SITUATION TEMPORAIRE (2008) : PRÉSENTATION

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*, réalisé au CNSM en 2006-07, consistait essentiellement en un travail de synthèse sur des enregistrements qui ont été faits spécifiquement pour la pièce, dans un studio. Situation Temporaire a été composé de façon très différente : la pièce contient assez peu de synthèse, et à une exception près, aucun des enregistrements employés dans la pièce était faits pour celle-ci. Par contre, il y avait un travail très minitueux de montage et de mixage ; et les sons employés dans la pièce étaient choisis à partir d'une archive personnelle de plus de 100 heures d'enregistements. L'objet de ce travail était de créer un monde sonore mystérieux et hermétique, tout en respectant certaines règles de jeu, afin d'arriver à un matériau qui soit cohérent et consistant.

La genèse de *Situation Temporaire* était assez longue. Mes premières idées me sont venues lorsque je réécoutais une cassette que j'avais apparemment enregistrée vers 2000. Il paraît que j'ai fait cet enregistrement moi-même, mais je n'en ai aucune mémoire. J'étais frappé par le fait que, sur 15 minutes, il y avait très peu de ce que l'on pourrait appeler événements sonores ; et les seuls qu'il y avait étaient courts, difficiles ou impossibles à identifier, et faibles, ce que j'ai trouvé tout à fait intriguant au niveau de l'écoute. J'ai donc décidé de faire une pièce à la seule base des sons contenus dans cet enregistrement. Au fur et à mesure de mon travail, j'ai réalisé qu'il me fallait plus de choses pour que le résultat soit intéressant ; ainsi, j'ai repris des sons venant d'une vingtaine de sources, mais presque tout venait d'enregistrements fait 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*, dans laquelle j'avais re-synthétisé des sons enregistrés jusqu'à ce qu'ils devenaient presque totalement autre chose.

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 ou encore plus ; certains autres étaient utilisés plus ou moins en l'état, mais cela était plus rare. Plus particulièrement, chaque phrase vocale dans la pièce est entièrement reconstitué : j'ai pris des enregistrements de 5 personnes, qui reviennent d'ailleurs de manière cyclique tout au long de la pièce, et j'ai découpé chaque phrase parlé jusqu'au niveau du phonème, pour ensuite créer des nouvelles entités ayant un sens phraséologique, mais totalement vidé de tout sens sémantique. Les bruits et enregistrements d'événements réels ont été traités de façon semblable. Plusieurs fois, j'ai employé un haut niveau de compression, par exemple à la toute fin de la pièce, pour donner une impression d'une grande force et énergie venant d'enregistrements ayant en réalité un niveau très faible. J'ai employé AudioSculpt afin de traiter certains sons qui me semblaient être trop statiques, ou trop recon-

naissables dans l'état brut ; la majorité des traitements s'agissaient de dynamic time-stretch, mais j'ai aussi filtré des bruits de fond provenant de cassettes audio de façon radicale, pour obtenir un résultat plus riche et intéressant.

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

FORME / ANALYSE

Le temps de cette pièce est généralement lisse et continu, le matériau employé étant essentiellement statique, ce qui rend un découpage formel quelque peu difficile ; pourtant, on pourrait 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 des 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 ou il y a un changement soudain du timbre et de la qualité du bruit de fond, et une importance plus grande donné 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 vrai 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 ideés pour la pièce ; mais ce n'est pas une véritable conclusion.

© 2015 Samuel Andreyev
www.samuelandreyev.com