



# ICARE

L'Histoire du garçon  
qui vola trop près du soleil

LE 30 MARS 2022

**BAC**  
FILMS



BAC FILMS présente

# ICARE

L'Histoire du garçon  
qui vola trop près du soleil

Un film de **Carlo Vogele**

Avec les voix de **Camille Cottin**,  
**Niels Schneider** et **Féodor Atkine**

**SORTIE NATIONALE**  
**LE 30 MARS 2022**

2021 – Luxembourg, Belgique, France  
Animation – 1h16 – VF



Europe  
Créative  
MEDIA

**AFCAE**  
CINÉMAS ART & ESSAI

## SYNOPSIS

*Sur l'île de Crète, chaque recoin est un terrain de jeu pour Icare, le fils du grand inventeur Dédale. Lors d'une exploration près du palais de Cnossos, le petit garçon fait une étrange découverte : un enfant à tête de taureau y est enfermé sur l'ordre du roi Minos.*

*En secret de son père, Icare va pourtant se lier d'amitié avec le jeune minotaure nommé Astérion. Mais le destin bascule quand ce dernier est emmené dans un labyrinthe. Icare pourra-t-il sauver son ami et changer le cours d'une histoire écrite par les dieux ?*

## DISTRIBUTION

### BAC FILMS

9, rue Pierre Dupont  
75010 Paris  
Tél.: 01 80 49 10 00  
[contact@bacfilms.fr](mailto:contact@bacfilms.fr)

### Matériel presse

#### téléchargeable sur

<http://www.bacfilms.com/distribution/fr/films/icare>

## PRESSE

### GAMES OF COM

Emmanuelle Verniquet / Tél.: 06 18 11 16 08  
[emmanuelle.verniquet@gamesofcom.fr](mailto:emmanuelle.verniquet@gamesofcom.fr)  
Aurélie Lebrun / Tél.: 06 84 50 75 74  
[aurelie.lebrun@gamesofcom.fr](mailto:aurelie.lebrun@gamesofcom.fr)

### Un parcours interactif à suivre avec

**vos enfants** pour découvrir la mythologie grecque et les personnages du film.

Pour tous les petits et les grands à partir de 8 ans!

[bit.ly/bot-icare](https://bit.ly/bot-icare)  
ou scannez :





### Icare prend son envol

Dans les récits mythologiques, Icare est un personnage dont on connaît la chute, mais assez peu l'histoire, au contraire de son père, Dédale. Une aubaine pour Carlo Vogele, le réalisateur: «*Quand j'ai cherché un héros de la mythologie, Icare m'est apparu comme une page blanche. Le mythe ne tourne que sur l'envol et la chute. Quand on lit les textes chez Ovide, il y a très peu de détails supplémentaires. Alors, Icare s'est imposé naturellement. On ne connaissait pas son enfance. Il y avait tout à construire*». Une nouvelle histoire naît alors avec la complicité de la scénariste Isabelle Andrivet.

Pourtant, un autre personnage aurait pu se dégager lors des premières réflexions: «*Il y a 6 ans, se souvient Carlo Vogele, j'ai commencé à vraiment m'intéresser à la mythologie crétoise: le Minotaure, le roi Minos, la reine Pasiphaé, Thésée l'Athénien... Au centre de ces histoires, il y a Dédale, le fidèle architecte-inventeur. Il est à la jonction de tout*». Alors, pourquoi un tel protagoniste

ne pouvait-il pas jouer les héros? «*Le personnage est ambigu, ce qui est un atout pour un cinéaste. Mais il n'évolue pas dans la mythologie: il reste dans cette position d'entre-deux. Dédale est un artiste amoral qui n'obéit qu'à son génie. Il ne s'intéresse pas aux conséquences de ses inventions: comme son labyrinthe qui va jouer un rôle tragique.*» Alors que dans son ombre se cache un certain Icare qui ne demande qu'à briller...

Minoré dans la mythologie, le voici pleinement héros. Débrouillard et pêcheur au début de cette aventure, le petit garçon espiègle va se découvrir un merveilleux lien avec Astérion/le Minotaure, entre acrobaties et télépathie... Une amitié grande comme les falaises de Crète.

