

Le jeu du silence

NOTE D'INTENTION

LE POIDS DU PASSÉ

À travers l'histoire d'Elise et Paul, je souhaite explorer un thème central : peut-on vraiment échapper à son passé ? La mémoire est-elle fiable, ou se recompose-t-elle au gré de nos culpabilités ? Ce thriller ne se contente pas d'effrayer, il questionne aussi la responsabilité, le mensonge et la frontière trouble entre réalité et illusion.

UNE IMMERSION DANS L'ANGOISSE ET LA PARANOIA

L'histoire repose sur une tension psychologique omniprésente, une esthétique oppressante et une structure narrative fragmentée qui plonge le spectateur dans une spirale d'angoisse et de doute. Mes inspirations sont notamment *Gone Girl* de David Fincher, *Saw* de James Wan et l'œuvre de David Lynch au global, qui explorent également les thèmes de la manipulation, du couple, de la culpabilité et de la perception altérée du réel. Elise et Paul sont deux personnages aux caractères très différents, Elise a tout fait pour fuir ce passé trouble et a refait sa vie. Tandis que Paul ressasse encore leur histoire et a toujours des sentiments (et ressentiments) pour Elise. A la différence d'Elise, il est moins atteint psychologiquement car il est, inconsciemment, content de la retrouver. Ce comportement inconscient le pousse à être plus passif face à la situation, à plus se préoccuper d'Elise et crée une étrangeté qui fait planer le doute sur ses véritables intentions. Beaucoup d'éléments ne sont pas explicités, à dessein, afin de laisser libre cours à plusieurs interprétations et de créer en permanence le doute et le questionnement chez le spectateur.

UN UNIVERS OPPRESSANT, JOUANT SUR L'IMAGE, LE SON ET UN JEU D'ACTEUR MINIMALISTE

Le format de cinq épisodes de deux minutes impose un rythme haletant, où chaque séquence doit captiver immédiatement et maintenir une tension croissante. L'ambiance visuelle est sombre, minimaliste, jouant sur les ombres, les lumières abruptes et le son pour renforcer le sentiment d'enfermement et de paranoïa. Le son occupe une place primordiale : une bande-son originale et un sound design seront conçus pour accentuer l'immersion et l'angoisse, avec des sons diégétiques marqués, des silences pesants et des distorsions sonores subtiles qui brouillent la perception du spectateur et lui font ressentir ce que les personnages vivent

intérieurement. Le jeu d'acteur sera minimaliste, sensible et subtil, tout en étant intense dans les émotions intérieures ressenties, laissant ainsi un doute constant sur l'identité et les intentions des personnages. Enfin, l'histoire se déroule dans un seul lieu, la maison où ont habité les deux protagonistes 9 ans auparavant, ce qui contribue au sentiment d'oppression tout en facilitant le tournage.

UN THRILLER EN FORMAT MINI SÉRIE

Le thriller psychologique m'a toujours fasciné : cette capacité à troubler la perception du spectateur, à l'amener à douter de ce qu'il voit et entend. *Le Jeu du Silence* est né de cette envie : jouer avec les codes du genre tout en proposant une narration adaptée aux nouveaux formats de consommation. Avec ce projet, je veux offrir une expérience immersive et viscérale, où chaque épisode laisse une empreinte et une question en suspens. Le rythme donné par une mini série de 5 épisodes, qui hache la narration du fait d'une diffusion progressive, permet d'accentuer cette tension et laisse libre court à l'imagination et aux questionnements du spectateur. Le format sera très facilement adaptable pour être ensuite diffusé sur les réseaux sociaux et, le thriller étant un genre peu représenté sur ces plateformes, je suis persuadée qu'il y a une niche et un potentiel gigantesque.

Maud Plessis