

EGGSHELTER

un film de **Raphaël Bluzet**



FLORIAN
COLAS

CLAIRE
KEIM

ALBERT
DELPY

ELLIOT
BOUSSON

EGGSHELTER



un film de **Raphaël Bluzet**

2021 / FRANCE / SCOPE / 11'55 / STÉRÉO

EN LIGNE LE 07.11.2021

RELATIONS PRESSE

Fatiha ZEROUAL et Barbara SILVERA

presse@raphaelbluzet.fr

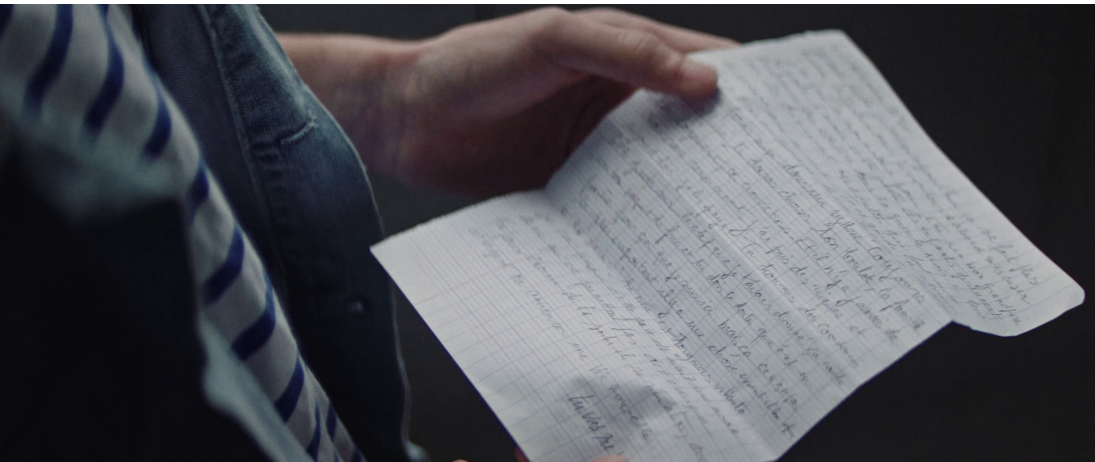
06.16.67.51.65



SYNOPSIS

Élevé par son grand-père, Paul. Hugo a 10 ans lorsqu'ils sont soudainement interpellés par les forces de l'ordre. Avant d'être arrêté, son grand-père lui confie une clé et lui promet de lui dire ce qu'elle ouvre s'il garde le silence jusqu'à sa majorité.

ENTRETIEN AVEC RAPHAËL BLUZET



De quelle impulsion est né Eggshelter ?

Je trouve cela intéressant d'utiliser le terme « Impulsion », parce que c'est vraiment ce que je ressens quand une idée vient.

J'étais à Cannes dans le cadre de mon précédent court-métrage, *We Need to talk about cosmos*. J'y ai vu pleins de films qui m'ont inspiré. J'ai commencé à imaginer l'introduction et le concept du film. Je me suis mis à écrire rapidement quelques lignes sur un carnet. Ensuite, j'ai laissé mûrir les choses.

En parallèle et ce depuis 10 ans, j'ai pour habitude d'écrire mes rêves. Cela me permet souvent de compléter mes idées.

J'ai aussi digitalisé les VHS que mon grand-père m'a données avant de nous quitter. Il a filmé mes huit premières années. J'ai pu ainsi me rappeler tous ces moments oubliés et méditer sur mon enfance. Je souhaitais faire un film qui revient sur l'enfance et sur la transmission entre un grand-père et son fils, qui est la thématique forte du court-métrage.

Quelle est la signification du titre?

J'ai opté pour l'anglais ne trouvant pas de mot ou d'expression française qui convienne.

Eggshelter signifie littéralement la coquille de l'oeuf. L'oeuf est le symbole de la procréation de l'enfance et par extension les relations familiales.

