

Dossier de presse

THURISTAR PRÉSENTE

l'âme et le Rocher.

UN FILM DE

Britt Raes

THURISTAR

LA CABANE



rtbf.be

france.tv



NL FILM
FONDS

SCOPE



LUCE ET LE ROCHER est le deuxième court-métrage de Britt Raes, réalisatrice belge qui avait fait le tour du monde des festivals avec son premier film CATHERINE, primé à Hiroshima, New York, Anima, Tokyo et sélectionné à SXSW, Les Arcs, BFI, etc.

LUCE ET LE ROCHER est produit par Thuristar (Belgique) en coproduction avec Studio Pupil (Pays-Bas) et La Cabane (France). Il est sorti en salles au travers de programmes tels que "Vive le Vent d'Hiver" en France, distribué par Les Films du Préau, ou encore "Dame Saisons", distribué en Suisse par Cinélux, et a été diffusé sur France Télévisions en France ainsi que VRT-Ketnet et RTBF en Belgique.

Pitch

L'histoire de LUCE ET LE ROCHER est celle de deux amis qui, bien qu'ils ne semblent rien avoir en commun, finissent par affronter ensemble leur peur de l'inconnu.

Synopsis

Luce mène une vie heureuse dans un petit village paisible, avec sa mère et les autres Villageois. Chaque jour se ressemble, et c'est très bien comme ça. La seule chose dont Luce a peur, c'est de l'obscurité, mais heureusement ses petits bâtons-lumineux lui permettent de se sentir en sécurité ! Un jour, un énorme Rocher vient perturber la tranquillité du village. Il a détruit toutes les maisons du village, y compris celle de Luce ! Luce est en colère et déterminée à ramener le Rocher d'où il vient. Mais le Rocher a peut-être plus en commun avec Luce qu'elle ne le pensait au départ...



Bande-annonce

Lien: vimeo.com/lacabane productions/luce-et-le-rocher-ba

“Un joli film animé qui rappelle que l’endroit où l’on se sent chez soi n’est pas forcément l’endroit où l’on naît, mais celui où l’on est entouré d’amis”

- Jury Enfants, Berlinale Generation Kplus

“Un conte double face [...] sur la tolérance, la compassion et la compréhension de l’autre. ‘LUCE ET LE ROCHER’ nous rappelle que nous devons parfois [...] sortir de notre zone de confort et se mettre à la place des autres pour véritablement comprendre qui ils sont.”

- Chris Robinson, AWN



“Ce film est [...] si puissant et intelligent que, bien qu’il puisse être décrit comme avant-gardiste, il reste toujours accessible, même à un très jeune public. [...] Si délicatement raconté, se plaçant toujours du côté des enfants [...] ce court-métrage est une ode inoubliable à l’ouverture d’esprit, à la diversité et à la communauté.”

- Jury de l’ECFA

“C’est un film vraiment unique et incroyablement beau. Un niveau de qualité rare qui me rend infiniment reconnaissante de faire le travail que je fais !”

- Nicola Marshall,
programmatrice du NZIFF

Écrit et réalisé par

Britt Raes

Biographie

Britt ('1986) est née en Belgique et vit dans la charmante ville de Gand. Elle enseigne l'animation à la KASK School of Arts, où elle a obtenu son diplôme en 2011.

Depuis, son parcours professionnel mêle illustration et animation, puisque Britt réalise à la fois ses propres projets et des travaux de commande. En 2016, elle termine son premier court-métrage **CATHERINE**. Le film est sélectionné dans plus de 200 festivals à travers le monde, remportant des prix prestigieux au passage, et Britt prend beaucoup de plaisir à accompagner son film dans ce périple ! En 2022, elle termine le court-métrage **LUCE ET LE ROCHER** qu'elle projette également d'adapter sous la forme d'un livre illustré.

Dans son temps libre, Britt mange du chocolat, écoute de la musique indé, réfléchit à la CNV, admire ses plantes, caresse autant de chats que possible, se gave d'animation et fait du vélo. Sauf dans la neige, car elle a trop peur de tomber. Si elle se réincarne, elle espère revenir sous la forme d'un chat nommé Fluffy et recevoir beaucoup de caresses sous le menton.



