

## Intentions du réalisateur

*How embarrassed fear must be  
When we find out what it's made of,  
And we see this quickly when we do  
The thing we're most afraid of.*

Nos angoisses influencent fortement notre perception du monde qui nous entoure. Cette proposition, très actuelle et universelle, montre que notre plus grand ennemi est bien souvent la peur.

Jonas est parfaitement heureux mais il est confronté à ses propres démons : la peur de l'eau, de l'abandon, de l'inconnu. A ce stade, la piscine ne lui donne que des impressions négatives. Puis, il tombe dans l'eau ... et parvient à vaincre sa peur. Ainsi Jonas perçoit la piscine d'une manière totalement différente.

La peur de Jonas renvoie directement au fait de se sentir seul, d'avoir besoin de la présence rassurante de sa mère pour affronter l'inconnu.

Ce sont des sentiments que tout le monde éprouve : le désir de sécurité, du familier. L'adulte ne l'admet pas toujours, mais au fond de son coeur subsiste une part d'enfance qui craint l'inconnu.

Grâce à l'Internet et aux médias, le monde devient toujours plus accessible, l'information circule toujours plus vite. Des faits, des événements nouveaux s'affichent chaque jour sur nos écrans, sans pour autant que l'on soit capable de les comprendre. C'est là que la peur surgit.

Dans mon film, je montre qu'il est possible de se sentir seul dans un lieu pourtant occupé par de nombreuses personnes. C'est donc le lien que l'on va réussir à créer avec ces « étrangers » qui pourra atténuer la peur. Ainsi, le film exprime toute la difficulté qu'éprouve le petit Jonas pour appréhender ce lien fragile, transitoire, fugace. Dans le film, seul le lien maternel reste immuable.

### **Pourquoi un enfant ?**

Dans mes films j'essaie de montrer le monde du point de vue des enfants. Je tente d'exprimer leur voix, en ramenant mon public adulte au temps de leur enfance. Je veux qu'ils se souviennent de ce qui était important pour eux autrefois. La technique du papier découpé que j'utilise se prête très bien à l'évocation de ce monde enfantin.

A mes yeux, ce qui est important pour l'enfant reste d'une importance primordiale pour l'adulte. Dans ce monde qui croît toujours plus vite et qui évolue chaque jour, nous sommes tous des enfants.

### **Pourquoi une piscine?**

Les premières expériences à la piscine restent souvent gravées dans la mémoire de nombreuses personnes. Le lieu de l'action renvoie directement à des souvenirs précis.

Le cadre fermé d'une piscine couverte, le bruit souvent assourdissant des cris d'enfants ou des coups de sifflet des moniteurs, les tenues de bain, ont le même effet sur l'enfant qu'une métropole exotique inconnue sur l'adulte.

Je ne voulais pas trop exagérer l'action ou brusquer le spectateur, mais rester relativement proche de la vie quotidienne de chacun d'entre nous. Je pense que la « vie quotidienne » d'un enfant est déjà bien intéressante en soi.

“Qui ne voit pas le miracle dans l'enfant, ne comprend pas toute la chanson”

## Synopsis

« Le cours de natation » met en scène un enfant qui découvre un monde nouveau. La mère de Jonas, un petit garçon de quatre ans, le conduit à son premier cours de natation. Très vite, Jonas prend peur et veut rentrer à la maison.

Alors qu'il tente de s'échapper, il tombe dans le grand bain. Mais personne ne le remarque. Heureusement, ses brassards l'aident à rester à la surface, mais il ne peut compter que sur lui-même pour se tirer de ce mauvais pas. Son but est d'atteindre l'escalier de l'autre côté de la piscine : la route est longue et pleine de danger. Malgré la peur, il entame son voyage vers son unique espoir, porté par une pulsion de survie. Jonas découvre la piscine, lieu chaotique et effrayant.

Peu à peu, le petit garçon parvient à vaincre ses peurs. Une fois rassuré, il se joint aux jeux des enfants plus âgés. C'est alors que retentit la sonnerie de la fermeture. Tout le monde sort de la piscine et le petit Jonas se retrouve seul dans le grand bain. La lumière s'éteint et il reste dans le noir. Heureusement, une porte s'ouvre : sa mère est là. Elle habille Jonas et ils partent.

