

A.S.H.

Nom : Arthur Peytard

Genre : Homme

Né-e en : 1995

Adresse : Eybens

Téléphone : 0618040745

Email : nptncontact@gmail.com

Site : <https://arthurnptn.fr>

Facebook : <https://www.facebook.com//NPTNphotographie>

Instagram : <https://www.instagram.com//arthurnptn/>

Fiche Film

Titre : A.S.H.

Durée : 00:17:00

Genre : Fiction

Format : 4K

Observations :

A.S.H.

Réponses Dossier

Eventuellement, lien vers de précédentes <https://www.youtube.com/watch?v=is6PpB5DFMY> <https://www.youtube.com/watch?v=t8pk5r4YeLo>
réalisations :

A . S . H .

Fantin Ravel & Arthur NPTN

SCENE 0 - EXT JOUR - CHAMPS - 18H30

Au coucher du soleil, Pavel et Thalia sont assis au milieu d'un champ. Une discussion joyeuse et animée est en cours, et une ancienne petite radio diffuse des nouvelles à propos de la mise en service d'une intelligence artificielle au sein de la société A.S.H.. Un vieux vélo est posé dans l'herbe non loin. Le vent souffle doucement dans les arbres.

Nous nous rapprochons d'eux. Thalia regarde autour d'elle pour vérifier qu'ils ne sont pas surveillés. Une fois sûre, elle ramène son sac à dos devant elle, l'ouvre devant Pavel et en sort un étrange objet, fait d'un assemblage de tuyaux de cuivre, de circuits électroniques et d'une sorte de cylindre doré.

RADIO : "... que l'on n'en doute pas, saura redresser l'économie rapidement! Une telle puissance de calcul au sommet de la direction est une première pour..."

THALIA (sortant l'objet) : Tadaah.

PAVEL : Wow Thalia ! Tu l'a terminé ! Il fonctionne?

THALIA : Il fonctionne trop bien ! Je l'ai testé le jour de l'inauguration de l'A.S.H., le conseil a cru que j'étais en train de suivre son discours alors que j'ai pu rejoindre les autres au QG!

PAVEL : C'est incroyable, ça nous ouvre des possibilités de dingue. Par contre L'A.S.H. ... Je le sens pas ce truc... Le conseil arrivera pas à garder la main dessus. Ça craint.

Thalia remet le dispositif dans son sac.

THALIA : Je vais le présenter aux autres demain, je te tiens au courant dès que possible. (elle sort un stylo de son sac, attrape la main de Pavel et lui note un numéro sur le poignet) Tiens, tu auras qu'à m'appeler sur ce numéro.

Pavel la regarde en souriant. Le nom de Thalia est gravé sur le stylo. Leurs mains restent un peu en contact puis se séparent doucement.

Nous nous éloignons d'eux, la discussion continue.

SCENE 1 - APPARTEMENT, CHAMBRE - 9H00

La pièce est très simple, carrée, blanche, avec une fenêtre sur laquelle un rideau/store est tiré. Le mobilier est minime, un lit deux places, une penderie et une table de nuit, sur laquelle on trouve une lampe, et un écran de l'A.S.H en guise de réveil.

SON : Jingle A.S.H et petite musique

L'écran de l'ASH se lance et Pavel se réveille au son du jingle. C'est un air faussement réconfortant, mais froid et impersonnel. A côté de l'écran, il y a trois diodes. Celle de gauche est allumée en jaune.

Pavel se réveille, il ouvre les yeux, se redresse et reste quelques secondes assis au bord de son lit, le regard vide.

Il se lève mécaniquement et se tourne vers sa penderie : un ensemble de vêtements identiques, blanc, unis, et floqués du logo de l'ASH.

Il prend le premier tee-shirt et le premier pantalon de la penderie et s'habille calmement.

SCENE 2 - APPARTEMENT, PIECE PRINCIPALE - 9h10

SON : Le jingle "Ensemble avec ASH" retentit quand il entre dans le salon.

Pavel entre dans la pièce, les lumières s'allument.

