

D'os et de Plumes

Un film de Anaël LEDAUPHIN et Romain CHAROUSSET

Note d'intention :

D'os et de Plumes est un film qui explore la vulnérabilité humaine à travers les yeux de Jade, une adolescente confrontée à la réalité de ses parents imparfaits. Le film est porté par un mélange de réalisme ancré dans la vie quotidienne et de symbolisme fantastique/horrifique.

1. L'histoire

Jade, 17 ans, vit avec sa mère depuis la séparation de ses parents. Elle est à un carrefour de sa vie et doit choisir entre suivre ses ami·e·s à Paris, rejoindre sa petite amie à Lyon, ou suivre son rêve d'études littéraires. Encouragée par sa mère, elle réalise que ses décisions sont influencées par la pression implicite de son père, qui s'est éloigné pour financer des études qu'il juge "utiles". Ce dernier n'a plus donné signe de vie depuis plusieurs semaines. Jade, encouragée par sa mère, lui rend visite pour clarifier leurs sentiments.

Lorsqu'elle se rend à l'appartement de son père, la jeune femme y découvre un chaos qui symbolise l'abandon et la douleur de son père. Ce dernier, reclus et affaibli, tente de se couper deux ailes gigantesques qu'il porte dans son dos. Cette scène de confrontation entre une fille et son père transformera à jamais leur relation.

2. Pourquoi raconter cette histoire ?

Pour nous, **D'os et de Plumes** représente la chute du mythe des parents infailibles. C'est un moment que nous avons tous vécu, parfois tôt, parfois tardivement, cette réalisation que nos parents, malgré leurs sacrifices, ne sont pas des figures parfaites. En tant que réalisateurs, cette histoire trouve sa source dans nos propres expériences d'enfance, avec des parents séparés et des pères souvent éloignés, donc moins présents. Nous avons voulu capturer ce moment où, confronté·e·s à leurs faiblesses, nous devenons plus adultes en réalisant que nos parents sont, eux aussi, faillibles.

Ce film est également un défi esthétique : créer une image forte qui reste ancrée dans l'esprit des spectateur·ice·s, un moment horrifique et pourtant chargé d'humanité. L'aspect "gore" n'est pas là pour choquer, mais pour matérialiser le sacrifice et la souffrance, rendant visible la complexité des liens entre Jade et son père.

3. Intentions cinématographiques

L'ambiance visuelle et sonore : L'esthétique glisse progressivement du réalisme au symbolisme fantastique. En entrant dans l'univers d'Emilio, la caméra passera d'une stabilité rassurante et un découpage sobre, à une instabilité troublante en caméra à l'épaule avec un enchaînement arythmique des plans, reflétant l'inconfort grandissant de Jade. La finalité sera plus douce et lente, laissant le temps d'observer et de ressentir ces retrouvailles.

Le film est ancré dans une réalité simple lors des séquences avec la mère, utilisant des éclairages artificiels, doux pour créer une ambiance chaleureuse et familière recréant une atmosphère de cocon rassurant, en contraste avec l'appartement glauque et désordonné du père, où la lumière se fera rare, accentuant la sensation de désarroi.

Les ailes : La scène des ailes sera réalisée avec des effets pratiques, afin de maintenir une approche tangible et viscérale. Les ailes doivent être fascinantes et terrifiantes, symbolisant à la fois la grandeur passée et la souffrance actuelle du père. Nous voulons que chaque plume, chaque coup de lame transmette une réalité brutale, ancrant cette transformation dans le concret.

Ambiance sonore : Il y a une scission sonore entre la première et la seconde partie du film. Son traitement jouera un rôle central pour créer une atmosphère immersive.

Première partie : l'ambiance sonore sera elle aussi chaleureuse, des doux bruits de vent dans la chambre, un bon plat en train de mijoter dans la cuisine, etc... Cette ambiance s'appauvrira lors du repas pour arriver à une forme de silence dérangent.

Deuxième partie, ce silence ambiant sera progressivement comblé par des bruits organiques, des grincements et des sons presque imperceptibles qui renforceront le sentiment de malaise. Ce basculement fantastique se jouera aussi fortement au son. La musique sera minimaliste, laissant place aux ambiances et aux silences pour souligner les moments clés, notamment lorsque Jade découvre son père mutilé. Le retour du silence et les respirations marqueront la gravité de la scène, laissant les émotions des personnages se dérouler sans artifice.

4. Références et inspirations

Nous nous sommes inspirés de films tels que **Relic** (Natalie Erika James) pour la représentation de la relation parent-enfant à travers une métaphore visuelle poignante. **Titane** (Julia Ducournau) pour la confrontation entre l'horreur corporelle et l'émotion pure. **Hérédité** (Ari Aster) est une autre référence pour le traitement de la tension et la manière de glisser vers un registre étrange sans perdre de vue les relations humaines centrales. **It Follows** (David Robert Mitchell) pour son ambiance oppressante, son intégration d'un élément fantastique dans le quotidien, et son utilisation des mouvements de caméra pour créer une tension constante, **Falling** (Viggo Mortensen) pour sa représentation intime et complexe de la relation père-enfant, la fragilité des parents et la confrontation avec le passé, créant une tension émotionnelle puissante et réaliste. Le tout avec une sobriété et une grande efficacité de la mise en scène que nous recherchons dans la première partie du film. **The Babadook** (Jennifer Kent) pour l'exploration de la dynamique familiale et la matérialisation de la douleur psychologique à travers un élément étrange, créant une tension oppressante et une utilisation symbolique du fantastique.

5. Ambitions et moyens

Nous prévoyons un tournage d'une semaine. L'idée est de collaborer avec une équipe qui partage notre engagement pour ce projet, afin de créer une expérience fédératrice autour de l'image forte de ces ailes gigantesque, palpables, qui existeront sur le tournage. C'est une sensation que l'on cherche tant pour l'équipe que pour les futur·e·s spectateur·ice·s. Pour nous ces ailes doivent exister.