



PETITES ECLOSIONS

RUZZ ET BEN

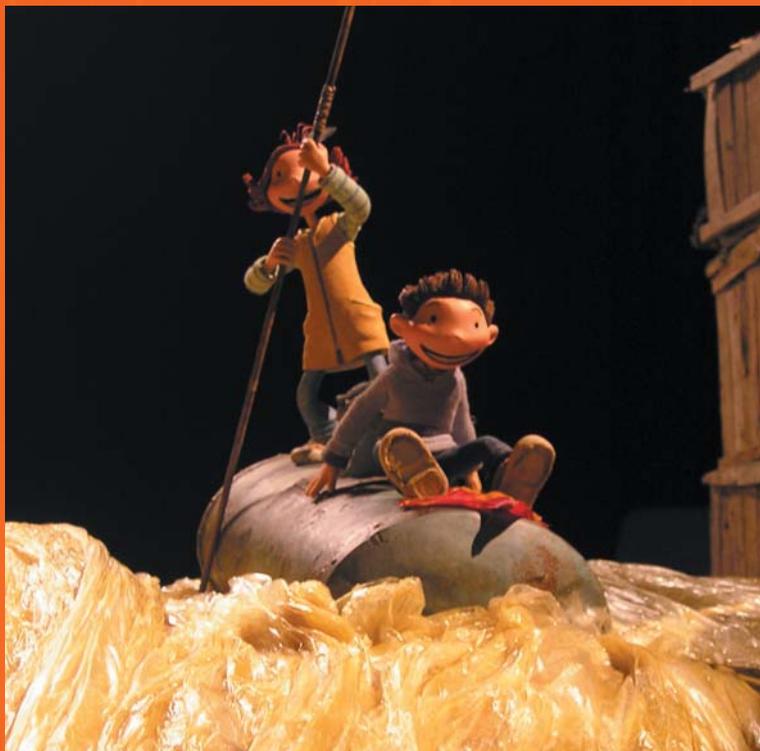
un film de Philippe Jullien

ECLOSION

un film de Jérôme Boulbès

LE GARDIEN DU NID

un film de Olivier Pesch



PETITES ECLOSIONS

RUZZ ET BEN de Philippe Jullien

France - 26 min. - 2005 - visa n° 105 672

ECLOSION de Jérôme Boulbès

France - 9 min. 30 - 2005 - visa n° 111 320

LE GARDIEN DU NID de Olivier Pesch

Luxembourg - 13 min. 30 - 2006 - visa n° 119 693

DISTRIBUTION

Gebeka Films

13 avenue Berthelot

69007 Lyon

tél 04 72 71 62 27

www.gebekafilms.com

PRESSE

Monica Donati

55 rue Traversière

75012 Paris

tél 01 43 07 55 22

Sortie
le 19 mars 2008





RUZZ ET BEN de Philippe Jullien

1

Ruzz et Ben tentent de faire voler un cerf-volant en pleine ville. La ficelle casse. Le cerf-volant s'envole et atterrit sur le toit d'une usine abandonnée. En cherchant à le récupérer, Ruzz passe à travers la verrière du toit. Par chance, Ben réussit lui aussi à se glisser à l'intérieur pour la rejoindre. Ils découvriront un bien étrange habitant...

Questions à Philippe Jullien

On ne sait rien de vos personnages. Sont-ils frères et sœurs ? Quelle pré-histoire aviez-vous en tête au moment de l'écriture ?

Ben arrive à l'âge de raison (autour de 6/7 ans), sa sœur est préadolescente (autour de 11/12 ans). Leur problème, c'est de disposer d'un territoire ou l'imaginaire puisse s'exprimer physiquement au cœur de la ville (la grande ville, la métropole).