Nous découvrons la pièce principale du petit logement d'état que l'A.S.H. fourni à Pavel. A peine plus grande que la chambre, le bureau de Pavel y occupe une grande part de l'espace. Bien rangé, on y voit son interface de travail: une lampe, un petit écran, un clavier, un casque, un micro et un petit carnet avec un stylo. Dans l'angle opposé au bureau, on distingue une cuisine austère composée d'une machine à café usée, de vieilles plaques de cuisson, d'un évier en métal et de la vaisselle pour une personne. Accolées à la cuisine, une petite table blanche avec une chaise sont installées. A côté de la porte de la chambre, celle de la salle de bain est entrouverte, laissant entrevoir une pièce de carrelage blanc, une petite douche et un lavabo simple, éclairés d'une faible lumière. L'intégralité du mobilier est blanc, plus ou moins usée et arbore toujours le logo de L'ASH.

Pavel sort une conserve A.S.H. sur laquelle il est inscrit "café", en verse un peu dans la cafetière, et la met en marche machinalement.

Pendant que le café coule, il ouvre son placard.

Dedans, des dizaines de boîtes blanches sont rangées, bien alignées. Chaque ration se présente sous forme d'une boîte en carton bon marché toute simple, flanquée du logo de l'ASH et du contenu de la boîte : "petit déjeuner", "déjeuner", "dîner".

Il saisit sa ration de petit déjeuner et l'ouvre: il en sort une pâte beige et fade sous forme de barre. Il croque dedans en regardant dans le vide, appuyé sur son plan de travail, sa tasse A.S.H. de café à la main.

SCENE 3 - APPARTEMENT, PIECE PRINCIPALE - 9h15

Son petit déjeuner terminé, il se dirige vers son bureau, et s'y installe. Les gestes sont bien rodés, il allume d'abord sa lampe, son interface puis son micro.

L'écran s'anime et un flot d'informations s'affiche, le jingle de l'ASH se lance, et son nom s'affiche, ainsi que le sens de l'acronyme ASH : "Association des Syndicats Humanistes".

Il met son casque, ajuste son micro. Une diode jaunâtre est allumée à côté de l'écran.

SON : "Ensemble avec ASH" retentit à l'allumage.

Il ajuste son casque, rapproche son micro, ajuste le niveau de celui-ci, et commence à travailler.

Il pianote sur son clavier, et d'une pression sur un bouton, répond à son premier appel.

PAVEL : Je vous écoute. Mmh. Mmh.
Malheureusement, votre cas ne rentre pas dans les clauses retenues et couvertes par la compagnie. Désolé. L'ASH vous souhaite une belle journée.

L'air las, il appuie sur la touche pour raccrocher, et change d'appel.

PAVEL : Je vous écoute. Je comprends. Malheureusement, l'ASH ne pourra rien faire dans ce cas, vous comprenez que sans ce document, il est impossible de donner suite à votre requête. L'ASH vous souhaite une belle journée.

SCENE 4 - 9h00 - APPARTEMENT, CHAMBRE

SON : Jingle A.S.H et petite musique

L'écran de l'ASH se lance et Pavel se réveille au son de l'hymne de l'ASH. La première diode jaune est allumée.

Nous voyons alors Pavel enchaîner les mêmes actions tous les matins: il s'habille, prend son petit déjeuner, et s'installe à son poste de travail.

Petit à petit, ses réveils sont plus difficiles, il traîne à se lever, passe plus de temps à choisir ses vêtements, ses actions sont de plus en plus molles et il reste souvent pensif, l'air perdu dans ses pensées.

On le voit face à son reflet dans la salle de bain, se regardant dans le miroir.

Un autre jour, à son bureau, en train de travailler, il entend un bruit (rires et bruits de pas) semblant provenir de l'appartement d'à côté. Il enlève son casque, et écoute. Le bruit se fait ré-entendre. Il se lève en courant et va écouter contre le mur. Plus rien. Perplexe, il retourne s'asseoir. Il remet son casque mais n'entend plus rien, un sifflement sourd monte. Il retire à nouveau son casque et tente de se déboucher les oreilles. Le sifflement disparaît.

SCENE 5 - APPARTEMENT, PIECE PRINCIPALE - 9h10

Pavel met son casque, allume et ajuste son micro et commence une nouvelle journée de travail.

PAVEL : Je vous écoute. L'ASH ne pourra pas prendre en charge votre demande.

Il clique sur le bouton d'appel suivant.

PAVEL : Je vous écoute. Je regrette, la compagnie refusera de vous indemniser davantage.

Il clique à nouveau sur le bouton d'appel, et se passe la main sur le visage.