### Tisser des fils entre les personnages

Curieux et sans a priori, Icare ne considère jamais Astérion comme un monstre, contrairement aux adultes. Comme un écho antique au *Petit Prince*, les choses ne sont pas toujours ce qu'on



voit. « Les enfants ne s'arrêtent pas à certains aspects qui peuvent bloquer les adultes. On retrouve cette vérité dans des films comme Le Géant de fer ou Mon voisin Totoro. Le monstre n'est souvent pas celui qu'on croit. » Mieux, Icare fera du Minotaure son frère, celui qu'il comprend même sans mots. Une relation évidente qui s'oppose à celle, plus heurtée, qu'il entretient avec Dédale. Et qu'il a fallu nourrir. Carlo Vogele appuie : « Quand on lit les textes antiques, c'est raconté de manière très sèche, comme une sorte de rapport qui accumule des faits. Alors, nous avons pris plaisir à détailler les relations entre nos personnages. À leur donner de la chair ».

Poursuivons sur Dédale et Icare : père et fils s'opposent sur l'attitude à adopter face au destin. Dédale est presque résigné, mais Icare, bien aidé par son copain Astérion, imagine un avenir lumineux. Un petit traité de philosophie animée en forme de bouffée d'optimisme. « La mythologie est la même depuis des millénaires, mais ses histoires changent de sens selon les interprétations qu'on en fait et selon les époques, pose le réalisateur. Pour ce grand film

familial, j'ai voulu raconter l'aventure du jeune Icare qui refuse le monde cruel des adultes. Derrière le courage de ce héros, il y a de beaux sujets de réflexions sur les relations entre parents et enfants, la désobéissance... Mais avant les grandes questions, il y a la relation simple et évidente entre deux amis ! »

### Un scénario en forme de labyrinthe

Un peu comme le tourbillon du nautilaire qui inspire Dédale pour construire son célèbre labyrinthe, l'histoire connaît une accélération à mesure que l'on s'approche de son cœur. Finis les jeux d'enfants d'Icare, les personnages sont entraînés dans des réalités plus complexes où les destins sont déjà scellés... Un point de bascule qui se fait au moment où Astérion, enfant illégitime de la reine Pasiphaé et d'un immense taureau, est enfermé dans le labyrinthe. Carlo Vogele précise : « Ce scénario et le changement de rythme ont été imposés par les problématiques qui deviennent plus adultes au fil du récit. » Tout est alors imbriqué : l'arrivée de Thésée qui entend tuer le

Minotaure, Ariane, la fille du roi Minos, qui s'en s'amourache, Icare qui lui tend le fil... Le jeune Crétois va tenter de se sortir, non sans suspense, de ce destin qui semble inéluctable.

Un souffle épique voulu par Carlo Vogele et son équipe dans les pas d'autres réalisateurs européens : « J'aime les grands récits d'aventure comme ceux que déploient Tomm Moore (Le peuple loup) ou encore Rémi Chayé (Calamity Jane). J'essaye de porter moi aussi des histoires fortes. J'ai aussi travaillé pour les productions américaines où il y a toujours beaucoup de dialogues, beaucoup de gags, des nez minuscules et des morales mielleuses. J'essaye de proposer un style de récit différent où le bien et le mal ne sont pas facilement dissociables, où les femmes ont de grands nez et où le jeune public peut être saisi par la dureté des enjeux. D'ailleurs,

je fais aussi le pari que la mythologie plaît aux enfants justement par la cruauté de ses passions. La vie de héros n'est pas molle, elle est dure ! ». Une histoire qui dure depuis l'Antiquité.

## Dessiner le mythe

Pour documenter son équipe sur les décors d'Icare, Carlo Vogele a visité les sites antiques de Crète. « Je suis retourné sur le site de Cnossos pour quelques photos de repérage. Les couleurs et les lumières ont un rôle très important dans ce film pour inscrire l'histoire dans le réel. » De la pierre rouge du palais aux bleus de la mer, Icare transporte le spectateur dans un dédale de couleurs. Et lorsque la lumière s'éteint, on découvre le labyrinthe et son traitement des noirs très impressionnant pour une séquence de combat inoubliable.



