

L'Oiseau

Nom : Jean-Baptiste Yves Pierre Plard

Genre : Homme

Né-e en : 1991

Adresse : Paris

Téléphone : 0642009026

Email : jbplard@gmail.com

Observations :

L'Oiseau

Réponses Dossier

Eventuellement, lien vers de précédentes réalisations :

L'OISEAU

1. INT. CHAMBRE DE SWANN - JOUR

Une vidéo YouTube en plein écran, du bruit numérique, la caméra essaie de faire automatiquement le point mais l'image est trop sombre. On distingue tout de même une touffe de poils au fond d'un terrier. Puis une grande oreille duveteuse. On entend parfaitement la respiration d'un animal et quelques sursauts, de faibles gémissements.

SWANN, 25 ans, commente sur la vidéo.

SWANN

(OFF)

Un lapin qui rêve... dix décibels.

CUT TO

Changement soudain de vidéo. Des arbres se dressent sur une clairière arrosée de soleil. Le vent. Puis, plus près, un petit trou dans un arbre, un câble XLR (câble de branchement son) qui en sort. Le silence se fait. Puis un autre arbre, un autre trou, un autre câble. Et soudain un bruit de fourmillement, comme de la pluie.

SWANN

(OFF)

Les xylophages. Probablement des scarabées longicornes. Comme je vous l'avais expliqué dans une autre vidéo, à travers leur son on peut évaluer leur population et donc l'état de santé de cette forêt. Là, c'est la mort assurée de-

Un bruit de clic de souris. Swann apparaît dans sa chambre, illuminé seulement par l'écran de son ordinateur. Son bureau est truffé d'appareils d'édition et de captation sonores, d'étranges micros, une parabole, il y a aussi un autre écran qui n'affiche que des ondes sonores multicolores, des spectrogrammes. Il a l'air concentré, il parcourt les vidéos de sa chaîne qu'il joue compulsivement, il est à la recherche de quelque chose.

Il passe par des captations sous-marines dans une mare, puis des pâles d'éoliennes dans le brouillard, une vidéo dans laquelle il passe portant une perche à bout de bras en courant derrière une vache, puis c'est un train qui passe à toute vitesse... Le spectrogramme change à chaque fois de forme, puis il se fige soudainement.

C'est une vidéo de nuit, les toits de Paris comme un grand tableau composés de mille petites lumières. L'enregistrement paraît banal : un grand brouhaha. Il se retourne vers le spectrogramme, isole une partie, joue sur les filtres... et au bout de quelques secondes, le chant mélodieux d'un oiseau fait clairement surface. Swann trace un segment avec son doigt sur la nouvelle forme affichée.

Swann fixe son écran, éberlué. Il apparaît, face caméra. Il se racle la gorge et commence à s'enregistrer.

SWANN

Donc pour reprendre, et comme PierreLB_56 nous l'a signalé en commentaires, c'est bien ça. En tout cas...

(...)

Ça me paraît juste irréel. Ça fait quinze ans qu'ils ont tous disparu. Dix ans que l'espèce est officiellement classée éteinte. Mais sur cet enregistrement de la semaine dernière, c'est bien... un merle.

(...)

Enfin c'est le chant d'un merle qui en appelle un autre. C'est son chant d'amour.

Swann arrête l'enregistrement. Il regarde autour de lui, sa chambre est dans un triste état, d'une saleté qui trahit sa précarité. Elle est toute petite, il n'y a qu'un matelas par terre, son bureau, ses appareils et le lieu n'a pour respirer qu'une fenêtre avec des barreaux. Swann se regarde dans le reflet de son écran maintenant noir puis fixe le plafond. Il soupire nerveusement.

2. EXT. RUES DE PARIS - JOUR

Swann fait face à un grand échafaudage sur le côté d'un vieil immeuble en réparation. Il porte un casque audio autour du cou, un sac à dos duquel sort une perche. Il a à la main un micro et en bandoulière un grand sac avec un enregistreur. Il range son micro, resserre son pantalon, regarde autour de lui, souffle pour prendre son courage, puis grimpe.