PAVEL : Je vous écoute. Hmm. Hmm. Oui je comprends, cependant, il aurait fallu en faire la demande bien avant, le délai étant dépassé, l'ASH ne pourra répondre favorablement.

Lorsqu'il clique sur le bouton, il fait tomber son stylo au sol, et celui-ci roule sous le bureau. Pavel soupire, retire son casque, et se penche pour récupérer le stylo.

Il étend le bras sous le meuble, et tâtonne à l'aveugle.

Il saisit quelque chose : Il s'agit du stylo avec lequel Thalia lui a écrit son numéro sur le poignet. Il le fait tourner dans ses doigts: nous voyons passer le nom de Thalia gravé. Il le refait tourner, le nom n'y est plus. Il le fixe intensément, perturbé.

SCENE 6 - APPARTEMENT, CHAMBRE - 9H00

SON : Jingle A.S.H et petite musique

L'écran s'allume au son du réveil, mais Pavel reste dans le lit quelques secondes de plus que le jour précédent. Le son se met à boucler de manière agaçante. La deuxième diode jaune se met à clignoter faiblement. Alors qu'il se lève enfin, la deuxième diode arrête son clignotement et s'éteint.

SCENE 6B - APPARTEMENT, PIECE PRINCIPALE - 13H00

Pavel finit sa ration du midi, quand soudain, on frappe trois coups à la porte.

Il sursaute, et se fige.

Quelques instants passent, puis on tambourine à la porte.

Pavel reprend ses esprits et se rue sur l'œillette.
Personne.

SCENE 7 - APPARTEMENT, PIECE PRINCIPALE - 9H15

Pavel termine son petit déjeuner et s'installe à son poste.

Assis à son bureau, il fixe des yeux son casque, posé sur son support devant son interface, sans le prendre.

Il finit par le prendre, le met, et répond au premier appel.

PAVEL : **soupire** Je vous écoute.
Vous comprendrez que l'ASH ne
pourra pas répondre à votre
demande.

Il hésite. Il retire son casque d'agacement, et s'essuie le front avec sa main. La deuxième diode jaune clignote faiblement. Il remet son casque et la diode s'éteint.

PAVEL : L'ASH vous conseille de reprendre le travail. Il vous souhaite une belle journée.

Il pousse le bouton de changement d'appel, en regardant autour de lui.

PAVEL : Je vous écoute.
Malheureusement, l'ASH ne peut pas répondre favorablement à votre demande. Oui. C'est cela. L'ASH vous souhaite une belle journée.

Il appuie à nouveau sur le bouton d'appel.

PAVEL : Je vous écoute.

La voix de Thalia se fait entendre depuis le combiné. Elle est paniquée et essoufflée.

Thalia : Pavel ! Il faut que tu m'aides ! Ils sont après moi, ils me traquent jusqu'à mon immeuble, j'ai besoin que tu viennes...

PAVEL : Attends, comment tu as réussi à me contacter? Qu'est-ce qui se passe? Où es-tu?

Thalia : Je me suis enfermé dans mon appartement, je l'ai avec moi, tu dois venir avant qu'ils me trouvent, je suis dans le bâtiment C, 27e étage, c'est la 5e porte-

L'appel est coupé. La deuxième diode jaunâtre s'allume. La lumière est fixe, elle ne clignote pas.

PAVEL : Allo ? Allo ? Putain !

SCENE 8 - APPARTEMENT, SALON - 15H00

Le casque est posé sur le bureau. À côté de lui, le carnet sur lequel est noté l'adresse est visible. Pavel fait les cent pas devant son bureau. La diode jaune est toujours allumée.

Il s'arrête, regarde son carnet, et recommence à faire les cent pas, la respiration rapide.

Il s'arrête de nouveau, regarde son carnet, et cette fois arrache la page. Il fonce dans sa chambre, ouvre la seconde porte de sa penderie et sort un vieux pardessus en laine élimé. Celui-ci n'est pas blanc, et ne comporte pas le logo de l'A.S.H. . Il passe son manteau, sort de sa chambre et s'approche de la porte de son appartement.

Il tend la main vers la poignée, et s'arrête, hésitant. Il finit par la saisir, ouvre la porte, et sort rapidement, en claquant la porte derrière lui.

Sur l'interface de l'ASH, les deux diodes sont toujours allumées.