Pour voir **CATHERINE**, le court-métrage précédent de Britt :
vimeo.com/brittraes/catherine

Filmographie

LUCE ET LE ROCHER // 13 minutes // 2022 // Animation // Réalisé par Britt Raes // Produit par Thuristar en coproduction avec La Cabane et Studio Pupil

CATHERINE // 12 minutes // 2016 // Animation // Réalisé par Britt Raes // Produit par Creative Conspiracy

CHILD'S PLAY (titre original **KINDERSPEL**) // 1 minute // 2013 // Animation // Réalisé par Britt Raes et Bert van Haute // Produit par Vivifilm

LES DERNIERES PIECES // 11 minutes // 2011 // Documentaire // Réalisé par Britt Raes // Produit par Espace Dragon

HOMEMADE // 5 minutes // 2011 // Animation – film de fin d'étude // Réalisé par Britt Raes // Produit par KASK School of Arts

I LIKE BIRD // 1 minute // 2009 // Animation – film d'étude // Réalisé par Britt Raes // Produit par KASK School of Arts

Produit par

Thuristar

En coproduction avec

La Cabane, Studio Pupil, VRT-Ketnet et RTBF

Avec la participation de

France télévisions

Avec le soutien

Du VAF/Fonds Cinéma

Du Netherlands Film Fund

Du Tax Shelter du Gouvernement belge via Scope Invest

Ce projet a bénéficié d'une résidence à L'Enclume avec le soutien de la SACD et de la Copie Privée



Équipe et casting

Écrit et réalisé par Britt Raes

Musique composée par Bram Meindersma

Produit par Perrine Gauthier

Coproduit par Tünde Vollenbroek

Design personnages et décors

Britt Raes et Glenn D'Hondt

Mise en place décors et layout

Jane Mangubat, Claire Sebring et Britt Raes

Storyboard

David Chambolle et Britt Raes

2D Animation

David Chambolle, Jane Mangubat, Paul Vibert-Vallet et Sacha Brauner

Clean et couleur

Niels Dekker, Yara Henning et Tomoko Yoshida

Compositing

Raf Schoenmaekers

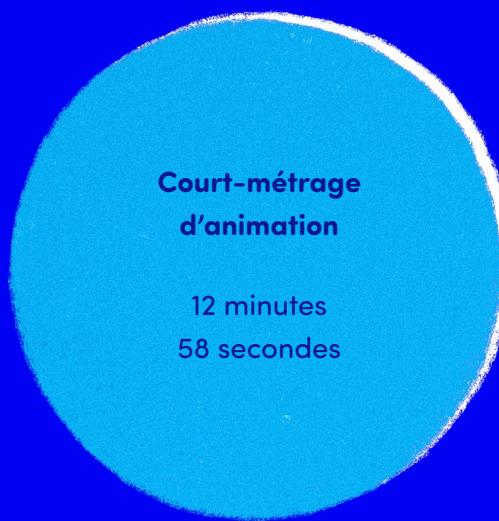
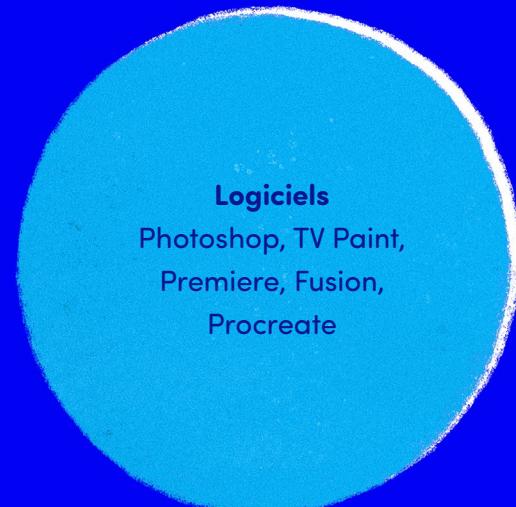
Casting français

Héloïse Seydoux, Barbara Beretta et Emmanuel Garijo

Enregistrement, sound design et mix

Bram Meindersma

Infos-clés



Chronologie

Prémisse de l'histoire
et premiers dessins des
personnages principaux

2016

Storyboard et design des personnages
JANVIER – Thuristar rejoint le projet en tant
que producteur
MAI – Aide au développement du VAF/Fonds
Cinéma