Il se hisse en haut de l'immeuble, marche jusqu'à un coin du toit, en tachant de rester le plus proche du sol, de peur de tomber, et se positionne. Il déballe son micro, allume son enregistreur avec soin, son petit écran affiche un spectrogramme qui ondule doucement. Il le place sur ses genoux mais ne résiste pas à l'envie de regarder dans le vide. Le vertige manque de le faire tomber à la renverse. Il s'agrippe à la rambarde, souffle et observe autour de lui.

Les toits de Paris à perte de vue.

Swann attache et ajuste son micro parabole. Il le pointe en direction de la ville, cherchant un angle précis. Ses mouvements sont minutieux, comme s'il cherchait à déchiffrer un code invisible.

Un silence étrange domine, uniquement ponctué par des bruits urbains lointains : le ronronnement d'un moteur, une sirène étouffée, le souffle du vent.

Le soleil découpe la ville dans des silhouettes mouvantes, des formes vibrantes de chaleur. L'écran affiche une onde sonore plate. Swann ajuste les réglages. Les sons se précisent. Il plaque ses yeux contre une paire de jumelles et suit son micro comme une oreille toute puissante : une vieille dame écoute un air de Barbara à son balcon, un homme murmure tout bas une blague à un autre, un couple s'embrasse, un enfant court après des pigeons qui s'envolent, Swann ne peut pas s'empêcher de suivre leurs mouvements, le battement de leurs ailes... Puis il bouge lentement la parabole tout en la tournant légèrement, ajuste les fréquences sur son enregistreur. Un grésillement apparaît, puis un son isolé, distant, presque un chuchotement. Swann s'immobilise.

Une forme vague apparaît sur l'écran. Swann trace un segment avec son doigt.

Il resserre son casque autour de ses oreilles, le regard fixé sur l'horizon. La caméra suit son regard, explorant lentement les toits, les cheminées, et les fenêtres ouvertes.

Un trille fragile émerge, comme un fragment de chant. Swann ajuste le micro, retenant son souffle. Le trille se répète, légèrement plus fort, puis disparaît dans le bruit du vent.

SWANN
(soufflant, frustré)
Non... Reste, reste...

Swann relâche son micro, scrute l'écran du spectrogramme où les lignes vibrantes disparaissent.

3. INT. CHAMBRE DE SWANN - JOUR

Retour à une vidéo en ligne. Les illustrations s'enchaînent pour accompagner les propos de Swann : schémas plutôt graphiques, images d'archives de rouges-gorges, de merles, et une vidéo du chant ralenti de l'étourneau.

SWANN
(off))
Les oiseaux ont un organe unique qu'on n'a pas : le syrinx, situé à la base de leur trachée. Cet organe leur permet de produire deux sons en même temps, un peu comme s'ils jouaient deux instruments à la fois avec la précision d'un virtuose... Mais leur chant n'est pas juste de la musique. Pour eux, c'est un moyen de communiquer, de se repérer, de trouver leur place.
(A SUIVRE)

SWANN (SUITE)

Ils vivent dans un monde sonore, un monde qu'on ne peut pas voir, mais qui, pour eux, est aussi clair que ce qu'on voit avec nos yeux. Parmi les plus impressionnants, il y avait le merle noir, avec ses chants incroyablement variés, en fait chaque merle avait sa façon de parler, comme un accent. Ceux qui ont eu la chance de l'entendre, n'hésitez pas à partager en commentaires. Il y avait aussi l'étourneau... il avait la capacité d'imiter quasiment n'importe quoi. Si vous ralentissez son chant, vous voyez toute la complexité, tout ce qu'ils construisent avec ces sons. Et même quand le chant s'arrête, il ne disparaît pas vraiment. Il reste comme une empreinte dans leur monde sonore, un message qui, au fond, dit toujours la même chose : "Je suis là."