SCENE 9 - COULOIRS D'IMMEUBLE - 15H10

Pavel marche rapidement dans les longs couloirs d'immeubles inconnus, des centaines de portes anonymes défilent le long des murs. Il n'y a pas de fenêtres, l'extérieur ne semble pas exister, tout ce que l'on voit sont ces couloirs interminables et les rangées de portes. Certaines portes sont barrés d'un ruban jaune, sur lequel il est inscrit "A.S.H. - Département de Sécurité des Ressources Humaines".

Il consulte nerveusement son papier, en regardant les numéros sur les portes. Il transpire, et s'essuie rapidement le front.

Pavel arrive à un croisement. Il regarde de tous les côtés, semblant perdu. Il se tapote les joues, tente de reprendre

ses esprits, et prend un des couloirs. Les numéros de portes se rapprochent de celui noté sur le papier.

SCENE 10 - COULOIRS D'IMMEUBLES - 16H00

Enfin, Pavel finit par arriver devant la porte en question. Il regarde partout autour de lui, vérifiant qu'il est seul. Il écoute à la porte. On entend des bruits sourds évoquant une lutte et des cris très étouffés. Il tente d'ouvrir la porte, mais elle est verrouillée. Il met un coup d'épaule dedans, elle ne bouge pas. Des échos de bruits de bottes et des éclats de voix se font entendre dans les couloirs: des agents approchent au loin.

PAVEL : Ouvre moi !

Subitement, les bruits derrière la porte s'arrêtent.

THALIA : Je suis désolée Pavel... Tu n'es pas toi.

PAVEL : Quoi? Qu'est-ce que tu veux dire? Thalia, ouvre moi!

THALIA : Je suis vraiment désolé Pavel, je ne peux pas et tu le sais. Tu dois te rappeler.

PAVEL : Quoi ? Je comprends pas! Explique-moi Thalia, j'ai besoin de toi!

THALIA : Cherche, la réponse est chez toi.

Paniqué, il regarde autour de lui. Les bruits de pas dans les couloirs se rapprochent, on commence à voir la lumière des lampes de poches des agents contre les murs.

PAVEL : Thalia ! Thalia !!

A contre cœur, et après une dernière tentative d'ouvrir la porte, Pavel s'enfuit. Dans les couloirs, des hauts parleurs déversent des messages de l'ASH.

ASH : Le respect des règles
garantit la paix. Ne vous éloignez
pas des consignes. Votre ligne de
vie vous protège, ne la
franchissez pas. Vous êtes en
sécurité chez vous. Les couloirs
sont des espaces dangereux.

SCENE 11 - APPARTEMENT, SALON - 17H00

Pavel entre brusquement chez lui, claque la porte et la verrouille. Il reprend son souffle, s'appuie contre la porte, et s'affale au sol et sanglote.

Après quelques secondes, sa respiration s'est calmée, il se lève, se sert un verre d'eau, et se passe de l'eau sur le visage. Il approche de son bureau et regarde son interface. La deuxième diode jaune clignote.

Il la fixe un instant, puis se met à fouiller chez lui. Frénétiquement, il ouvre les tiroirs du bureau, ouvre les meubles de la cuisine, met sans dessus dessous ses rations, mais ne trouve rien. Il entre dans sa chambre, ouvre la penderie, cherche entre les habits, au-dessus, en dessous, rien. Il regarde autour de son lit, puis s'agenouille devant et regarde en dessous. Il passe le bras dessous et sort une vieille valise. Elle ne comporte pas les logos de l'A.S.H.. Il la pose sur son lit et l'ouvre.

Dedans, on voit des habits colorés, des carnets, des coupures de journaux, et une lettre officielle posée dessus.

Pavel prend la lettre, et la regarde, incrédule. Il s'agit d'un courrier officiel attestant de l'effacement de sa mémoire pour un service de réinsertion lui évitant la prison. Abasourdi, il regarde en bas de la lettre, on y voit sa signature.

Laissant tomber la lettre dans la valise, il regarde les vieux journaux. Il en écarte quelques-uns, regarde sans regarder, quand l'un d'entre eux attire son attention. Il

s'agit d'une page du Journal de l'ASH indiquant la capture et l'exécution d'une rebelle : Thalia.

Pavel tombe à genoux devant son lit.