# Description des personnages, du style graphique, de l'animation et de l'ambiance sonore

## Descriptions des personnages

- Jonas: un petit garçon de quatre ans  
Le personnage principal
- La mère: La trentaine, belle et gentille. Elle confie Jonas au maître nageur en toute confiance, elle ne sait pas quelles aventures attendent son enfant en son absence.
- Des jambes féminines et masculines: anonymes, elles passent devant Jonas, l'éclaboussent ou manquent même de le renverser.
- Le maître nageur: très grand, des bras musclés, un maillot de bain, un T-shirt, des claquettes, des jambes velues, un gros trousseau de clefs. Il emmène Jonas au bassin-école.
- Des garçons et des filles: ils se taquinent, se mettent dans l'eau, se « coulent »...
- La monitrice de natation: ne cesse de crier, une femme forte qui porte une jupe courte, seules les jambes sont visibles.
- Les six autres enfants: un garçon aux cheveux noirs, une fille avec des tresses rousses, un garçon noir aux cheveux frisés, une fille aux cheveux frisés, un garçon asiatique. Ils ont peur de la monitrice de natation et obéissent servilement à ses ordres.
- Le 1<sup>er</sup> plongeur: gros et chauve. Il ignore d'abord Jonas et lance le ballon à ses amis. Plus tard, le ballon tombe à côté de Jonas qui le renvoie. C'est alors que le plongeur le salue.
- L'homme qui nage sur le dos: il ne regarde pas où il nage, tout le monde doit l'éviter.
- La plongeuse: elle ressemble à un extraterrestre avec ses lunettes de plongée et son bonnet de bain vert qui lui tombe sur les yeux.

## Le graphisme

- *Les personnages*

Pour Jonas et sa mère, j'ai choisi un modèle exprimant tendresse et sympathie. La mère ne ressent que de l'amour pour l'enfant qu'elle veut protéger autant que possible. Tous les personnages seront peints à la main à la peinture à l'huile (la texture est intéressante lorsqu'elle est projetée à l'écran) puis scannés.

Les autres personnages: le maître nageur, la monitrice, et les autres adultes restent anonymes. Hors de l'eau, on ne les voit que jusqu'à la taille. Dans l'eau, les nageurs portent

tous des lunettes de plongée. Les personnages photographiés dans le story-board servent de référence, ils doivent encore être modélisés et remplacés par une version animée.

- *Les décors*

Les décors photographiés que j'ai utilisés dans le story-board, serviront de référence. Tout comme les personnages, les décors finaux seront peints à l'huile et scannés.

Le dallage bleu des bords et du bassin de la piscine exprime la fraîcheur tout comme l'uniformité et la « stérilité » du lieu. Je prête une attention particulière aux décors qui permettent de s'immerger dans l'action et dans les sentiments du héros. Dans un format cinéma, chaque détail compte.

Différentes techniques seront utilisées : 3D, photographies, et même prise de vue réelle pour l'animation de l'eau.

## **La technique d'animation**

J'apprécie particulièrement le style graphique de l'animateur russe Youri Norstein. Il travaille au papier découpé à l'aide d'un banc titre multiplan. Cette technique implique un temps de travail important car les différentes couches qui composent l'image sont animées séparément. Cependant, l'assemblage final sera effectué par ordinateur, ce qui allègera la tâche des animateurs.

Pour animer les personnages, j'utilise un logiciel dédié au traitement du papier découpé : Cellaction. Ce programme a été développé par l'animateur britannique Marc Baker, grand spécialiste du papier découpé. Chaque partie du corps des personnages est préparée en plusieurs versions. Le programme permet de les assembler et de les animer, tout en laissant la possibilité d'en intégrer de nouvelles à chaque instant.

Après Jonas, l'eau est le personnage principal. Celle-ci sera animée à la main, puis traitée par ordinateur pour y ajouter les effets (réfraction, reflets,...). Pour obtenir certains effets graphiques, comme par exemple l'eau sur les personnages, j'utilise des techniques d'animation artisanales, comme l'huile sur verre et de la glycérine. Ils seront animés grâce à une caméra numérique.

Les animations et effets issus de ces multiples techniques seront réunies et montée sur un logiciel de compositing.

## **Le monde auditif**

Le son doit être adapté au style graphique, à l'animation, au mouvement.