2018

Poursuite du développement
Premières discussions avec le compositeur
OCTOBRE – PAide à la production du VAF/
Fonds Cinéma
DÉCEMBRE – La RTBF rejoint le projet en tant
que diffuseur coproducteur

2020

JULY-AOÛT – Résidence
d'écriture au Studio L'Enclume,
écriture du scénario et première
version de storyboard

2019

Première version d'animatique, développement
graphique des personnages et premiers tests
d'animation
JANVIER-MARS – European short pitch (NISI
MASA)
MARS – Pitch des premiers concepts à des
enfants dans le cadre du festival JEF
JUILLET – VRT-Ketnet rejoint le projet en tant que
diffuseur coproducteur

2021

MARS – Aide à la production du Netherlands Film Fund,
Studio Pupil rejoint le projet en tant que coproducteur
AVRIL-JUILLET – Design décors
La Cabane rejoint le projet en tant que coproducteur
France télévisions rejoint le projet en tant que diffuseur
français
MAI-SEPTEMBRE – Animation
JUIN – Enregistrements des voix originales
JUIN-SEPTEMBRE – Clean et couleur
OCTOBRE-DÉCEMBRE – Compositing
OCTOBRE-DÉCEMBRE – Finalisation de la musique
NOVEMBRE – Miyu Distribution rejoint le projet en tant que
distributeur international
DÉCEMBRE – Mix final

2022

JANVIER – Exports finaux et
création du matériel promotionnel
JANVIER-FÉVRIER – Création des
versions française et néerlandaise
FÉVRIER – Première mondiale du
film à la Berlinale !
MARS – Lancement TV en Belgique
APRIL – Lancement TV en France
JUIN – Sortie en salles en Belgique
SEPTEMBRE – Sortie en salles en
Suisse
NOVEMBRE – Sortie en salles en
France



Questions-réponses avec la réalisatrice

Comment vous est venue l'idée du film et comment avez-vous développé l'histoire ?

J'ai commencé par dessiner ces deux personnages, un petit et un grand, une petite fille et une créature géante. Etant assez petite moi-même, c'est un contraste que je trouve fascinant.

Une autre source d'inspiration pour le film est ma peur du noir. Même adulte, je ressens toujours cette peur enfantine. Chaque fois que je suis dans une pièce très sombre, je ressens une sorte de malaise physique. Je ne sais pas où se trouvent les choses et je prends davantage conscience de mes autres sens.

J'ai écrit l'histoire moi-même, inspirée par l'ambiance des contes de fées et des contes folkloriques. Mais je ne voulais pas raconter une histoire avec des personnages caractérisés comme "bons/méchants". Il n'y a pas de bien ou de mal dans ce film, simplement des personnages qui perçoivent un même monde de manière différente. Les jugements envers les autres représentent une forme de violence et je préfère mettre en avant une autre façon de penser dans les histoires que je crée.

Je ne voulais pas non plus que le protagoniste soit une princesse ni un roi, je voulais mettre en scène des personnes ordinaires dans un monde banal, vivant une vie qui tous les jours se ressemble. J'ai utilisé des archétypiques narratifs très familiers et universels, pour rendre le banal magique au final.

Comment avez-vous créé le style graphique ?

J'aime réfléchir à la façon dont le style graphique d'un film peut enrichir l'histoire. J'ai été attirée par des éléments primaires, dans la forme, l'émotion et la couleur, pour créer un monde dans lequel on plonge facilement. Jaune, rouge, bleu. Soleil et lune, lumière et obscurité. Carré, cercle, triangle. Maison, montagne, lac, rochers. Vent, eau, terre.

C'est très basique, le monde est dépouillé de tout ce qui ne sert pas l'histoire. Cela permet de le rendre très accessible au spectateur. Ce style graphiquement simple est moins évident à traiter qu'on pourrait le penser, sur le plan technique - le défi principal étant qu'il ne permet pas de dissimuler quoique ce soit.

Comment avez-vous développé la musique ?

