moi. Rien que pour ça, c'est une fierté. J'ai juste aperçu J.J. Abrams dans les couloirs car c'est une telle grosse machine qu'il était débordé par les demandes. Les superviseurs étaient en contact permanent avec lui. J'ai travaillé sur certaines créatures ainsi que sur le Faucon Millenium.

### Quel regard portiez-vous sur cet univers auparavant ?

Lorsque je suis arrivé en Californie, la bande-annonce de *La Menace*

*fantôme* venait de sortir. Le film a été une déception. Quand George Lucas s'est lancé dans la première trilogie, il a inventé quantité de choses. Avec la prélogie, il s'est dit qu'il pouvait relever un nouveau défi technologique grâce au numérique. On peut comparer cela à ce qu'a fait Peter Jackson. Dans *Le Seigneur des Anneaux*, il a su mêler des effets à l'ancienne à des techniques dernier cri. Avec *Le Hobbit*, l'équilibre est rompu. On a tous un regard un peu ambivalent sur George Lucas. Les fans en veulent toujours plus mais, en même temps, souhaitent garder intact le premier frisson qu'ils ont ressenti. Il est toujours facile de critiquer. Sachant la complexité qu'impliquent de telles productions, j'ai un respect énorme pour ceux qui en sont à l'origine. Il y a une telle passion. Même si le résultat n'est pas toujours à la hauteur.

### Vous êtes en ce moment sur *Captain America : Civil War*. Comment avez-vous réagi aux premières images diffusées fin novembre ?

Sur tous les projets, nous sommes sur des séquences particulières. Il est difficile d'avoir une vision globale de l'œuvre. Cela dépend aussi des productions. Parfois, on arrive à garder un œil de spectateur, mais on peut aussi être tellement impliqué que l'on ne parvient pas à prendre du recul et à apprécier le film. J'ai été impressionné par le premier teaser de *Captain America : Civil War*. A la base, je trouvais le personnage assez ennuyeux. Il a été très bien introduit dans le premier. Le deuxième, très différent, contenait d'excellentes scènes d'action et était visuellement réussi. Dans le domaine des super-héros, c'est l'une des meilleures franchises. ■■