Nous auteurs, (Jean-Pierre Lemouland et moi-même) faisons encore partie de ces générations d'enfants pas strictement urbains qui ont eu la possibilité de grimper aux arbres, de construire des cabanes, de matérialiser notre imaginaire en se transformant en Robin des Bois, en Tarzan, en Thierry la Fronde ou autres personnages dont l'imaginaire "sauvage" est bien vivant. La vie à la campagne à temps plein ou pendant les vacances, ou dans des zones para-urbaines où les terrains vagues étaient des territoires à conquérir, nous avons construit des moulins sur les ruisseaux, des radeaux sur les marécages, pour parvenir à des îlots, des plateformes ou via des passerelles, des ponts de singe. Sur ces îlots, nous avons brandi des fanions, des drapeaux, des éoliennes qui marquaient notre accord avec le vent. Nous tentions désespérément d'allumer des feux de camps en frottant des brindilles entre elles ou deux silex l'un contre l'autre à la manière de nos ancêtres néolithiques.

En terme de pré-histoire du film, nous réactualisons notre préhistoire. Cette origine lointaine est pour nous fondamentale car elle est un héritage profond et essentiel, qui diffère totalement de celui accordé aux petits métropolitains biberonnés aux consoles de jeux et autres virtualités "cinématographiques". Non que nous soyons opposés à ces jeux où l'adresse est sollicitée mais ce que nous défendons relève d'une

relation particulière avec la nature que nous ressentons comme indispensable au développement de l'enfant. Nous nous rapprochons des écrits de Gaston Bachelard par exemple, qui témoignent de la réalité de ces rêveries élémentaires : la terre, l'eau, l'air, le feu.

Deux âges charnières où l'imaginaire a un besoin réel de s'exprimer.

Ben veut faire voler son cerf volant. C'est une idée fixe. Pourquoi ? À vrai dire, il n'en sait trop rien. Parce ce que c'est un défi à la gravitation tout simplement. Un substitut à des envies de voler. Il est impatient, tout feu tout flamme, il n'a pas une seconde à perdre. L'urgence, c'est de faire voler le cerf-volant le plus haut et le plus longtemps possible, comme un long vertige.

Ruzz, de son côté, cherche un territoire secret, une tanière de jeune adolescente (intime, réelle et imaginaire) et s'occupe tant bien que mal de son petit frère, parfois un peu encombrant. Il n'y a pas de parents présents à l'image, non qu'ils soient disparus, mais cela ne nous importe peu dans le film. Notre propos se situe plus dans cette relation grande sœur/petit frère et dans cette tension entre volonté d'indépendance et de rêverie et responsabilité de l'autre.

Le troisième personnage, habitant de l'usine, est un ermite créateur. Humain, il s'est "végétalisé" par son contact avec l'environnement et sa volonté de dialoguer avec la terre. Dans le scénario, on l'appelle Rhizome, élément végétal ayant servi à sa définition et à sa fabrication. Il est comme un humain qui a gardé un contact profond avec la nature ou un "esprit" de la nature ayant ressurgi au milieu de l'usine abandonnée. Il vit de rien ou trois fois rien (ce qui est mieux que rien dirait Devos), récupérant les restes de l'usine, les transformant, les déviant de leur

utilité originelle (la faïencerie) vers une nouvelle utilité imaginaire et ludique. Il construit de la nourriture de rêve (jardin du vent, carrousel de lumière, parcours aquatique, atelier modelage et sculpture, jardin potager et d'agrément...)

S'agissait-il d'un rêve de gosse de tomber sur une usine désaffectée et d'y rentrer ?

La chute dans l'usine rappelle un peu la chute d'Alice de Lewis Carroll. On bascule dans l'imaginaire des deux enfants, découvrant les créations de l'habitant de l'usine et les forces élémentaires avec lesquelles il dialogue. Le plus petit bruit y est amplifié, et le plus petit déplacement devient une épopée. Il y a dans ce voyage au sein des éléments, en plein milieu urbain, la volonté d'un voyage initiatique pour les deux enfants, chacun le vivant à sa manière. Rhizome n'est pas interventionniste, il laisse faire, mais il veille. L'adulte est là, présent en vérité, mais discret et il répare. L'idée n'est pas d'interdire mais de laisser les enfants comprendre par eux-mêmes, d'expérimenter, de faire des erreurs parfois difficiles et douloureuses, mais qui permettront sans doute d'avancer. Les friches industrielles provoquent l'imaginaire parce qu'elles sont inoccupées, et ce n'est pas un hasard si les tagueurs les investissent. Il y aurait peut-être une idée à transformer ces nombreuses friches en espaces de création où la nature retrouverait ses droits et où l'enfant pourrait s'investir. Il y a à Redon (près de Rennes) dans la petite ville où j'habite, une friche de ce type, qui est réinvestie par l'Ecole du paysage de Versailles, un peu à la manière du paysagiste Gilles Clément. Les étudiants peuvent y intervenir, déplacer, transformer. L'expérience dure depuis plusieurs années et la forêt de bambous qui pousse au sein de la grande halle de l'usine, offre aujourd'hui un spectacle étonnant.