Au départ j'ai utilisé de la musique temporaire sur l'animatique pour définir les intentions des différentes parties du film. Il s'agissait de premières recherches musicales, et servant aussi de source d'inspiration au compositeur qui créerait ensuite la musique originale. La première version de la musique originale a été composée avant l'animation. L'intention était que le sound design et la musique fusionnent à plusieurs moments du film. Bram et son « Rockband » ont eu la tâche difficile non seulement de créer la musique, mais aussi le sound design qui devenait parfois rythmique !

Je voulais que la bande sonore inspire les animateurs, pour qu'ils puissent jouer avec le timing et le rythme de l'animation. Ainsi, tout au long de la production, l'animation et la



musique se sont développées en parallèle. Une fois l'animation et les VFX validés, le sound design et la musique ont été peaufinées.

Ce fut un processus difficile de travailler de cette façon, et la pandémie n'a pas facilité les choses, mais le résultat final n'aurait jamais été le même si nous l'avions fait autrement. Je suis très contente de la musique du film ! Chaque fois que je l'entends cela me rend heureuse !

Comment avez-vous imaginé les voix des personnages ?

Les voix des Villageois se mêlent à la musique lorsqu'ils chantent « bonjour » ou « bonne nuit ».

La « voix » du Rocher était particulièrement difficile à trouver ! Il devait être imposant tout en étant jeune et mignon. Nous avons essayé de nombreux sons dont un tuba, un bébé éléphant et des sons de vrais rochers... Sa voix a fini par être un mélange de différents sons, y compris le son aigu d'une simple flûte à bec et le ronronnement d'un chat.

Il y a peu de dialogues dans le film. Dans la version originale anglaise, ce sont ma nièce Fien, mon neveu Casper et ma belle-sœur Karolien qui jouent les personnages principaux. C'est un vrai plaisir de les avoir impliqués dans le film ! Ils m'avaient déjà aidé à enregistrer des voix pour de petits projets dans le passé, mais ils n'avaient jamais eu d'expérience professionnelle telle que celle-ci. Au moment de l'enregistrement Fien avait 6 ans et Casper avait 9 ans.

Quel est votre personnage préféré ?

C'est très difficile de choisir un personnage préféré, j'aime chacun d'entre eux. L'équipe d'animation, dirigée par David, a fait un travail incroyable en leur donnant vie et en insufflant à chaque personnage sa propre identité !

Je trouve les Villageois très drôles. Ce sont des individus mais ils fonctionnent avant tout comme un groupe, formant un bloc. Ils sont cuboïdes et s'insèrent parfaitement dans la porte rectangulaire de leur maison. Ils se conforment littéralement et symboliquement à la norme, ils « rentrent dans le moule ». Les Villageois suivent essentiellement les directives de Maman. Maman est une sorte de "maire" du village, c'est elle qui prend les décisions. Elle est aussi très maternelle envers Luce et soucieuse de son bien-être. À la fin du film, Luce devient plus indépendante et Maman suit ses instructions, ce qui est très symbolique dans l'évolution de leur relation.

Luce est très mignonne mais à vrai dire je l'aime surtout quand elle est en colère ! Elle se déforme pour devenir pointue, prenant la forme d'un triangle avec ses cheveux qui se dressent sur sa tête ; j'y reconnaiss ma propre colère explosive quand j'étais enfant. Sa chambre est jaune et est en forme de triangle, tout comme elle.

Et le Rocher, c'est le plus adorable de tous. Si grand, maladroit et innocent. C'est le plus



grand mais aussi le plus jeune de tous les personnages. Il n'est né qu'hier ! Le trou dans la montagne a la forme d'un cercle comme lui, parce que c'est de là qu'il vient. Mais tout est tellement effrayant, solitaire et sombre près de la montagne. Alors quand il voit les lumières du village il décide de s'y aventurer ! Luce et les Villageois ne sont pas ravie de cette soudaine intrusion... Mais le Rocher cherche simplement un refuge. Au départ il est considéré comme une menace par cette petite communauté, mais au final il finit par y trouver sa place.

Comment avez-vous abordé le thème de la diversité ?

C'est un sujet dont je n'étais pas très consciente à l'époque de mon précédent court métrage CATHERINE, et je voulais vraiment m'en emparer cette fois-ci. La diversité apparaît dans le film de différentes manières, comme c'est le cas dans la vraie vie.

Maman et Luce ont des couleurs de peau différentes, et celles des Villageois vont du rose au marron foncé.