SCENE 12 - APPARTEMENT, CHAMBRE - 18H

Pavel est assis contre son lit, l'extrait de journal à la main. Il le regarde, puis regarde son réveil, l'écran de l'A.S.H., avec les deux diodes orange allumées.

Dans son regard, quelque chose change. Il vient de prendre une décision.

Il se lève et fait ses affaires, de manière précipitée et chaotique. Il jette quelques rations dans la valise, quelques vêtements, et la ferme rapidement. Il met son manteau, se dirige vers la porte, jette un dernier coup d'œil à son interface. Il se rapproche de son bureau, et récupère le stylo de Thalia. Il part ensuite sans se retourner. La porte se claque.

Sur l'interface, une troisième diode s'allume. Celle-ci est rouge. Des informations passent rapidement sur l'écran./////

A.S.H. - Synopsis

Tous les jours, Pavel se lève, s'habille, prend sa ration de nourriture, son café, et s'installe à son poste de travail. Il répond au téléphone aux doléances des citoyens, mais ce n'est qu'une illusion: les réponses sont toujours les mêmes, formatées et négatives. Pavel est surveillé, muselé, et fait ce qu'on lui demande de faire. Comme tout le monde, il travaille maintenant pour l'A.S.H., société omnisciente gérée par une IA. Ce travail, qui ressemble étrangement à un emprisonnement, n'a pas toujours été son quotidien. Un souvenir de son ancienne vie retrouvé par hasard sous un meuble, un appel mystérieux, et le quotidien morne de Pavel ne sera plus jamais le même.

A.S.H. - Note d'intention

Au milieu d'un champ, baignés dans la lumière chaleureuse du coucher de soleil, deux personnes semblent pique-niquer. Un vélo nonchalamment posé dans le blé, des vêtements légers, des bières posées sur la couverture, tout semble indiquer une scène classique de romance estivale. Mais lorsque Thalia sort un étrange objet électronique de son sac, la vérité commence à transpercer : cette scène, est-ce vraiment notre époque? D'ailleurs quand est-on exactement? Est-ce seulement notre monde que nous voyons à l'image?

Lorsque Pavel se réveille ensuite, dans son appartement blanc, avec ses vêtements blancs, et ses meubles blancs et ses moniteurs d'A.S.H., nous découvrons à nouveau une autre vérité : le champ, l'été, Thalia, tout semble n'être que de lointains souvenirs, Pavel est maintenant prisonnier d'un quotidien morne et routinier. L'A.S.H., sorte de société omnisciente gérée par une intelligence artificielle, semble contrôler l'intégralité des aspects de la vie de notre protagoniste.

Cette nature, cette brise chaude de soirée d'été, sont-ce réellement des souvenirs, ou n'était-ce finalement qu'un rêve? Qui est Thalia? Qu'est-elle devenue, elle est son étrange objet?

Le personnage de Pavel représente une fonction au sein d'un organisme protéiforme à l'image des super-états de l'œuvre de Georges Orwell, 1984 (Océania, Eurasia, Estasia): son "travail" n'a aucun objectif si ce n'est de répondre constamment par la négative aux autres citoyens. Ce travail symbolise le manque de sens et de connexion au sein de notre société, qui trop souvent glorifie la valeur travail au dépend de l'épanouissement. De plus, la suppression de ses souvenirs dans ce qui semble être une tentative de protection de soi, représente la propension de l'humain à mettre de côté ses valeurs personnelles, éthiques et/ou humaines, lorsqu'il s'agit d'accéder à un certain statut social ou d'accepter certaines situations.

La situation de Pavel fait écho à un sentiment général partagé par nombre de générations, notamment les plus jeunes, qui ne se reconnaissent pas dans l'injonction de la société envers un travail qui apparaît alors vide de sens.

Le choix esthétique et matériel d'utiliser du mobilier en formica et acier tubulaire, du mobilier dit "rationnel" n'est pas anodin. Il est en lien direct avec l'architecture et le design fonctionnaliste, dans lequel ce n'est pas le design qui s'adapte à l'humain, mais l'humain qui s'adapte au design de son environnement. Pavel évolue dans ce monde rationnel et impersonnel où tout est déjà prévu pour lui : ses rythmes biologiques, ses tenues, son alimentation... Le film se veut comme une critique acerbe de ce mode de pensée trop rigide en opposition à une approche "romantique" de la vie, proche des émotions, de l'humain, de ses envies et de ses aspirations.