Le film évoque les 4 éléments. Pourquoi, par préoccupation écologique ?

Il ne s'agit pas vraiment d'écologie au sens où on l'entend aujourd'hui, mais d'une vie en accord avec la nature et la "bonne sauvagerie" qu'elle véhicule. Il y a enfoui en nous le souvenir d'une vie au milieu de la nature, douce et dure à la fois. Certaines tribus dans le monde vivent encore cette relation aujourd'hui, mais elles sont de moins en moins nombreuses. Cette vie particulière développe une relation particulière au monde.

Je suis un urbain de naissance, et enfant, la découverte du moindre signe élémentaire, "à la campagne" comme on dit, opérait en moi des métamorphoses qui ont façonné mon imaginaire. J'ai souhaité faire un film transposant ces expériences au cœur d'une ville car la terre et les éléments y sont présents, si on veut bien les regarder. La ville n'est pas aseptisée de la nature, les catastrophes naturelles le rappellent parfois. Le film s'adresse particulièrement aux enfants "strictement urbains" d'aujourd'hui qui ne savent pas ce que c'est de suivre un bateau en papier dans le caniveau ou clapoter avec ses chaussures neuves dans les flaques d'eau.

Techniquement, on emploie le terme d' "animation en volume".

Comment avez-vous travaillé ?

Tout d'abord, on doit fabriquer tous les éléments du film, à l'échelle d'acteurs de vingt centimètres de haut, en mousse de latex, résines et divers élastomères et silicones et mettre en place un décor miniature, sur plusieurs plateaux de tournage éclairés comme en vrai. Pendant quatre mois, une équipe d'une douzaine de personnes a travaillé à la fabrication des décors, des accessoires et des marionnettes. Les corps des figurines sont constitués d'un sque-



lette métallique articulé recouvert de mousse de latex ce qui leur donne souplesse et élasticité tout en évitant les déformations que l'on rencontre sur des marionnettes en pâte à modeler par exemple. Par personnage, on réalise une vingtaine de têtes escamotables en résine, que l'on anime par substitution, afin de leur offrir différentes expressions tout au long du film. Ces têtes interchangeables se calent précisément sur le corps grâce à un carré métallique qui les maintient sans aucun jeu possible lors de la substitution de la tête, pour rendre invisible le changement de tête. La fabrication de ce type de marionnettes, bien que longue et minutieuse, facilite le tournage et assure une grande fluidité de mouvements.

L'équipe de tournage est composée d'un chef opérateur lumière, d'un spécialiste pour l'entretien des décors et la réparation éventuelle des marionnettes, d'un installateur de plateau, d'animateurs.

Chaque animateur réalise quelques secondes par jour. L'installation du décor et la mise en lumière a lieu le matin, l'animation l'après midi. Il faut sept mois de tournage pour accoucher de vingt cinq minutes de film.

Vous avez choisi de faire un film sans paroles, à part de brèves apostrophes d'un personnage à l'autre. Pour vous le cinéma, c'est avant tout des images en mouvement...

Avant tout, je suis très sensible au rythme qui se développe dans un film et si l'image est très riche de sens, je lui laisse la parole. Par ailleurs, le film est coproduit avec l'Office National du Film au Canada, et le Canada est comme chacun sait bilingue. Le générique est d'ailleurs double : anglais et français. Enfin j'ai l'habitude depuis *Le Cyclope de la mer* de travailler sur des films non dialogués dans la tradition du film muet.

En tout cas, la musique et les bruitages occupent tout l'espace sonore et l'occupent bien ! Comment avez-vous collaboré avec ces artistes du son ?