Le titre ne dévoile rien mais il nous permet de ressentir l'histoire ou d'esquisser les contours de cette expérience particulière. Le film s'inscrivant dans un style réalisme poétique.

Comment pourriez-vous définir votre processus de création ? Le réel et le rêve sont-ils ostensiblement liés dans vos créations?

Si je devais définir les choses, ce serait comme une banque d'idées. Quand je cherche à concevoir des décors ou bien des personnages, je reprends le carnet où mes rêves y sont précieusement conservés. Je cherche un mot-clé, un élément important dans un document

qui devient conséquent avec le temps.

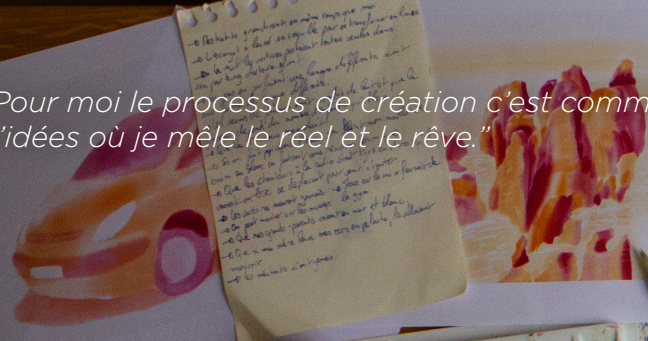
Parfois, je me réveille aussi en pleine nuit avec une idée bien précise en tête. Je note, puis le lendemain, j'essaie de bien l'organiser pour la structurer.

La relation entre le grand-père et son petit-fils est un vecteur important du film. Exploitez-vous d'autres thématiques?

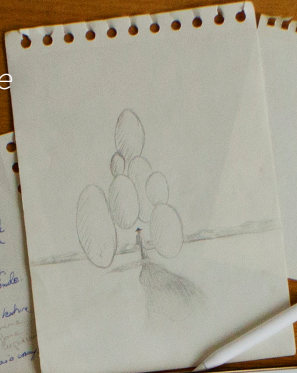
Je dirais la transmission entre les différentes générations. Ce que l'on cherche à transmettre et comment cela est perçu.

Il y a aussi le passage à l'âge adulte qui est certainement la thématique principale du film. Un troisième axe est développé, les choix décisifs que l'on décide de prendre dans une vie.

"Pour moi le processus de création c'est comme une banque d'idées où je mêle le réel et le rêve."



« Pour moi le processus de création c'est comme une banque d'idées où je mêle le réel et le rêve. »



« Pour moi le processus de création c'est comme une banque d'idées où je mêle le réel et le rêve. »

« Pour moi le processus de création c'est comme une banque d'idées où je mêle le réel et le rêve. »





Dans cette transmission, vous nous faites part de l'importance des rêves, est-ce que vous faites vivre une part de vous à travers ce personnage ?

Ce personnage ce n'est pas moi, c'est quelqu'un de très proche. Je désirais prendre de la distance par rapport à l'histoire pour ne pas qu'elle prenne un côté trop émotif.

J'ai alors choisi de raconter une histoire qui ne m'est pas inconnue mais différente de la mienne.

J'ai des traits de caractère en commun avec Hugo. Cela pourrait donc être un ami très proche, peut-être même un frère mais ce n'est pas entièrement moi. J'avais besoin de le comprendre pour pouvoir écrire son histoire.w

Est-ce un hommage à votre propre grand-père ?

Comme Hugo, j'avais une relation très proche avec mon grand-père mais ce n'est pas lui. C'est un mélange entre mon grand-père et le personnage qui m'a inspiré dans *La nuit du chasseur*. Brigand et secret, on a du mal à le cerner. Je voulais développer ce type de personnage, un grand-père avec des histoires mystérieuses pour ajouter un peu de dramaturgie. Donc oui, mon grand-père m'a évidemment inspiré, c'était un personnage cinématographique. On le ressent dans la relation et les dialogues du court-métrage.