L'appartement de Pavel est un espace liminal, semblant flotter entre deux mondes, et lorsqu'il ouvre la porte et se retrouve dans un dédale sans fin de centaines de portes anonymes, cet espace liminal apparaît alors comme infini. Les seuils, les limites, les espaces entre les espaces, comment les traverse-t-on? Comment y faisons-nous face? Quand cet espace infini prend la forme d'une société tentaculaire gérée par un ordinateur doué de pensée, comment y faire face?

A.S.H., acronyme signifiant *Association des Syndicats Humanistes*, est un concept qui répète des schémas historiques connus: il n'est ni humaniste, ni même un syndicat. Peut-être a-t-elle eu de nobles desseins jadis, mais au temps de notre histoire, A.S.H. représente un conglomérat autoritaire, contrôlant tous les aspects de la société dans laquelle Pavel évolue. A.S.H. est perçu par Pavel comme une entité tentaculaire, omniprésente, écrasante, sans début ni fin. Ce sentiment d'impuissance est symbolisé par le pas de la porte qu'il n'ose pas franchir au début du film, menant une bataille intérieure contre sa propre psyché.

A.S.H. est également un hommage affirmé à des entités fictives semblables à celle-ci telles que Big Brother, Vault Tech, Weyland Yutani et Mother, Tyrell Corp... Comme ses modèles, elle permet de mettre en exergue des problèmes grandissant dans nos sociétés contemporaines. L'usage de l'intelligence artificielle par A.S.H., enjolivée de son ersatz de bienveillance, ajoute à l'isolement de Pavel et déshumanise son seul lien avec ces semblables en dictant ses interactions au travers les diodes colorées.

A travers Pavel, son quotidien, son passé, et son lien avec l'IA, nous souhaitons questionner notre propre rapport au quotidien et au travail, ce qui nous paraît proche, ce qui nous paraît différent, ou étrange. L'esthétique du film, notamment à travers le décor de l'appartement, ainsi que le motion design rétro futuriste de l'IA contribuent à une perte de repères temporels, comme confronté à un monde qui se serait développé en parallèle du nôtre. Grâce à une structure narrative classique, l'histoire immerge le spectateur dans un monde crédible, dans lequel il suit un personnage qui partage ses doutes et ses questionnements, à travers des réactions réalistes.

A.S.H. - Fiche technique

Titre	A.S.H.
Réalisateur	Arthur NPTN
Scénario	Fantin Ravel & Arthur NPTN
Genre	Science-fiction
Estimation de durée	~17 min
Langue	Français
Support	Numérique 4K
Format	2.35 : 1
Couleur	oui
Estimation nb jours de tournage	~5
Indications des décors	<ul style="list-style-type: none">- Champ entouré de nature, à l'écart de la ville- Appartement du personnage principal (une chambre, une pièce principale contenant le poste de travail et la cuisine, et une salle de bain)- de nombreux couloirs d'immeubles différents, sans vue sur l'extérieur
Déplacements	dépend du lieu de tournage - nécessaires pour les différents couloirs, et pour la scène d'extérieur

Props :

Champs :

- deux sacs à dos
- un vélo ancien
- l'objet étrange : composé d'un cylindre doré, de câbles et tuyaux
- le stylo de thalia : stylo en métal gravé de son nom
- éventuellement, des accessoires de pique nique (couverture pour s'asseoir dessus, bouteilles, crudités...)

Chambre :

- Lit double, draps blanc, deux oreillets blancs,
- Une petite table de nuit en structure tubulaire en Z, ornée d'un plateau en verre ou formica blanc,
- Une penderie blanche à deux porte, avec quelques étagères en bas et un tringle et des cintres,
- Des rideaux blanc si fenêtre et deux tringles en metal tubulaire, l'une au dessus de l'autre,
- Une lampe de chevet blanche en métal, de fabrication robuste,
- Une valise en cuir, patinée par le temps. Avec des loquets en métal bruyant. Contenant : des vieux vêtements d'hommes colorés, des coupures de journaux de l'ASH, un document de l'ASH tapé à la machine et signé au stylo.
- Un petit moniteur cathodique blanc avec trois diodes sur le coté. Le tout dans un superbe plastique moulé blanchâtre.
- 15 teeshirt blanc, 15 pathalons blanc, floqué du logo de l'ASH sur la gauche de la poitrine et l'épaule droite.
- Des cintres en métal