Grâce à la coproduction, l'Office National du Film du Canada a mis à notre disposition à la fois un "designer sonore" et un compositeur. Il fallait mettre en contraste les deux univers que sont la ville et l'intérieur de l'usine. L'univers urbain est chargé de bruits en tous genres, sur lequel il fallait placer la musique, accompagner le cerf volant qui s'évade, lancer l'odyssée des enfants. Le parcours dans l'usine, quant à lui, s'accompagne d'un tapis d'ambiances sonores capables de nous faire basculer dans l'univers imaginaire enfantin et de rendre les murs transparents et légers. Chaque partie de l'usine évoque des lieux existants, transformant des enfilades de caisses en canyon ou un filet d'eau boueuse en cascade cristalline. Parallèlement à ce travail de dentellière avec l'ingénieur du son, le musicien taillait des parties musicales portant la psychologie des personnages et donnant la dynamique du film. C'est un équilibre délicat à établir avec les rythmes (timings) très serrés des films d'animation.

L'amitié qui unit vos personnages et que l'on ressent très fortement à la fin de votre film, était-ce votre but ultime ?

Les deux enfants ont vécu quelque chose d'unique, leur relation prend une autre couleur. Ruzz a plus conscience de son rôle protectrice, de grande sœur, mais aussi de jeune adolescente (femme) et Ben, de ses limites d'enfant.

Quant à l'ermite, il retourne dans sa grotte, heureux d'avoir partagé ces moments d'initiation avec les enfants. Il disparaît comme un tourbillon de feuilles, laissant la réalité de son existence en suspens. S'agit-il d'un véritable être ou d'un esprit ? A-t-on vécu un rêve ou une réalité ?

Ce qui importait dans ce film, c'était de faire ressentir au plus près l'expérience des enfants au contact des forces élémentaires. Le développement de leur imaginaire s'en trouve stimulé et leurs métamorphoses s'opèrent. Ben réalise son rêve de faire voler son cerf volant et Ruzz commence à écrire son histoire de femme.

Ce film va pouvoir bénéficier d'une exploitation dite "normale" dans les salles de cinéma via le programme *Petites Eclotions*. Vous en êtes content ?

Bien sur ! J'en suis ravi.

C'est une chance de voir son court-métrage naviguer à grande échelle. Alors, je souhaite bon vent au programme...■

Janvier 2008

Scénario	Philippe JULLIEN Jean-Pierre LEMOULAND
Réalisation	Philippe JULLIEN
Image	Pierre BOUCHON
Animation	Souad WEDELL Pierre TRUDEAU David THOMASSE Jean-Marc OGIER
Chef décorateur	Robert M. LEPAGE
Musique	
Coproduction	JPL Films ONF ARTE
Production associée	SPIRALE Productions

Avec la participation du Centre National de la Cinématographie, de la Région Bretagne, de la Région Centre, de la Ville de Rennes, de la Procirep et de l'Angoa-Agicoa, de l'APCVL et du Conseil général du Finistère.

Festivals ayant récompensé le film :

- **13^{ème} Festival de Stuttgart** - Mai 2006
Prix du jury des enfants
- **Festival International Montevideo** (Uruguay)
Prix du meilleur film d'animation moyen métrage - Juillet 2006
- **4^{ème} Festival du cinéma d'animation BIMINI**
Prix du jury des enfants - 2006
- **Prix "Genie Awards" Académie Canadienne du Cinéma et de la Télévision** - 2005
- **CICDAF 3^{ème} Festival International Animation et Digital Arts**
Meilleur court-métrage pour la télévision - 2006
- **Festival du Film d'Animation pour la jeunesse de Bourg en Bresse**
Prix du jury des enfants

Philippe Jullien (Naissance en 1964)

Réalisateur

Après des études scientifiques, Philippe Jullien se dirige vers les Arts Plastiques et plus particulièrement vers l'image animée (stage de réalisation en 2D, puis stage franco-portugais de dessin et volume animés).

Sa carrière cinématographique débute en 1989 lorsqu'il participe au travail de Jean-Pierre Lemouland, en tant que co-auteur, décorateur et animateur, sur *Règne de sucre*.