Pour pouvoir prendre de la distance par rapport au film, je devais parler de lui de manière détournée, avec d'autres personnages et une autre histoire.

J'ai aussi ajouté dans plusieurs endroits du film des détails cachés comme sa date de naissance, ses initiales, les coordonnées GPS d'où il habitait.



Pensez-vous que le meilleur moyen pour un créatif est de parler de soi de manière détournée ?

Oui, c'est mon schéma de pensée. Il y a des parts de soi que l'on refoule, on peut les insérer dans nos personnages. C'est clairement mon film le plus intimiste, le plus proche de moi. J'en ressors grandi. J'ai une vraie volonté de toucher les gens.

En ce qui me concerne, j'ai vécu ce projet comme un accomplissement, une libération.

Pourquoi avoir opté pour une fin ouverte ?

Pour la scène finale, j'ai voulu apporter une touche onirique. J'aime l'idée d'une fin à laquelle chacun trouve une interprétation avec sa sensibilité et son histoire

Pourquoi ce choix de mélanger prises de vues réelles et animation ?


Je fais de l'animation et du film depuis mes 15 ans. J'aime combiner ces deux médiums, je les trouve complémentaires.

Et puis, il faut l'avouer, la possibilité d'user de ces deux modes de réalisation me permet d'offrir une certaine originalité à mon court-métrage tout en étant pertinent par rapport à la narration.

Les séquences d'animation nous plongent dans le monde du rêve et de l'enfance. La partie filmée nous ancre dans le réel, le présent.

Comment avez-vous imaginé Eggshelter ?

Ce que j'écris, je le visualise. Je parlerai d'un schéma de pensée instinctif. Il est difficile pour moi de mettre des mots dessus.

The background image is a dark, atmospheric scene. It features a large, circular structure, possibly a tunnel or a large eye, with a bright light source in the distance. The light source is a bright, rectangular shape, possibly a screen or a window, which is the focal point of the image. The overall color palette is dark blue and black, with some lighter blue and white highlights from the light source and the circular structure. The text is overlaid on the top right of the image.

*“Les séquences d’animation nous plongent
dans le monde du rêve et de l’enfance.
La partie filmée nous ancre dans le réel, le présent.”*

Aviez-vous un désir particulier en termes d'esthétique ?

Comme dans tous mes projets, je voulais créer quelque chose de singulier visuellement et narrativement. J'ai réalisé de nombreux tests, je voulais un film vaporeux, dessinée à l'aquarelle pour la partie animation. C'est un processus de production où l'on dessine image par image. Cela demande beaucoup de temps. J'ai donc choisi un double traitement pour la partie animation. Pour celles liées au souvenir, j'ai fait un traité bichromie orange et violet.

Je m'inspire de tous les arts. Ici le style rétro-futuriste de l'architecte Norman Jaffe m'a beaucoup influencé. Un paysage m'a également beaucoup inspiré visuellement, *les Météores* en Grèce qui paraît flottant. Je voulais des décors surréalistes, à l'effigie de ceux dans mes rêves. Le souvenir de l'enfance est fantasmé, c'est pourquoi je voulais avoir cette dose de surréalisme. Quant au côté bleu nuit, il représente le rêve avec une bichromie bleue et blanche.

Pour la photographie du film, je voulais un côté granuleux, imparfait, une image cassée que j'ai communiqué à mon directeur de la photographie, Jean-Thomas Miquelot. On a filmé en scope avec de vieilles optiques japonaises anamorphiques restaurées.