Une bonne musique de film doit bien évidemment posséder des qualités intrinsèques mais aussi apporter une interaction entre le son et l'image.

L'interprétation de la bande originale pourra être « imparfaite ». De petites fautes peuvent rendre la musique plus expressive et plus cohérente avec l'action et le style graphique, Elle permet d'en souligner les détails.

- *Le générique*

Le générique donne un avant-goût de ce qui va passer.

- *Les cabines*

Tout d'abord, le son doux d'une boîte à musique (xylophone, carillon) ou d'une guitare afin de susciter la nostalgie de l'enfance chez le spectateur.

Ensuite, j'aimerais associer à la mère un thème mythique qui pourrait revenir à la fin du film, lorsque Jonas la retrouve, comme s'il ne l'avait pas vue depuis des années.

Enfin, une musique légère et joyeuse, qui reflète la bonne humeur de l'enfant.

L'utilisation des harmonies est importante pour illustrer une ambiance sereine de complicité entre la mère et l'enfant.

- *Illustration sonore du vestiaire*

Des gouttes qui tombent, des personnes qui toussent, marchent, discutent, une radio, un téléphone, des sèche-cheveux, etc. En bruit de fond, les sons de la piscine en sourdine, seules les basses fréquences restant audibles.

- *Le couloir vers la piscine*

La répétition d'une seule note permet d'exprimer la tension qui monte.

- *La musique de fond de la piscine*

Les personnages ne réagissent pas à la musique de fond qui provient des hauts parleurs. Elle est douce et neutre, proche de celle que l'on pourrait entendre dans un bâtiment public, mais déformée par l'écho qu'engendre la grande salle de la piscine. Sous l'eau, seules les basses fréquences sont audibles. Par ces altérations, elle se différencie clairement de la bande originale qui accompagne l'action.

L'utilisation de la musique de fond permet de bien différencier les espaces que Jonas traversera successivement. Ainsi, Jonas, accompagné du maître nageur, passe de l'ambiance calme du couloir à celle assourdissante de la piscine. J'utilise des portes battantes pour rendre le contraste encore plus évident. Jonas entre dans un étrange monde sonore totalement inconnu.

Les sons qui entourent l'enfant sont exagérés pour souligner chaque situation nouvelle.

Interrompre le son ou la musique permet d'attirer l'attention du spectateur sur un moment précis du récit. Par exemple, la musique s'arrête lorsque Jonas aperçoit l'escalier de l'autre côté de la piscine, ce qui est à ses yeux une découverte capitale, l'espoir de pouvoir atteindre le bord et se mettre en sécurité.

- *Dans la piscine*

Sous l'eau, la musique est fortement atténuée, mise en sourdine. Seules les basses fréquences sont audibles. Ainsi, l'instrument sous-marin typique est la clarinette basse.

Jonas est sans cesse confronté à la nouveauté : des filles qui crient, le puisard, les bruits qui s'échappent des maillots des enfants qui jouent. A chaque nouvelle rencontre, le son est exagéré.

Une fois que le spectateur associe un son à une action ou à un personnage, il peut l'entendre à nouveau hors champ.

Par exemple, lorsque Jonas tombe à l'eau, les hurlements de la monitrice se font toujours entendre : de cette façon nous savons qu'elle n'a rien remarqué.

Chaque fois qu'il rencontre un personnage inconnu, un nouvel instrument est utilisé, pour accompagner les événements qui font suite à cette nouvelle rencontre.

De même, une musique de course poursuite accompagne Jonas lorsqu'il recule face aux fillettes qui se dirigent vers lui. Plus il s'approche du plongeur, plus la musique est forte.

Bien sûr, la nature de l'action et le style graphique déterminent la musique et l'univers sonore.

Les premières situations que rencontre Jonas sont légères et amusantes. La bande sonore les accompagne et en souligne les détails. Mais plus l'angoisse grandit, plus la musique et le son se font dramatiques, privilégiant la description des sentiments éprouvés à la synchronisation avec l'action.

- *Près du plongeur*

Ici le son n'est pas narratif mais chorégraphique. Le son aide le spectateur à suivre les plongeurs. La musique est synchronisée avec leurs mouvements.

Jonas est subjugué par le spectacle, mais reste en danger. La tension du moment peut être illustrée par un trémolo ou une mélodie répétée sans cesse plus vite.