Dès lors, de nombreuses expériences en tant que décorateur se succèdent sur les séries télévisées *Les belles histoires de pomme d'Api*, *Poil de carotte*, *Belphégor*, *Les Explorateurs*, *La famille Passiflore...* Enfin, il réalise en 1998 son premier court-métrage en volume animé *Le Cyclope de la Mer* récompensé de nombreuses fois en France et à l'étranger.

RUZZ & BEN, 26 minutes, 2005 (Animation volume)

© JPL Films - Arte France - Office national du Canada - Spirale production

TADEUS, 5 minutes, 2000

(Animation multiplane et papier découpé).

Co-réalisateur : Jean-Pierre Lemouland / Auteur : Karim Aït Gacem

© DFCR, Little Bear, JPL Films.

SANS AUTRE T'ES RIEN, 5 minutes, 1999 (Animation volume).

Auteur : Yohana del Gado © DFCR, Little Bear, JPL Films.

LE CYCLOPE DE LA MER, 13 minutes, 1998 (Animation Volume).

Auteur : Philippe Jullien Co-scénariste : Jean-Pierre Lemouland

© JPL Films, Arte.



JPL Films est une SARL de production de films créée en 1995 par Jean-Pierre Lemouland.

Centre de création image par image, développement artistique de projets, mise en place d'équipes artistiques et techniques, JPL films travaille dans les différents segments de la production pour la jeunesse, en maîtrisant les différentes techniques de fabrication d'images : dessin animé, images de synthèses et effets spéciaux, volume animé (marionnettes en pâte à modeler et en mousse de latex, animation image par image et muppets...). JPL films produit également des documentaires, des vidéoclips, des publicités et des films institutionnels.

Le studio est équipé d'un atelier de construction de décors et de fabrication de marionnettes, ainsi que de trois plateaux de tournage : prise de vue numérique et 35 millimètres.

Studio de films d'animation autonome et opérationnel qui lui permet de maintenir son indépendance tant dans ses choix économiques qu'artistiques.

Cette équipe bien structurée composée d'une vingtaine de personnes possède un véritable savoir faire.

www.jpfilms.com

:::: SÉRIES

- **Mouchig Dall** : Magazine jeunesse hebdomadaire sur France 3 Ouest en langue bretonne comprenant une série de fiction, des jeux, des programmes d'animation, des programmes animaliers, des captations et reportages dans les écoles bretonnantes à l'antenne depuis septembre 2006.
- **La Cour des Gants** : Série dialoguée de muppets réalisée par Benjamin Botella et Arnaud Ladagnous. 76 x 3 min. 30
- **Bazz** : Série en dessin animé réalisée par Pierre Bouchon. 38 x 1 min.
- **Tendres Agneaux** : Série 3D réalisée par Rodolphe Dubreuil et Matthieu Millot. 38 x 1 min.
- **La P'tite Orse** de Fabienne Collet Court métrage en 2D.

:::: COURTS MÉTRAGES D'ANIMATION (sélection)

- **Vincent** de Jean-Pierre Lemouland
6 min.30, 1990 (peinture animée).
- **Rêve de Lumières** de Jean-Pierre Lemouland
9 min. 1991. (peinture animée).
- **Le Cyclope de la mer** de Philippe Jullien
- **Ponpon** de Fabien Drouet
5 min.30 (Pâte à modeler). 1999
- **Bennozh Dit** de Fabienne Collet et Sébastien Watel
d'après un poème de Añjela Duval
3 min. (Particules animées). 1999
- **Tadeus** de Philippe Jullien et Jean Pierre Lemouland
- **Sans autre t'es rien** de Philippe Jullien
- **Ruzz et Ben** de Philippe Jullien

:::: DOCUMENTAIRES

- **Kerfank, la colline oubliée** de Pierre-François Lebrun
- **L'Atelier du Gardien** de Vincent Melcion
- **L'Afrique intime ou la naissance d'une œuvre rebelle** de Christophe Rey
- **Voyage en Gallésie** de Hubert Blanchard
- **Avis de recherche** de Fabrice Richard



ECLOSION de Jérôme Boulbès

Ce sont des cubes de pierre solitaires, usés et brisés, flottant dans la brume. Comme signe de vie, ils n'ont que deux petits yeux noirs.

