

## **NOTE D'INTENTION DU PROJET MUSICAL\_Pas d'eau au bord de la piscine**

Dans le court métrage, les sons naturels, tout comme la musique qui va en dériver, auront un rôle central au niveau esthétique, mais aussi narratif. Le bruitage, dénaturisé via un travail de décomposition mélodique et rythmique, sera le berceau d'une musique qu'on pourrait nommer de cacophonique et obsessionnelle et qui trouve sa source d'inspiration et son essence première dans les sons diégétiques, notamment le crépitement du feu et le vent.

En tant que paramètre discret et pourtant décisif, la musique permettra au spectateur d'apercevoir un autre stade que celui de l'image en révélant ce que le visuel nous cache : les incendies autour de la villa jamais directement visibles. Les feux de forêts se révèlent donc via leur voix.

En ouvrant sur le monde externe, la musique permet de combler les hors champs en devenant porteur abstrait et mystérieux de vérité. Avec sa nature aussi organique que psychotique, le Design sonore marquera la porosité de la villa malgré tout tentative de refoulement des personnages en accompagnant la dégradation psychologique de Paul jusqu'à son climax.

Le travail de Sound design prendra la forme d'une manipulation du son primitif et cosmique du feu, pour aboutir à une musique presque robotique et dénaturisée. Un travail de déformation, via des dissonances par moment saturées, par moment imperceptibles, qui s'inspire de la musique bruitiste et des compositions de Mica Levi et Merzbow.

Pour conclure, j'imagine une musique fantomatique et rythmée qui entre en contraste avec l'inactivité des personnages et qui explore l'intersection entre sons naturels et musique électronique. Un tapis sonore fait de distorsions aliénantes et pénétrantes qui naît de la nature et s'incarne dans un bourdonnement capable de révéler les intentions d'un monde occulté.