4. EXT. TOIT D'IMMEUBLE - FIN DE JOURNÉE

Swann ouvre doucement les yeux, abruti par l'attente. Le ciel est zébré de couleurs surréalistes, des formes géométriques mouvantes semblables à des spectrogrammes. Elles se superposent aux traînées des rares oiseaux qui dansent dans le ciel.

Swann est sur le toit, les genoux pliés, ses mains tremblantes tenant le micro parabole. Le chant cristallin du merle résonne dans son casque, amplifié et réverbéré. L'écran de son enregistreur affiche un spectrogramme complexe, vibrant de motifs géométriques. Swann se ressaisit brusquement.

Il ajuste son micro, scrute l'horizon. La caméra suit son regard à travers les toits parisiens, baignés de lumière dorée. Il déplace la parabole lentement, comme pour déchiffrer un signal. Le chant s'interrompt soudain, remplacé par un silence lourd.

Un trille inattendu retentit à nouveau, plus proche, réverbérant dans les ruelles en contrebass. Swann relève brusquement la tête, attrape son matériel et descend précipitamment l'échafaudage.

5. EXT. RUES DE PARIS - SOLEIL COUCHANT

Swann traverse les rues avec son matériel bringuebalant, se cogne aux passants, le son dans son casque va et vient, le chant est couvert par le bruit des discussions, des bus, des pas... Mais il parvient jusqu'à l'entrée d'un grand immeuble. Il pousse la porte et pénètre dans une cour d'immeuble bordée de hauts murs.

Le son résonne magnifiquement, amplifié par la pierre. Il pointe sa parabole vers une ombre assise sur un banc : un vieil homme.

Le vieil homme, serein, siffle doucement le chant du merle. Swann, incrédule, s'approche.

SWANN

C'était vous ? Ce chant... c'était vous ?

VIEIL HOMME

(moqueur)

Moi ? Je suis bon, mais pas à ce point.

Swann, méfiant, active son enregistreur et joue son fichier. Le chant pur retentit. Le vieil homme écoute attentivement, plissant les yeux. Il secoue lentement la tête.

VIEIL HOMME

Non. Ça... c'est un merle. Et pas n'importe lequel. Celui-là parle avec les cartes.

SWANN

Les cartes ?

Le vieil homme se lève lentement, tendant un doigt vers le ciel puis vers l'écran du spectrogramme. Il trace les lignes avec un geste sûr.

VIEIL HOMME

Regarde ça. Ces motifs... Ce n'est pas juste une mélodie. Chaque note marque un espace. Il chante son territoire. Si tu veux le suivre... tu dois entendre sa carte.

Swann fixe l'écran, captivé.

Le vieil homme hoche la tête, satisfait. Swann lève les yeux vers lui, mais il ne dit plus rien. Le silence s'installe. Swann recule, serre son enregistreur contre lui, et quitte la cour, déterminé.

Swann marche dans les rues, son micro parabole tenu à bout de bras. Il avance lentement, regardant autour de lui, comme s'il cherchait quelque chose d'invisible. Les lumières des lampadaires ou des néons vacillent, ils projettent des ombres longues et mouvantes sur le sol.

Swann s'arrête au coin d'une rue, fixe son spectrogramme. Il essaie de le déchiffrer, en vain. Il ajuste son casque, tourne son micro dans toutes les directions. Rien.

7. EXT. PLACE DÉSERTE, PARIS - NUIT

Swann traverse une petite place bordée de bancs vides. La ville semble s'étendre infiniment autour de lui, froide et silencieuse. Il s'assoit sur un banc, baisse son micro, et fixe son enregistreur.

Le spectrogramme affiche des taches éparses, des bruits parasites qui ne forment aucun motif cohérent. Swann trace un segment avec son doigt, essayant de déchiffrer quelque chose. Rien.

Il enlève son casque, le laisse pendre autour de son cou. Le silence est presque oppressant. Il regarde le spectrogramme une dernière fois, puis l'éteint, abattu.