Cela me tenait à cœur que le personnage principal soit une jeune fille au fort caractère, et qu'elle ne soit pas blanche. Certains Villageois ont des petits chignons, d'autres non, mais ceci n'indique pas s'il s'agit d'un homme ou d'une femme.

Il y a également un Villageois avec une "jambe de bois". Un de mes anciens colocataires porte une prothèse, et il a une fille de 2 ans et demi. C'est mon cadeau pour elle, je

voulais qu'elle puisse voir un film mettant en scène un personnage qui ressemble à son père, parmi d'autres personnages. Je suis très curieuse de savoir combien de personnes remarqueront ce détail. C'est assez subtil, ce qui était un choix conscient. La diversité est partout autour de nous.

Concernant l'équipe du film, nous voulions également avoir une certaine diversité, et je suis très heureuse car cela s'est fait de manière organique. Les membres de l'équipe ont été choisis parce qu'ils y avaient les bonnes compétences et qu'ils et elles étaient eux-mêmes étaient très enthousiastes à l'idée de travailler sur le film. Les talents qui composent l'équipe ont des racines dans différents endroits du monde : Chine, Turquie, France, Belgique, Philippines, Pays-Bas, Japon.

Quelles sont les inspirations culturelles du film ?

Il y a différents éléments culturels qui entrent en jeu.

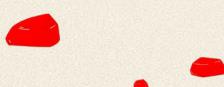
Les contes de fées traditionnels et les contes folkloriques sont issus d'une culture ou d'une région spécifique, mais je ne voulais pas faire référence à une seule culture. Je pense que ce n'est plus vraiment pertinent dans le monde d'aujourd'hui où différentes cultures se mêlent constamment. Cette histoire est donc un « conte moderne » et non un « conte de fées » ou un « conte populaire ».

Luce et sa maman portent une sorte de cape comme vêtement. Certaines personnes pourraient l'interpréter comme un tchador ou un khimar. Je me suis en fait inspirée d'un mélange entre une robe et une cape à capuche, comme le "petit chaperon rouge". Mais j'aime que les gens l'interprètent différemment, et qu'ils puissent y voir leurs propres références culturelles.

La musique du film a des accents d'Europe de l'Est, mais s'inspire en réalité d'une chanson populaire finlandaise, la polka, qui est elle-même basée sur une chanson folklorique russe.

J'ai eu la chance de voyager dans différentes parties du monde, les paysages du film font ainsi référence à beaucoup d'endroits différents. J'ai pu voir des paysages montagneux lors de mes voyages dans les Alpes autrichiennes, le sud de l'Italie, à Taïwan ou dans les parcs nationaux aux États-Unis. L'absence d'arbres me rappelle mon voyage en Islande. Le vent qui souffle sur la terre me ramène à Wellington et en Islande.

Les maisons recollées à la fin du film s'inspirent du Kintsugi, l'art japonais de réparer poterie cassée avec de l'or. C'est une façon symbolique de dire que le village est devenu un endroit encore plus beau et plus fort à la fin, depuis qu'il a accueilli le Rocher.



Comment la pandémie a-t-elle affecté le film ?

La pandémie a commencé lorsque le film était en pré-production. A ce moment l'équipe était encore assez réduite et cela ne me dérangeait pas vraiment de travailler à distance. A ce moment-là, cela n'a pas affecté le film car j'aurais travaillé de la même manière s'il n'y avait pas eu de pandémie.

Un an plus tard, le film est entré en production. J'avais hâte de travailler aux côtés de l'équipe du film dans un studio, mais la pandémie ne faiblissait pas.

Nous ne voulions pas reporter la production car nous ne savions pas combien de temps allait durer cette situation sanitaire. Et comme le film est réalisé en animation digitale, le travail à distance était possible.