Le temps du rassemblement est venu pour eux.



Notes de production par Jérôme Boulbès

L'émotion d'une naissance

Ecllosion est la représentation, l'exposition, d'un cérémonial étrange, d'une parade nuptiale particulière. La forme du film est celle de certains documentaires animaliers ou sous-marins muets qui cherchent avant tout à restituer une atmosphère et une beauté plastique, sans recourir à un anthropomorphisme exagéré.

Ici, nous resterons des observateurs distants et extérieurs. Les mécanismes du cérémonial nous deviendront petit à petit explicites et évocateurs, avec comme objectif de rendre ces cubes "étrangement familiers".

Cette cérémonie, dont les acteurs sont à la fois volontaires et soumis à des phénomènes naturels, sera finalement très humaine par son animalité même : par le jeu des positionnements et des rapports de force, par le passage des générations ou le plaisir physiologique d'être et de bouger ensemble.

Ces créatures de pierre, sans membres ni articulation, muettes, sont réduites à trois facteurs simples : leur regard, leur matière et leur position par rapport à un groupe. Je me pose ainsi un problème de mise en scène simple dans son énoncé puisque avec ce point de départ austère je compte emmener les spectateurs à l'émotion d'une naissance, fut-elle celle d'un bloc de pierre.

La clef de la réussite du film réside bien entendu dans

un travail particulièrement minutieux de rythme, de musique et de montage. Mais elle réside aussi dans le jeu des contrastes entre éléments statiques et mobiles tels que la pierre et le vent, la falaise et le vide, les forces d'inertie ou de mouvement, la solitude et la foule.

Une animation au fil du vent

Des pavés s'entrechoquant violemment mais flottant au gré du vent comme des poissons dans l'eau : ce contraste rendra nécessaire à la fois une certaine dureté et une grande légèreté, tant pour les matières que dans l'action. C'est à cause de cela que la technique utilisée sera l'image de synthèse 3D. Il s'agit de la technique idéale pour animer ce petit peuple de pierre en lévitation, tout en conservant pleinement la spatialisation de l'action et de la danse.

Nous avons eu un très large recours aux systèmes dits "de particules" qui rendent possible l'animation au fil du vent d'importantes quantités d'objets (cubes, poussières, débris). Ces systèmes permettent de contrôler précisément des mouvements d'ensemble et sont indispensables pour gérer les chorégraphies les plus complexes.

Enfin, la synthèse permet aussi de donner au film un "réalisme" qui est nécessaire pour remplir le désir déjà évoqué de rendre ces créatures "étrangement familières". En effet cette technique en elle-même ne connaît ni les lois de la pesanteur ni la dureté de la pierre, qui doivent donc être simulées. Elles le sont, mais, autant que possible, avec le souci d'être faux, d'inverser les systèmes et de rendre ce faux aussi crédible que possible. ■

Image et animation

Jérôme Boulbès
Alexandre Dubosc
Christophe Clamaron

Montage
Création sonore
Montage Son Mixage
Musique
Enregistrement
Directeur de production
Production

Jérôme Boulbès
Frédéric Lelouet
Adam Wolny
Michel Korb
Thierry Bousquet
Marc Boyer
Christian Pfohl
Isabelle Chesneau

Transfert sur film
Report optique
Laboratoire
Fabrication

Mikros Image
Ciné stéréo
Arane Gulliver
Studio de Saint-Ouen
Cinéplume
Lardux Films
Arte France

Une co-production

Jérôme Boulbès

Diplômé de l'Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs, Section Illustration

RASCAGNES (2003)

Coproduction Lardux Film / Arte France / studio Orlando

LA MORT DE TAU (2001)

Coproduction Lardux Film / Arte France / Mori No Seishin
Prix du meilleur film d'animation Lutins du Court-métrage 2002,
Prix de la meilleure animation Sitges 2002...