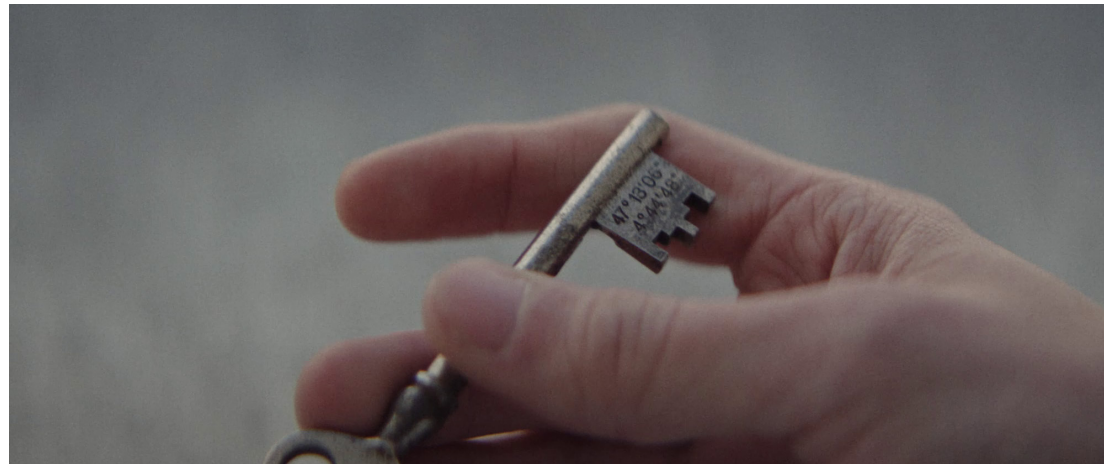


La clé joue un rôle spécifique dans le film. Pourquoi?

La clé permet de relier les deux parties du films. Elle symbolise cette transmission qui s'opère et pose les bases d'une énigme essentielle au film.

Quelles sont vos références en animation?

Sur ce film, j'ai plus de références en fiction qu'en animation. Mais je dirais que j'ai plutôt creusé du côté des arts visuels et de la peinture impressionniste. Je souhaitais apporter un côté sensoriel au film. C'était mon intention première, qu'on puisse avoir l'impression de le toucher.



Parlez-nous de l'ambiance sonore.

La partie sonore est un vrai pilier du film. Nous avons travaillé dès les premières lignes du scénario avec les compositeurs *Yovoh* et *Faubourg* pour que la narration et la musique soient réellement liées. Ils ont su parfaitement retranscrire la sensibilité du film.

Pendant le tournage, j'ai constitué une playlist pour mon équipe afin de partager le ton et l'ambiance sonore.

Qu'est-ce qui a entraîné le choix des voix-off ?

Je me suis rendu compte que mes courts métrages comportaient une voix-off. J'aime bien jouer avec le comédien hors-champ, c'est comme une voix qui vient du monde du rêve, inconsciente qui révèle des éléments sur les personnages ou sur l'histoire.



**Le travail de production fut conséquent puisqu'il s'est étendu sur 14 mois.
Pouvez-vous nous décrire cette expérience ?**

C'était une constante dans mon esprit durant ces 14 mois. Le fait de bénéficier d'une période importante m'a permis de faire mûrir ce projet et de prendre des pauses, du recul. Pour ce projet j'ai été également lauréat talent émergent de la région Île-de-France, cela m'a permis d'obtenir une bourse et donc du temps pour réaliser le film.

Je suis quand même passé par des périodes de doutes. Et je vous avoue que c'est la partie la plus difficile lorsque l'on crée. Quand on se lève au milieu de la nuit pour faire une modification sur le scénario ou sur le visuel.

Du coup, je n'ai pas réfléchi à la faisabilité du projet, ni au temps que cela prendrait.

Je n'ai pas travaillé seul pour tout ce qui a trait à l'animation, nous étions seulement deux. Jérôme Pastorello s'est occupé de concevoir les personnages par rapport à la caractérisation que je lui avais fournie. Pour ma part, je me suis occupé de l'illustration et de l'animation. Au final avec la partie film, l'équipe était constituée d'une trentaine de personnes qui ont cru au projet et permettant de l'amener là où je voulais.

Comment s'est déroulé le casting ?

