

Note d'intention PHALANGE

Paris en l'2106, Rebec (femme 26 ans) est une jeune boxeuse underground qui survit de larcins dans le désolé niveau 0. Elle s'infiltré dans le repère d'un chef de mafia local. Seule face à un gang armé elle n'a pour elle que ses poings, sa haine et un mystérieux processeur parlant logé sur sa tempe. Alors que sa détermination sera mise à l'épreuve par le gang et l'IA, réussira-t-elle à trouver l'assassin de son frère ?

Phalange est un court métrage d'action et science fiction futuriste. C'est pour moi un défi de créer un tel monde avec des moyens limités. Dès le processus de création j'ai eu pour motivation de faire de la science fiction de la manière la plus efficace, réaliste et peu coûteuse possible. Je veux montrer qu'avec un peu d'imagination et de bons procédés on peut transporter le spectateur dans un monde que l'on juge souvent difficile à mettre en œuvre.

Au delà de ce défi c'est l'histoire de Rebec, une femme qui se bat dans un environnement masculin et qui, par sa force mental, réussit à braver tous ses obstacles. Pour cela elle est aidée par une puce qui lui permet de mieux se battre. Cette puce représente en fait son subconscient, cette petite chose qui nous pousse à aller de l'avant. C'est cette différence entre le conscient et le subconscient que j'aime toujours explorer à travers mes histoires. Je les montrent souvent comme des entités à part entière car pour moi c'est bien la différence entre les deux qui forment l'individualité de chacun. C'est en opposant ce qu'il y a de plus profond en nous à qui nous sommes en surface que l'on visite la véritable notion d'identité.

La science-fiction, un genre sous représenté en France est pour moi un terrain de jeux idéal pour explorer qui nous sommes, en tant qu'humain. Que ce soit au milieu d'un monde en accélération mais aussi en tant qu'animal qui se mêle de plus en plus avec les alliages, les courants électrique et onde. En exacerbant cette fusion entre technologie et chair, la question du transhumanisme s'impose à l'éthique des personnages. Tel un algorithme de réseau social, la puce, insistante, montre sans arrêt des images à Rebec pour attiser ses émotions jusqu'à ne faire plus qu'un avec elle.

Pour contraster avec tout cela, la réalisation est très rythmée et ne laisse que de rares moments de répit lors des scènes d'introspection. Le spectateur est plongé directement dans l'action, les problématiques se dévoilent dans la narration grâce à la mécanique des hologrammes qui font office de flashback en temps réel. Ainsi il n'y a pas de coupure de continuité et l'on explore à la fois le passé, le présent tout en redoutant le futur, l'affrontement final énoncé dès la première minute.

Pour les hommes de main on prendra le même acteur et on utilisera une doublure pour faire en sorte que tous les hommes de main soient des clones (avec pour seule différence des tatouages). Toute l'action se déroule dans un lieu abandonné, tout le monde doit être sale. Cette saleté se mélange sur le corps de Rebec avec son sang ou celui des autres. On contraste ainsi la chair avec la technologie et son métal froid.

Pour que l'imaginaire du spectateur soit stimulé et accepte cet univers, le son aura un soin particulier. Pour la voix de la puce on prendra la voix de Chris que l'on modifiera dans les aiguës, il serait aussi intéressant de générer ses lignes de dialogues avec les nouvelles technologie de deepfake (en utilisant la voix de l'acteur comme source) pour apporter plus de réalisme dans le traitement du son et faire un rappel avec les avancés actuelles.