

Intention sonore sur A.S.H.

Musique :

Avant l'ouverture de la première scène, un drone se fera entendre, l'introduction de la musique, et des bruits de vieil ordinateur, qui couperont net lors de l'arrivée de l'image.

La composition devra être minimaliste et marquée par l'utilisation de sons de synthétiseurs en drone, d'ostinatos, et/ou l'utilisation de cordes, de manière à créer une atmosphère reconnaissable et marquante pour le spectateur, tout en réduisant le nombre de mouvements musicaux différents au minimum. Le thème et ses déclinaisons devront être reconnaissables tout le long du court métrage, lors des moments opportuns. La mélodie ne devra pas être jouée par dessus les accords, la mélodie devra être la progression d'accord elle-même. (ex : Memento par David Julyan)

La musique sera pensée comme une transcription audio de la présence de l'IA et de sa surveillance constante. Elle ne doit pas être agaçante, plutôt mélodieuse, basée sur des progressions d'accord lentes et résolues, pour amener un sous texte impressionnant, fataliste, triste mais beau, à la manière du travail de David Julyan sur *Memento*. La composition minimaliste traduira le contrôle et l'omniprésence de l'IA, ainsi que la répétition des scènes du quotidien au début. On peut citer également en référence la bande originale de *The Thing*, notamment la piste "Fuchs", ou bien le thème principal, pour son côté inquiétant, obsédant, et impressionnant.

Elle doit faire ressentir le mystère, l'impression d'un détail caché, de quelque chose qui nous a échappé, comme une sorte d'irrésolution, et évoquer l'uncanny valley, (inquiétante étrangeté) notamment par l'utilisation de sons de synthétiseurs analogiques imitant des cordes. La notion d'analogique sera ici importante, le son doit en effet amener des imperfections, un pitch qui drift, un unisson légèrement dissonant, mais garder cette chaleur réconfortante typique des circuits analogiques, comme par exemple sur "Laura Palmer's Theme" par Angelo Badalamenti.

Elle montera progressivement en tension avec l'ajout de sons et drones graves jusqu'à la scène des couloirs. A la manière des compositions de John Carpenter, un kick régulier viendra résonner comme un cœur battant lorsque le personnage sort de chez lui, venant ainsi augmenter l'impression d'urgence et gardant un côté épique et impressionnant. Ex : "Moochie's Death" sur la bande originale de *Christine*.

La musique suivra les émotions du personnage et le rythme du récit, se calmant lorsqu'il se calme, devenant inquiétante lorsqu'il s'inquiète, afin d'augmenter l'empathie pour le personnage, et n'hésitant pas à devenir dramatique lors de la découverte des coupures de journaux, avec des grands accords tristes et résignés de cordes, comme sur "How Can I Heal" de David Julyan.

Elle viendra appuyer le choix du personnage de quitter son appartement et de partir: le personnage est résolu, il préfère tout quitter plutôt que de continuer, il n'a pas vraiment le choix non plus ayant découvert son effacement mémoire, et malgré cela, il y a quelque chose de triste, de sombre dans l'air, à la manière de la fin de "How Can I Heal" .

Enfin, lorsque le générique se lance, la musique pourra évoquer la nostalgie liée à la fin d'une époque, quelque chose de positif mais triste, afin de couper avec l'atmosphère pesante tout en gardant une certaine tristesse dans son ton.

Bruitage :

Lors de la première scène, les bruits seront ceux d'une scène champêtre de fin d'été, au coucher du soleil : oiseaux lointains, grillons / criquets, nature calme. L'ambiance est agréable. Lorsque l'objet est sorti du sac, nous ressentons bien sa présence et son poids, par des bruits de manipulation.

Ensuite, le film prend place dans un petit appartement sans aucune lumière naturelle, dans une société contrôlée par une entreprise malfaisante, elle-même contrôlée par une IA. Le personnage utilise un terminal rétro-futuriste de type minitel, utilisant une interface au motion design suranné et faussement enjoué.

Les sons produits par le personnage lorsqu'il touche un drap, interagit avec son interface, ajuste son casque, approche son micro, se fait couler un café, pianote sur son clavier, ou clique sur son stylo, en résumé tous les sons diégétiques doivent être fortement mis en avant. Les bruitages permettront ainsi à l'appartement d'exister, et de convoquer toute l'expérience tactile nécessaire au sentiment qu'elle est la seule ressentie par le personnage. A défaut d'être réaliste, le bruitage devra évoquer parfaitement le matériau, le geste, le mouvement. On doit percevoir une sorte de satisfaction étrange lorsque des objets sont manipulés.

Les bruits de l'interface doivent refléter le motion design affiché à l'écran, en prenant pour référence notamment les bruits émis par les ordinateurs et interfaces dans les film *Alien*, *Blade Runner*, ou les jeux vidéos *Alien Isolation* et *Fallout*. Ces bruits rappellent une époque ou le futur était perçu comme électronique, interconnecté, ou les ordinateurs étaient bruyants et les boutons épais et s'enfonçaient sous le doigt avec un clic satisfaisant. La satisfaction d'utilisation est très importante car elle est calculée pour que l'utilisateur ait envie de renouveler l'expérience.