8. INT. CHAMBRE DE SWANN - NUIT

Une vidéo YouTube s'ouvre, avec le titre simple et intrigant : "Clonage et conservation : une révolution pour les espèces disparues ?". Une voix posée, en anglais, démarre sur une musique pas très subtile.

Des images illustrent les propos : une cellule se divisant sous un microscope, des chercheurs au travail dans un laboratoire, un bison cloné marchant dans une prairie. La vidéo montre ensuite un cheval de Przewalski avec une légende discrète indiquant sa naissance grâce au clonage en 2020.

La voix poursuit, expliquant que le clonage a permis des avancées fascinantes pour certaines espèces. Mais elle s'interroge : pour des animaux comme les oiseaux, dont l'apprentissage des chants se transmet entre générations, que peut offrir le clonage ?

9. EXT. PLACE DÉSERTE, PARIS - NUIT

Swann se réveille sur son banc, seul dans un parc plongé dans l'obscurité. Une lumière douce traverse les branches des arbres, projetant des ombres mouvantes autour de lui. Tout est calme, à l'exception d'un léger bruissement de feuilles.

Il se redresse, désorienté, les yeux fatigués.

Son enregistreur repose sur ses genoux, son casque pend

autour de son cou. Il le rallume distraitemment, mais l'écran affiche une ligne plate, un silence apparent. Il soupire, frottant ses yeux, puis baisse la tête.

Un trille délicat brise le silence. Il se fige. Lentement, il lève les yeux vers les arbres. Une ombre passe furtivement à travers les branches, suivie d'un chant clair et mélodieux.

Il remet son casque, le souffle court. Les motifs vibrants du spectrogramme apparaissent sur son écran, ils dessinent une forme complexe et familière. Il reste immobile, captivé, tandis que le chant emplît l'espace autour de lui avant de s'éteindre doucement dans la nuit, ne laissant qu'un léger écho.

Le chant du merle revient, clair mais lointain. Le spectrogramme s'anime doucement, une fine ligne vibrante apparaissant à l'écran. Swann relève la tête, ses gestes redevenant précis et concentrés.

SWANN
(murmurant)
C'est toi.

Il reprend sa marche, il suit le spectrogramme qui commence à afficher des motifs plus nets.

La silhouette de Swann se perd dans l'immensité urbaine alors que l'aube perce le ciel qui devient une étoffe bigarrée.

10. EXT. FRICHE INDUSTRIELLE - AUBE

Swann arrive dans une friche industrielle, un lieu désolé où la nature envahit lentement les structures métalliques rouillées. Des plantes grimpantes recouvrent les murs, et le vent souffle à travers des ouvertures béantes.

Le spectrogramme de Swann s'anime de nouveaux motifs, qui semblent converger. Le chant revient, plus fort, se réverbérant sur les parois métalliques, créant une cacophonie harmonieuse.

Swann installe son micro, ajuste les réglages. Le spectrogramme commence à dessiner une carte sonore détaillée : des lignes lumineuses qui se croisent, formant des motifs géométriques complexes. Les motifs ressemblent à une carte topographique, chaque fréquence semblant marquer un point précis dans l'espace.

Swann scrute l'écran, ébahi.

Le chant devient plus clair, plus insistant. Swann suit les motifs sur son écran jusqu'à une haute tour abandonnée au centre de la friche.

11. EXT. LA TOUR - AUBE

Swann grimpe la tour métallique, ses mouvements fébriles mais précis, il n'a plus peur. Le chant atteint un crescendo, saturant l'espace sonore. Chaque note semble vibrer dans l'air, comme si le paysage entier résonnait avec la mélodie, si bien que Swann doit enlever son casque.

Swann atteint le sommet. Il se tient face au ciel immense, ses bras tremblant légèrement. Le chant s'intensifie, une symphonie complexe qui semble se déployer en couches infinies. L'écran de l'enregistreur est saturé de motifs lumineux. La structure ressemble maintenant à une forme organique, vivante.