Quand la sonnerie annonçant la fermeture raisonne, la musique de fond s'éteint. Les gens quittent la piscine et tout redevient silencieux. De cette façon nous entendons au loin la monitrice et les enfants qui quittent la piscine.

Personne ne s'occupe de Jonas. L'effet de solitude est obtenu en passant d'une musique jouée par plusieurs instruments à celle d'un seul.

- *De nouveau dans les cabines*

Jonas et sa mère sont dans le couloir (le thème de la mère les accompagne).

Les notes harmoniques reviennent pour réinstaller l'ambiance rassurante du début du film.

Une autre possibilité serait d'exprimer par une musique gaie et entraînante les retrouvailles entre Jonas et sa mère. Dès lors qu'il la voit, le petit garçon ressent une joie intense.

Pendant que sa mère l'habille, la musique enfantine de la boîte à musique se fait entendre, comme pour rappeler que Jonas reste un enfant, malgré les dangers qu'il a su affronter.

Enfin, quand les portes s'ouvrent, apparaissent les sons de la ville qui annoncent la fin du film.

- *Le générique final*

Le thème du générique de début joué par une boîte à musique est repris par un ensemble orchestral. Cette réinterprétation plus ambitieuse de la musique initiale rappelle l'expérience acquise par Jonas tout au long du film. La musique conclut ainsi le récit. A la fin, une petite « surprise » musicale se fait entendre.

## Traitement sonore

### *Les sons*

Les sons seront enregistrés séparément.

- Des bruits de pas (dans le bain de pieds)
- La porte de la cabine
- Le banc dans la cabine
- Le portemanteau contre la paroi de la cabine
- Le sifflet du maître nageur
- La douche
- De l'eau qui gicle
- La porte battante derrière laquelle la mère disparaît
- La musique de fond
- Des filles qui crient (juste avant il tombe dans l'eau) (des cris inquiétants)
- De l'eau qui disparaît dans le puisard
- De l'eau remuée par toutes sortes de mouvements de natation
- Des « ploufs » dans l'eau
- Les vibrations du plongeur
- Des petits coups à la fenêtre

La réverbération sera ajoutée au moment du mixage, de sorte que tous ces sons aient les mêmes caractéristiques spatiales.

Interrompre le son ou la musique attire l'attention sur une action précise. Une pause est marquée lorsque:

- L'eau est trop froide
- Jonas aperçoit des ombres
- Il voit le ballon remonter à la surface
- Quelqu'un plonge près de lui
- La monitrice sort

Ce sont des moments clef du récit qui sont ainsi mis en évidence.

### *De la musique exclusive sur un film exclusif*

Je me suis souvent demandé comment rendre la musique de ce film authentique. Il m'est alors venu l'idée de travailler particulièrement les effets sonores: l'écho sous l'eau ou hors de l'eau, des distorsions étranges, quelque chose d'unique qui fait de cette bande sonore un élément majeur du film dont le spectateur se souviendra.

L'opposition entre le monde sonore sous l'eau et hors de l'eau renforce la narration.

Dans la salle, des hauts parleurs défectueux émettent une musique de fond. Celle-ci s'en trouve donc altérée et distordue, ajoutant à l'ambiance chaotique et fiévreuse de la salle.

Au contraire, le monde sous marin est calme et silencieux, les bruits sont étouffés. Jonas apprend petit à petit à aimer cet univers qui lui était d'abord apparu comme étrange et terrifiant. Le fait de vaincre sa peur de se retrouver sous l'eau va lui permettre de ne plus avoir peur de l'eau.

La fonction de la bande sonore est de renforcer l'effet dramatique.

#### *Jouer avec la réverbération*

Le type de réverbération utilisée s'adapte à l'univers sonore. Celle utilisée sous l'eau est plus sourde. De même, plus l'action est éloignée de Jonas, plus la réverbération est importante.

#### *Utilisation d'une banque de sons pour*

- Les voitures
- Le son d'une foule
- L'ambiance générale

#### *Enregistrement dans les studios pour*

- Les enfants
- Les personnes qui parlent, crient ou rient
- Les pas sur le sol humide
- Les vêtements, le son du portemanteau contre la paroi de la cabine
- Les sons avec des effets électroniques
- La sonnerie
- Les sons reconnaissables
- Une voiture qui freine et la cloche de l'église
- Les pas
- Les battements du coeur