

***Situation Temporaire* (2008) - Notice de l'œuvre**

S'agit-il d'un document, d'un objet trouvé, ou bien de la trace d'un monde disparu ? *Situation Temporaire* vise à créer une expérience sonore aux apparences authentiques, sans fard, mais en réalité entièrement artificielle. Le caractère documentaire de cette pièce vient de la mauvaise qualité des sons employés, enregistrés il y a longtemps sur de vieilles cassettes monophoniques dont certaines ont, avec le temps, subi d'importants dommages (effacement partiel, froissement de la bande, etc.).

Le matériau principal de cette pièce est essentiellement constitué de deux sortes de sons. D'une part, il y a des sons, utilisés plus ou moins en l'état, qui résultent d'événements physiques réels mais dont l'origine ne peut être identifiée. D'autre part, des sons initialement 'lisibles' (comme les bribes de conversation en anglais ou français) ont ici été entièrement retravaillés afin de garder leur apparente cohérence tout en les vidant de leur contenu sémantique. Tout cela se déploie tandis qu'à l'arrière-plan opère un matériau 'secondaire', constitué de bruits de fond, bourdonnements et grésillements. La pièce se termine comme elle a commencé : brusquement, sans le moindre avertissement.

Intentions

Ma première étude électroacoustique, *Rrêves de Triscal*, réalisée au CNSM en 2006-07, consistait essentiellement en un travail de synthèse effectué sur des enregistrements qui ont été faits dans un studio et spécifiquement pour la pièce. *Situation Temporaire* a été composée de façon très différente. Cette pièce contient assez peu de synthèse et, à une exception près, aucun des sons employés ici ne lui était, à l'origine, destiné: en effet, ceux-ci sont issus d'archives personnelles totalisant plus de 100 heures d'enregistrements, et ont été soumis à un travail très minutieux de montage et de mixage. L'objet de cette pièce était de créer un monde sonore mystérieux et hermétique, tout en respectant certaines «règles de jeu» destinées à produire un matériau cohérent et consistant.

La genèse de *Situation Temporaire* a été assez longue. Mes premières idées me sont venues alors que je réécoutais une cassette vraisemblablement réalisée vers 2000 par moi-même, bien que je n'en ai aucun souvenir de cet enregistrement. J'ai été frappé par le fait que, sur 15 minutes, il ne se produit que très peu d'événements sonores ; et les seuls que l'on trouve sont courts, faibles et difficiles ou impossibles à identifier, ce que j'ai trouvé tout à fait intrigant au niveau de l'écoute. J'ai donc décidé de réaliser une pièce basée uniquement sur des sons contenus dans cet enregistrement. Au fur et à mesure de mon travail, j'ai constaté qu'il me fallait plus de matière pour que le résultat final soit intéressant; ainsi, j'ai repris des sons provenant d'une vingtaine de sources, presque tous issus d'enregistrements faits sur des cassettes de la même époque. *Situation Temporaire* représente donc l'image renversée de ma pièce acousmatique de l'année précédente, *Rrêves de Triscal*.

Technique

Deux logiciels principaux ont été employés pour la création de cette pièce : Pro Tools et Audio Sculpt. Dans le domaine de Pro Tools, j'ai fait un travail minutieux de montage, sélectionnant les éléments à employer avec beaucoup de soin. Parfois, des sons de 1 ou 2 secondes ont nécessité 20 édits, voire plus ; certains autres ont été utilisés plus ou moins en l'état, mais ce cas est plus rare. Plus particulièrement, chaque phrase vocale dans la pièce a été entièrement reconstituée: j'ai pris les enregistrements de 5 personnes, qui reviennent d'ailleurs de manière cyclique tout au long de la pièce, puis découpé chaque phrase parlée jusqu'au niveau du phonème, pour ensuite créer de nouvelles entités ayant un sens phraséologique, mais totalement dépourvues de sens sémantique. Les bruits et enregistrements d'événements

réels ont été traités de façon semblable. Plusieurs fois, comme à la toute fin de la pièce, j'ai employé un haut niveau de compression pour donner à ces enregistrements d'un niveau très faible en réalité, l'impression d'une grande force et énergie.

J'ai employé AudioSculpt pour traiter certains sons qui me semblaient trop statiques ou trop reconnaissables dans leur état brut. Le *dynamic time-stretch* représente la majorité des traitements, mais j'ai également filtré, de façon radicale, des bruits de fond provenant de cassettes audio, afin d'obtenir un résultat plus riche et plus intéressant.

Enfin, j'ai utilisé les GRM Tools pour certains traitements sur les voix, notamment le bandpass.

Forme / Analyse

Le temps de cette pièce est généralement lisse et continu, le matériau employé étant essentiellement statique, ce qui rend son découpage formel quelque peu difficile ; on pourrait toutefois envisager une division en 4 sections:

- 1) La première section introduit progressivement tous les éléments principaux de la pièce : les bruits de fond, présents presque sans interruption tout au long de la pièce ; les voix et les sons courts et non-identifiables mais ayant une origine dans un événement réel. Cette section, qui procède par un processus d'accumulation et de superposition de ces éléments, va jusqu'à 2:16.
- 2) C'est à ce moment-là qu'il y a un changement soudain du timbre et de la qualité du bruit de fond, et une importance plus grande donnée aux sons courts.
- 3) De 3:00 à 4:00, une période de stabilité, dans laquelle le bruit de fond évolue assez peu ; et de
- 4) 4:00 à 5:00, un travail sur la spatialisation et découpage du bruit de fond qui nous amène vers le seul moment de véritable densité, voire d'agressivité de la pièce, de 4:45 à la fin. J'envisageais une fin brusque et non-cadentielle depuis que je commençais à formuler mes idées pour la pièce ; mais ce n'est pas une véritable conclusion.