Swann lève lentement les bras et une ombre passe au-dessus de lui, un battement d'ailes puissant résonne dans la tour et remonte dans le ciel. La caméra bascule en vue drone, s'élève rapidement au-dessus de Swann, parcourt la ville dans le matin, passe dans les fenêtres chez les gens, comme un fil et une aiguille, lie tout, montre la ville dans toute sa diversité, sa saleté, sa beauté.

12. INT. BUREAU DE SWANN - JOUR

Retour dans la petite chambre de Swann, éclairée par la lumière pâle du matin. Il est assis à son bureau, silencieux, les yeux fixant l'écran de son ordinateur. Les spectrogrammes défilent, dévoilant des motifs de plus en plus précis.

Swann écoute en boucle un fichier audio : le chant du merle, pur et cristallin, résonne dans la pièce. Il sourit faiblement, un sourire calme et presque apaisé. Le spectrogramme s'arrête sur un motif final : une empreinte sonore nette.

SWANN
(murmurant)
Tu es là.

L'écran s'éteint lentement, laissant la pièce dans un silence complet.

L'Oiseau

— Synopsis

Swann, bioacousticien obsédé par les sons, traque un chant que personne ne croit encore possible : celui d'un merle disparu depuis des années. Son voyage l'entraîne des toits de Paris à une friche industrielle, guidé par des sons qui dessinent une carte invisible. À mesure qu'il s'enfonce dans ce territoire sonore, la quête devient une immersion totale. Au sommet d'une tour abandonnée, il atteint enfin l'origine du chant, un moment suspendu où le son envahit tout, transformant l'espace et la réalité même.

L'Oiseau

— Note d'intention

L'Oiseau est une tentative de capter ce qui persiste après que tout semble avoir disparu. C'est une exploration des sons, de leur fragilité et de leur pouvoir à dessiner des mondes invisibles. À travers la quête de Swann, un jeune bioacousticien obsédé par le chant d'un merle disparu, le film plonge dans un territoire sonore où écouter devient une manière d'habiter l'espace.

L'idée de ce projet m'est venue à travers des lectures qui ont marqué ma perception de notre environnement sonore. Dans *The Great Animal Orchestra* de Bernie Krause, j'ai découvert comment les sons des animaux, leurs *niches acoustiques*, s'entrelacent dans des paysages sonores harmonieux, chacun occupant une fréquence spécifique pour éviter de se superposer. Cela m'a fasciné. Ces sons, ces chants, ne sont pas que de la musique : ce sont des structures, des territoires, des dialogues vitaux. Et puis il y a eu *Printemps silencieux* de Rachel Carson. Ce livre, même s'il parle de l'impact des pesticides, résonne encore dans sa description d'un monde où les oiseaux se taisent. Imaginer ce silence m'a hanté. Ces lectures m'ont fait comprendre que la disparition des sons est une perte autant sensorielle qu'écologique. Et elles m'ont donné envie d'explorer cette idée à travers le regard de Swann, qui traque un écho vivant dans un monde de plus en plus sourd.

Puis j'ai rencontré un, deux bio-acousticiens, j'ai compris les micros, la technique, leur approche différente aussi, l'un dans une étude scientifique des écosystèmes, l'autre une approche plus artistique. J'ai même rencontré un « chanteur d'oiseau », Johnny Rasse, qui les imite à la perfection et mêle ce talent à la scène.

Ils m'ont inspiré le personnage de Swann. Il est ancré dans une démarche scientifique : enregistrer, documenter, comprendre. Mais son obsession pour le chant du merle dépasse la raison. Il traque ce chant comme une mémoire auditive, une réminiscence. Il cherche à entendre quelque chose qui, peut-être, n'existe déjà plus. Cette quête le conduit à arpenter les toits de Paris, les friches industrielles, et enfin une tour qui devient son sommet symbolique, là où tout s'ouvre, là où le son ne connaît plus de limites.