LE Puits (1999)

coproduction Lardux Film / La Sept-Arte
Meilleure animation à Clermont et Lille, Premier prix à Huesca
(Espagne) et Rome, Nomination aux Césars 2000

CRÉATURES (1997)

1^{er} prix concours FilmAction 1998 Vêpres (1994) - film d'études





LE GARDIEN DU NID de Olivier Pesch

3

Robert est le gardien d'une station d'éclosion fantastique. Il a comme tâche de s'occuper de six œufs dont l'un est particulièrement petit. Ce petit œuf, Ben, ne se développe pas normalement. Son défaut de croissance provoque un sentiment de rejet de la part de ses congénères. Robert essaye par tous les moyens d'apaiser le malaise dû au handicap de Ben et s'attache de plus en plus à ce dernier...

Note d'intention par Olivier Pesch

Mon travail de recherche repose sur les notions de dureté et fragilité des œufs. J'ai tout d'abord étudié les traditions liées aux œufs : Pâques, entre autres..., et tenté d'établir un parallèle avec certaines valeurs humaines. Le désir de réaliser un film où des œufs sont les protagonistes principaux est une idée qui m'attire depuis un certain temps.

Le Gardien du nid est une histoire universelle, basée sur les relations humaines. Ce conte de fée reflète les aspects négatifs et positifs de l'humanité basé sur le respect des autres.

J'ai envie de faire comprendre aux gens qu'il n'y a pas uniquement les plus forts qui sont maîtres de la société, mais que chacun dispose de qualités. Que l'on soit petit, laid, pauvre ou pas très intelligent, il faut se respecter. Chaque être humain a ses défauts, certes. Le côté humanitaire de mon court-métrage est retranscrit par le caractère du gardien. C'est lui qui équilibre les injustices dans la station d'éclosion et qui s'occupe du bon fonctionnement de la communauté. Les humains sont représentés par les œufs.

L'œuf est un objet qui me fascine tant par sa forme que par ses capacités. L'œuf peut être extrêmement fragile ou véritablement résistant, tout comme le caractère des êtres humains. De plus, l'œuf est le symbole de la naissance, donc de la vie. C'est une métaphore qui me permet d'attribuer une place particulière et unique à chacun d'entre nous dans ce monde. Je souhaite retranscrire les émotions ainsi que les actions des protagonistes uniquement à travers la technique de l'animation en volume. C'est pour moi la meilleure façon de mélanger des objets issus du quotidien (objets alimentaires réels, décors, œufs) à un monde imaginaire (déplacements fantastiques des œufs, personnages atypiques qui en sortent, station d'éclosion irréelle...). Par ce film d'animation, j'ai envie d'embarquer les spectateurs vers un monde irréel et fantastique, tout en les

rattachant psychologiquement à des faits réels du quotidien. Le traitement magique de mon film repose sur l'apparition d'œufs qui bougent, se déplacent, et mangent comme des êtres normaux. Ils s'amuse et expriment leurs sentiments même par l'intermédiaire de leurs coquilles.

Le suspense du film est souligné par le simple fait que, lors de l'éclosion de chacun des œufs, ce n'est pas un poussin qui en sort, mais une créature dont l'apparence se rapproche de celle d'un petit homme. Dans le simple but de nous ramener vers notre propre humanité. ■

Scénario et réalisation	Olivier Pesch
Production	Anne Schroeder Jean-François Le Corre
Image	Caroline Schuler
Animation	Christine Polis, Olivier Pesch, Daniel Wiroth, Alain Richard, Cédric Vandresse
Montage	Thierry Faber
Montage Son	Frédéric Demolder
Musique	Pierre Payan Eric Philippon
Chefs décorateurs	Claude Grosch Tanja Franck
Chef constructeur	MarionnettesJean-Marc Ogier
Directeurs de production	Jean-Luc Zehnter Michelle Müller
Une production	Samsa Film - Luxembourg
En coproduction avec	Vivement Lundi ! - France

LES MARIONNETTES

Les poupées d'animation sont toutes composées d'une structure de fil d'aluminium recouvertes de fil de laine pour garder la structure plus rigide et lui procurer un premier habillage. Cet habillage est nécessaire pour cacher la structure en aluminium. Ensuite, elles sont revêtues d'un vêtement propre à chaque figurine, qu'on peut comparer à un costume ! Pour les œufs, il s'agit de moulages de tailles différentes, permettant de reproduire leur croissance, mais aussi les expressions corporelles de chacun d'entre eux.

www.gebekafilms.com

geBeka
Films