Pièce de vie :

- Un bureau composé d'une table en formica blanc, aux pieds en métal tubulaire
- Une lampe type architecte diffusant une lumière orangée
- Un casque de standardiste, en bakélite usée, avec des câbles tressés, et un arceau en métal tubulaire
- un support pour le casque, en métal
- un micro de standardiste, en métal, sur pied
- un petit carnet à spirale
- un stylo en métal

- Un moniteur cathodique de type minitel avec un clavier, en plastique blanc / beige vintage
- une commode basse en formica avec des poignées en métal
- une petite cuisine 70s en formica blanc, poignées en métal, avec un évier en inox, un frigo blanc
- Dans le placard de la cuisine, des dizaines de boîtes de rations : boîte blanche, écriture type machine à écrire, logo de l'ASH, et intitulé du repas
- des petits néons basse qualité à différents endroits de la pièce

Salle de bain :

- un miroir surmonté d'un petit néon basse qualité
- une douche à vitre arrondie et coulissante
- un petit lavabo sous le miroir, avec des robinets en inox

Couloirs :

- Bandeaux de scènes de crime avec écrit "A.S.H. - Département de la sûreté"
- Téléphone accroché au mur
- Hauts-parleurs de foule vintage

Arthur NPTN

Image specialist

Réalisateur/Photographe

arthurnptn.fr

nptn.fr

[@arthurnptn](https://www.instagram.com/arthurnptn)

nptncontact@gmail.com



Compétences

Photographe, vidéaste, chef électro

Expérience

La Suite De Trop

Chef electro/Gaffer

2022 À AUJOURD'HUI

“Desert Eagle” - Bend The Future

Réalisateur (clip autoproduit)

2022

Freelance

Photographe/Vidéaste/DOP

2021 À AUJOURD'HUI

Festival International du Cinéma Étudiant de Grenoble

Photographe, gestion de la communication

2019-2020

“Unknown”

Réalisateur (court métrage autoproduit)

2015

Formation

UGA/Master études cinématographiques

2018-2022, Saint Martin d'Hères

ARIES/Réalisateur - images de synthèse

2016-2018, Meylan

ARIES/Infographiste Multimédia

2015-2016, Meylan

ETAAG/Mise à niveau en Arts Appliqués

2014-2015, Grenoble



ASH.

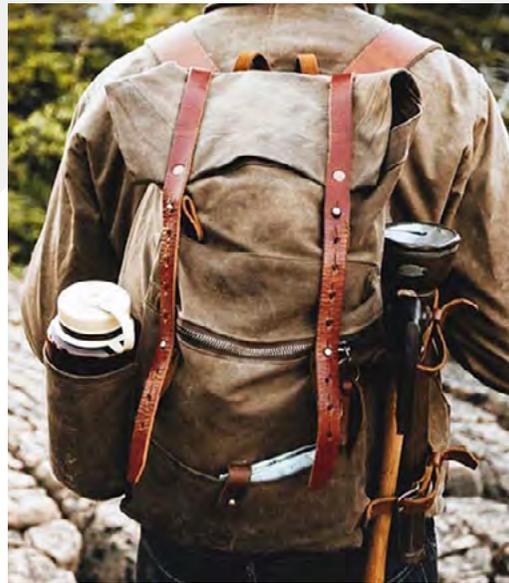
DOSSIER DE PRODUCTION

Fantin RAVEL
+33 6 19 98 07 19

Arthur NPTN
+33 6 18 04 07 45

Univers visuel & direction artistique

1. Champs : scène 0



Univers visuel & direction artistique

2. Chambre : scène 1



« H2G2 » de Garth Jennings, 2005



« Alien » de Ridley Scott, 1979



Univers visuel & direction artistique

3. Pièce principale : scène 2



« Moon » de Duncan Jones, 2009



« Her » de Spike Jonze, 2013



Univers visuel & direction artistique

4. Couloirs d'immeuble : scène 9

« Shining » de Stanley Kubrick, 1980



« Brazil » de Terry Gilliam, 1985



« Playtime » de Jacques Tati, 1967



« Matrix » de Lana & Lilly Wachowski, 1999



« Halloween » de John Carpenter, 1978



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.