Visuellement, le film s'articule autour de cette tension entre un monde clos et un espace qui s'ouvre peu à peu. Paris est un environnement écrasant : la chambre de Swann, avec sa lumière crue et ses angles fermés, reflète son enfermement. La ville, filmée dans des teintes froides, est saturée de bruit, une cacophonie qui avale tout. Mais à mesure qu'il s'élève, que ce soit sur les toits ou dans la tour finale, l'image change. Elle se déploie. La lumière devient organique, presque brûlante. Elle chauffe l'écran comme une pellicule.

Et cette lumière ne reste jamais neutre. Le son la transforme, la déforme. Une basse fréquence peut faire vibrer un cadre. Une note aiguë étire une ombre ou fait fondre un rayon de soleil. Les images, tout comme Swann, sont affectées par ce qu'elles entendent. Quand le chant du merle surgit enfin, l'image semble s'évanouir dans un vertige lumineux, un mouvement qui imite l'onde sonore elle-même.

Le vol est une image centrale du film. Swann, dans son ascension vers la tour, passe de l'oppression urbaine à une jouissance totale de l'espace. Quand il atteint le sommet, il est littéralement suspendu entre ciel et terre. La caméra, en basculant en vue drone, traduit cette libération : un mouvement qui suit l'ombre d'un oiseau ou qui s'élève au-dessus de la ville, embrassant tout. Ce vol n'est pas seulement une métaphore. C'est un moment d'extase, où

Swann entre pleinement dans le territoire sonore qu'il traquait. Un moment où son obsession et son désir trouvent enfin un écho.

Le son est le cœur battant du film. Il ne s'agit pas d'un simple fond sonore, mais d'une matière vivante qui structure la narration. Chaque fréquence, chaque vibration, devient un outil de narration sensorielle. Une captation binaurale permettra de plonger le spectateur dans cet univers sonore. Les résonances dans la friche, le bruissement des feuilles, les chants d'oiseaux ralentis ou amplifiés : tout est conçu pour être ressenti physiquement, presque viscéralement. Et les silences, eux aussi, sont pleins de tension. Ils ne sont jamais vides : ce sont des espaces où le spectateur attend, où chaque bruit devient une révélation.

Enfin, les spectrogrammes deviennent des motifs visuels. Ce ne sont pas que des outils narratifs pour Swann, mais des empreintes qui envahissent parfois l'image, comme des souvenirs visuels de sons. Ils apparaissent en surimpression, se mêlent à la lumière, dessinent des cartes. Ces motifs traduisent l'écoute en une expérience visuelle, où l'image et le son se contaminent mutuellement.

L'Oiseau est un film sur l'écoute, mais aussi sur ce qui reste après la disparition. C'est une histoire où le son devient un territoire, où la lumière vibre comme un écho, et où chaque instant est une tentative de capturer l'invisible. C'est une expérience que j'aimerais s'imprimer sur la rétine et résonner dans les oreilles, comme une empreinte sonore qui ne s'éteint jamais vraiment.

L'Oiseau

— Fiche technique

Estimation de la durée du film : environ 10 minutes.

Support de tournage : Sony FP3 et série de Leica fixes + drone FPV ultra rapide pour obtenir les mouvements d'oiseau.

Format et traitement visuel :

Couleur : Le film est en couleur, mais avec une palette évolutive. Les scènes urbaines et intérieures utiliseront des tons froids et métalliques, tandis que les séquences finales dans la friche et sur la tour évolueront vers des teintes dorées et organiques.

Déformation visuelle : Le traitement d'image inclura des effets subtils pour traduire l'influence des sons : flous vibrants, tremblements, distorsions lumineuses.

Durée estimée du tournage : 4 jours de tournage :

Intérieurs (chambre de Swann) : 1 jour.

Extérieurs à Paris (rues, toits, cour d'immeuble) : 2 jours.