La Méditerranée, carrefour des cultures, est aussi un décor important d'Icare. Elle est le théâtre de traditions voisines, mais rivales : celles de Crète et d'Athènes. Un mélange de cultures dont joue le film en brassant par exemple la musique baroque et la musique orientale, mais surtout en associant animations 2D et 3D : « J'ai étudié toutes les techniques d'animation et travaillé pour des studios aux traditions très opposées, des figurines de pâte à modeler d'Aardman à la 3D léchée de Pixar, pose Carlo Vogele. Pour Icare, j'ai cherché une voie qui synthétise diverses techniques ». Pour trouver l'identité graphique du film, le réalisateur a fait appel à Édouard Cour, auteur de BD à succès, féru de mythologie (on lui doit la série Hérakles). À partir de ses dessins, l'équipe a peint les décors pour chaque scène, et modélisé les personnages en 3D

dans l'ordinateur. « Les visages en 3D apportent une subtilité dans les émotions dont on ne pouvait pas se passer » s'enthousiasme le réalisateur. Pour une incrustation parfaite, l'équipe a eu recours à une astuce : « Pour que les personnages ne se démarquent pas des décors de façon étrange, nous avons travaillé les ombres des corps avec des aplats de couleurs, un peu comme si on faisait de la 2D sur de la 3D. Le résultat est un look simplifié qui se rapproche de la bande dessinée ». Aussi malicieux que le jeune Icare.





### Biographie

Né en 1981 au Luxembourg, Carlo Vogele a suivi une formation à l'école des Gobelins à Paris avant de s'aventurer dans un parcours multiforme, des studios Aardman à Bristol jusqu'à Pixar en Californie où il reste pendant 8 ans (participant à des films tels que *Toy story 3*, *Rebelle*, *Monstres Académie*, etc.) Revenu en Europe en 2016 pour développer une technique d'animation hybride, *Icare* est son premier long-métrage en tant que réalisateur.

## Questions à Carlo Vogele

### La mythologie est-elle une passion ancienne ?

**C.V.:** Presque aussi lointaine que le dessin (*rires*). Comme d'autres créateurs de film d'animation, j'ai toujours dessiné des petites images animées. Quand j'étais enfant, j'embauchais même ma sœur pour qu'elle gomme mes dessins et mon frère pour qu'il ajoute la couleur à mes Donald. Pendant ce temps, notre mère nous abreuvait de récits sur la mythologie : Zeus, Athéna, Icare, déjà. À l'adolescence, cette passion m'a quittée. Et puis, lors d'un voyage en Grèce tout est remonté. J'ai visité Cnossos et j'ai replongé dans mon enfance. Je me suis alors demandé pourquoi il n'y avait pas de film d'animation sur le sujet en dehors du *Hercule* de Disney et des dessins animés pédagogiques d'Arte.

### Et ce questionnement est devenu *Icare* ?

**C.V.:** Oui. J'ai construit *Icare* comme un grand film d'aventures, un peu comme ceux qui ont marqué les années 1990 : *le Prince d'Égypte* ou *le Roi lion*. Le spectateur était pris dans une aventure au premier degré. Ce qui n'empêchait pas l'humour. C'est plus rare aujourd'hui. *Rebelle* chez Pixar est presque une rareté. Depuis *Shrek* en 2001, la parodie a beaucoup influencé le cinéma d'animation, on est constamment dans le commentaire méta et les clin d'œil à la pop culture. Mais je pense que la dimension épique de la mythologie avec des héros fantastiques n'a pas besoin d'artifice pour plaire. La force du récit peut s'imposer. En revanche, je n'en suis pas resté à une stricte adaptation et j'aime l'idée de montrer au public un personnage qu'il croit connaître en prenant quelques libertés.

### Lesquelles ?

**C.V.:** Le mythe d'Icare, ce sont deux images : l'envol et la chute. Tout le monde s'attend à ce qu'il se brûle les ailes. Mais on voulait surprendre le public. Nous avons trouvé une solution au storyboard qui consacre le lien entre Icare et Astérion, qui est vraiment

au cœur du film. Elle est apparue au fil du dessin. C'était un moment très fort pour moi. Ce qui se passe alors entre le garçon-oiseau et le garçon-taureau, je laisse aux spectateurs le soin de le découvrir.