J'ai dû faire deux types de casting. J'ai reçu de nombreuses demandes pour le personnage principal. Florian Colas était une évidence pour moi. Comme Hugo, il a un côté mystérieux, et son jeu est sobre et profond. En ce qui concerne Claire Keim et Albert Delpy, c'était un coup de coeur. Je suis rentré directement en contact avec eux.

Je tiens à créer un lien particulier avec mes comédiens puisque c'est un film intimiste. Ils ont été touchés par les thématiques abordées, le projet leur parlait directement. Pour moi, travailler avec des acteurs, ce n'est pas seulement leur donner des directives, c'est la continuité d'une relation construite en amont.

Eggshelter est votre 4ème court-métrage. Avez-vous d'autres projets en vue ?

J'ai comme projet d'adapter Eggshelter en long-métrage. Cela me permettra d'approfondir, explorer certains personnages et thématiques.

Je suis aussi sur l'écriture d'autres projets encore au stade embryonnaire.

*“Je tiens à créer un lien particulier avec mes comédiens
puisque c’est un film intimiste.”*



BIOGRAPHIE

Après des études audiovisuelles, Raphaël réalise *CAGE D'ARGENT* son premier court-métrage de fin d'études en 2013. Ensuite, il réalisa *IN* en 2014, un court métrage d'animation expérimental.

En 2017, *WE NEED TO TALK ABOUT COSMOS* obtiendra 7 sélections internationales (dont *Hollyshorts* à Hollywood, *Aesthetica* en Angleterre ainsi qu'une mention coup de cœur au *Short film Corner* de Cannes).

Il développe en parallèle *LES INTUITIFS* une websérie qui traite de différents sujets tels que l'absurde et le surréalisme, son thème de prédilection.

Il collabore également avec plusieurs artistes musiciens pour réaliser des clips comme *ANIMALS* de Wyve ainsi que des productions animées comme *IRIS* de Yovoh.

En 2021, il donne naissance à son nouveau projet *EGGSHELTER*.



Crédit photo : Julien Lasota

LISTE ARTISTIQUE

HUGO	FLORIAN COLAS
GRAND-PERE	ALBERT DELPY
MERE (VOIX)	CLAIRE KEIM
HUGO ENFANT (VOIX)	ELLIOT BOUSSON
MERE (SILHOUETTE)	SANDRINE JOUANIN
GARAGISTE	GILLES CRASTRE
COPINE HUGO	LARA MELCHIORI
COPAIN HUGO	LOUIS DESNOT
COPAIN HUGO (VOIX)	BAPTISTE PERAIS

LISTE TECHNIQUE

UN FILM DE	RAPHAËL BLUZET
MUSIQUE	FAUBOURG & YOVOH
EFFETS SONORES	VINCENT LAGADRILLIÈRE
ILLUSTRATION & ANIMATION	RAPHAËL BLUZET
CONCEPTION PERSONNAGES	JÉRÔME PASTORELLO
PRODUCTION	RAPHAËL BLUZET
DIRECTRICE DE PRODUCTION	AUDREY LENCHANTIN
ASSISTANTE REALISATEUR	LEONORE MALINOWSKY
STORYBOARD FILM	JEROME PASTORELLO
DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE	JEAN-THOMAS MIQUELOT
1er ASSISTANT CAMERA	ROMAIN DUQUESNE
2ème ASSISTANT CAMERA	HÉLOÏSE DE POYFERRE
CHEF ÉLECTRO	GUILLAUME ZUCCHI
ELECTRO	CYPRIEN BISOT
INGÉNIEUR DU SON	ANTONIN GUERRE
MIXAGE	PIERRE-MARIE WILLIAMSON
MAQUILLEUSE	FANNY BIACHE
RÉGISSEUSE GÉNÉRALE	MARIANNE SCHMADEL
REGISSEUSE ADJOINTE	JULIE LO RÉ
MONTAGE	RAPHAËL BLUZET
ÉTALONNEUR	HUGO ROSSELLO
PHOTOGRAPHE DE PLATEAU	JULIEN LASOTA