Friche industrielle et tour : 1 jours.

Déplacements :

La majorité des scènes seront tournées à Paris, principalement dans des rues calmes, des cours d'immeuble et sur des toits.

La friche industrielle sera localisée en périphérie de Paris, accessible en transport léger pour l'équipe et le matériel.

Décors :

Chambre de Swann : Un intérieur exigü, encombré de matériel sonore et informatique.

Toits de Paris : Espaces ouverts avec vue sur la ville, nécessitant des autorisations spécifiques pour le tournage en hauteur.

Rues parisiennes : Séquences de déplacement, on veut saisir la tension entre l'agitation urbaine et les sons captés par Swann.

Cour d'immeuble : Un espace réverbérant, bordé de murs hauts, avec une atmosphère intimiste et mystérieuse (Rue Saint Maur)

Friche industrielle : Lieu semi-abandonné, envahi par la végétation, où la lumière et les résonances jouent un rôle central.

Tour abandonnée : Point culminant qui nécessite une préparation technique pour la sécurité et les angles de vue.

Matériel sonore :

Son : Enregistreurs portables professionnels, micros paraboliques et captation binaurale pour une restitution immersive des paysages sonores.

JEAN-BAPTISTE PLARD

Mise en scène

- Storyboard, mise en scène et supervision VFX de **Les Insoumises** (2025, série documentaire en développement, France TV)
- Storyboard, mise en scène et supervision VFX en préproduction, production et post-production de **Saint Ex** de Pablo Agüero (2024, fiction, **LM**, en montage, produit par Cheyenne Federation)
https://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=310732.html
- Réalisateur, clip *Scratching* de *Zoe's Shanghai* (2024)
<https://drive.google.com/file/d/1y75KFVTVQM0uJUGwRCv23Z2eEM0jvw01/view?usp=sharing>
- Assistant à la mise en scène de **Les Sorcières d'Akelarre** de Pablo Agüero (2021, fiction, **LM**, produit par Sorgin Films)
https://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=259284.html
- Auteur-réalisateur de **Il fallait maintenant vivre** (2020, fiction, **CM**, autoproduction)
<https://youtu.be/ND-NkB7SoaA>
- Auteur-réalisateur de **Coûte que couteau** (2020, fiction, **CM**, autoproduction)
<https://m.youtube.com/watch?v=FoolzTZilyg>

Écriture

- Auteur de **A Road Less Travelled** (2025, documentaire franco-irlandais, **LM**, en tournage, réalisé par Alexander Murphy et produit par Goodseed)
- Auteur de **Goodbye, Sisters** (2024, documentaire, **LM**, réalisé par Alexander Murphy et produit par Goodseed)
- Auteur-réalisateur de **La Pleureuse** (sélectionné pour le développement à l'Atelier du GREC novembre 2023, fiction, **CM**)
- Coscénariste (écriture et tournage) de **A Son of Man** de L.-F. Fernandez-Salvador et Pablo Agüero (2018, fiction, **LM**, produit par Paracas)
- Scénariste de **La Nuit Dernière** (2021, film expérimental, **CM**, mécénat)
- Coscénariste de **L'Éclair de Belleville**, de Dorian Hays (2019, fiction, **CM**, production La Cantine 277)

* Prix du meilleur court-métrage, 2019 Four Points Film Project

Contact

+33642009026

jbplard@gmail.com

Formation

King's College of London

Promotion 2014-15

Master Cultural and Creative Industries

- Anthropologie
- Productions cinématographiques transnationales
- Écritures transmédia

Écoles Supérieures d'Études cinématographiques

Promotion 2011-14

Licence d'études cinématographiques

Logiciels

- **3D :**
 - Unreal Engine
- **Montage :**
 - DaVinci
 - Avid
 - Final Cut
- **Intelligence artificielle :**
 - Stable Diffusion, Automatic1111, Comfy, Runway

Permis

- B, Mer, Rivière

L'Oiseau

— Iconographie