### Quelle résonance peut avoir le mythe d'Icare aujourd'hui ?

**C.V.:** Je pense que la morale du mythe « *il ne faut pas aller trop vite trop haut au risque de se brûler* » peut être mal comprise. Elle pourrait inciter à ne pas croire en ses rêves, à ne pas être curieux. Cette interprétation ne me convenait pas, donc le film raconte une autre histoire d'Icare, sans morale. D'ailleurs, si on lit bien la mythologie, on se rend compte que tout ce qui arrive aux personnages est décidé d'avance. Ce sont les dieux qui agissent selon leurs caprices. Tout est un peu aléatoire. Et quand la décision tombe, l'avenir est inéluctable. C'est là que nous avons pris plaisir à imaginer un Icare qui semble se jouer du destin.

### « *Icare semble se jouer du destin !* »

### Quelle expérience tirez-vous de la réalisation de votre premier long-métrage ?

**C.V.:** Avec ma longue collaboration chez Pixar, j'ai vraiment connu la culture du blockbuster avec beaucoup de processus de validation à rendre fou les animateurs qui devaient recommencer et recommencer encore. En Europe, et parce que les budgets sont aussi plus serrés, les décisions se prennent plus rapidement. En tant qu'auteur, on parvient à faire réellement le film que l'on souhaite. J'ai voulu réaliser un film qui mélange mes expériences et qui possède son identité propre. Par exemple, je ne voulais pas d'une 3D avec des rendus réalistes, de la lumière naturelle ou des cheveux parfaits. J'ai essayé autre chose, une animation plus stylisée. J'ai fait le film que j'aurais aimé voir quand j'étais petit !



## FICHE TECHNIQUE ET ARTISTIQUE

### Réalisateur

Carlo Vogele

### Scénaristes

Carlo Vogele & Isabelle Andrivet

### Directeur Artistique

Edouard Cour

### Compositeur

André Dziezuk

### Une Production

Iris Productions (LU)  
Rezo Productions (FR)

### En coproduction avec

Iris Films (BE)  
Proximus (BE)  
Belga Productions (BE)

### Avec le soutien du

Film Fund Luxembourg

### Avec la participation de

Wallimage

### Et l'aide du

Centre du Cinéma et de  
l'Audiovisuel de la Fédération  
Wallonie-Bruxelles

### Avec le soutien de la

Région Grand Est

### En association avec le

CNC

### Avec le soutien du

Programme Europe créative  
MEDIA de l'Union Européenne

### Avec le soutien du

Tax Shelter du Gouvernement  
fédéral de Belgique

### Via

Belga Films Fund

### Ventes internationales

Bac Films

### Producteurs

Nicolas Steil  
Jean-Michel Rey

### Coproducteur

Fabrice Delville

### Producteur Associé

Tanguy Dekeyser

### Productrice Exécutive

Katarzyna Ozga

### Directrice de Production

Barbara Bernini

### Studios

CG-Lux (LU)  
Mikros Liège (BE)  
Watt Frame (FR)  
Zeilt Productions (LU)  
1<sup>er</sup> Assistant Réalisateur

François Debatty

### Superviseur storyboard

Alexandre Arnold

### Superviseur décors

Michel Pisson

### Superviseur modeling 3D

Philippe Steinkamp

### Superviseur Layout 3D

Manu Batot

### Superviseur Texturing et

Lookdev 3D

Gilles Flammang

### Superviseur Rigging 3D

Jérôme Drese

### Superviseur animation

Samuel Rozier

### Superviseur Lighting

& Rendering

Thibaut Couwenberg

### Superviseur Compositing

Philippe Frère

### Monteur Image

Michel Dimmer

### Monteurs son

Quentin Collette

Yves Renard

### Mixeurs

Philippe Charbonnel  
et Patrick Hubart

### Étalonneur

Peter Bernaers

### Voix françaises

Ariane Camille Cottin  
Thésée Niels Schneider  
Dédale Féodor Atkine  
Icare enfant Wolf Van Cappellen  
Icare adolescent Igor Van Dessel  
Pasiphaé Maia Baran  
Minos Mark Irons  
Asterion Alexis Flamant

### Durée

76 min

### Format

HD (ratio 16/9 – 1920/1080 pixels)

### Technique d'animation

2D/3D – 24 fps