Mais travailler à distance n'est pas sans impact. J'ai trouvé très difficile de diriger une équipe dans ce contexte, et de travailler avec des gens que je n'avais parfois même pas rencontrés dans la vraie vie ! J'ai eu parfois beaucoup de mal à communiquer mes intentions et à expliquer les choses par le biais de vidéo-chats ou de notes écrites. Cela m'a aussi amenée à déléguer moins de travail et à essayer de « régler » beaucoup de petits problèmes moi-même. Et au lieu de demander de l'aide, j'ai continué à travailler dans ce sens. J'ai beaucoup appris sur moi-même, sur la façon dont je souhaite superviser une équipe et à quel point la communication et le contact réel sont importants pour moi. Je suis très reconnaissante que les personnes impliquées aient toutes été si gentilles, patientes, compréhensives et talentueuses ! Je n'aurais pas pu m'en sortir sans elles !!!

Quels sont tes projets à venir ?

Il y a plusieurs projets en attente et j'ai hâte de m'y plonger !

J'aimerais écrire et illustrer un livre pour enfants basé sur le film. Ecrire un livre est une expérience très différente. On raconte la même histoire mais d'une autre manière, et le lecteur a davantage de contrôle sur le rythme de l'histoire. J'ai aussi plusieurs autres idées de "contes modernes" que j'aimerais développer en livre et/ou en films d'animation. J'ai déjà commencé à en écrire certains...

J'écris également une série animée pour adultes, sur les amoureux des animaux ! Un peu subversif, avec une touche d'humour noir. En 2022, je passerai du temps avec un scénariste et dessinatrice de bandes dessinées pour travailler sur ces histoires. Je suis très impatiente de commencer cette collaboration !

Il y a également quelques projets de commande sur lesquels je travaille, en tant qu'autrice ou en tant que réalisatrice, et qui se concrétiseront en 2022.

Je donne aussi des cours à la KASK School of Arts, et je suis très heureuse de passer du temps et de soutenir cette nouvelle génération de talents de l'animation. J'aime les inspirer et être inspirée par eux !

Et bien sûr, j'espère faire le tour du monde avec Luce et le Rocher !



Matériel promotionnel et PR

[Key art](#)

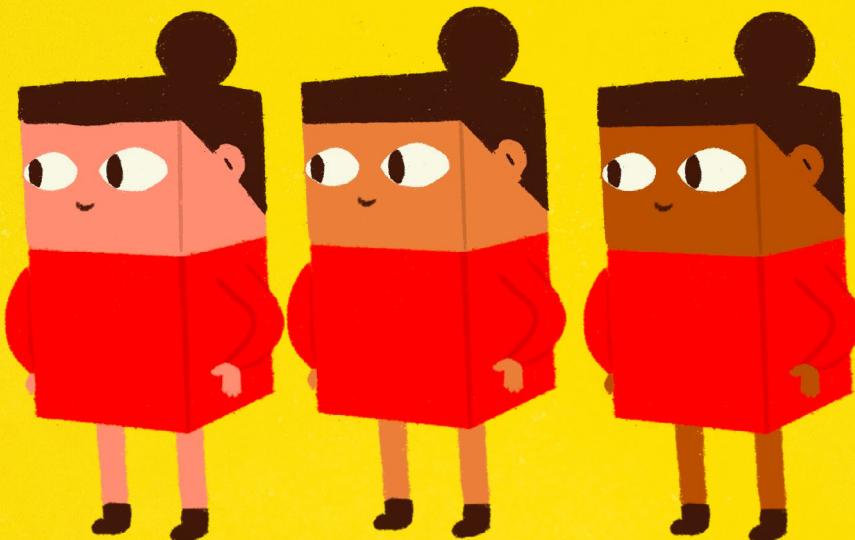
[Stills](#)

[Affiche du film](#)

[Bande-annonce](#)

[Portrait de la réalisatrice](#)

(crédit photo : © Dimitri De Keukelaere)



Réseaux sociaux

#luceandtherock

#luceetlerocher

instagram.com/britraes

instagram.com/thuristarproductions

instagram.com/lacabaneproductions

instagram.com/studiopupil

instagram.com/miyudistribution

brittraes.tumblr.com

vimeo.com/brittraes

Distribution et promotion

RÉALISATRICE

Britt Raes
britt.raes@gmail.com
+32 473 75 88 96

PRODUCTRICE

Perrine Gauthier
Thuristar / La Cabane
perrine@thuristar.com
perrine@lacabaneproductions.com
+33 6 19 31 69 77

DISTRIBUTRICE

Luce Grosjean
Miyu Distribution
luce.grosjean@miyu.fr
+33 6 74 23 29 51