

JOUR 1

O-Ton (« Original Tone » en allemand)

Un O-Ton est un événement sonore unique et improvisé, un « instantané » que l'on a enregistré et que l'on ne peut pas reproduire ou « scripter ».

Les premiers « instantanés sonores » sont captés par les membres du GRM (Groupe de Recherche Musical), notamment Luc Ferrari qui sort du studio avec son Nagra.

Social sculpting

L'interview est une sorte de manipulation. On manipule la réponse qui vient. C'est du Social sculpting: on fait une « sculpture avec les gens ». Dans un enregistrement on peut entendre notre propre style à notre façon de poser les questions.

3 règles techniques

Il est parfois difficile de se rappeler des 3 règles techniques de base de l'interview :

- Demander le nom des personnes interviewées
- Enregistrer du silence sur le lieu de l'interview
- Demander aux gens leur autorisation pour utiliser l'enregistrement

Prozedur 7.7.0, de Hermann Bohlen (1996)

Collage de « O-Ton » de personnes qui parlent. À partir de ces paroles H.Bohlen développe une histoire, celle de citadins en marge, qui ne font rien et refusent de donner leur identité. Les personnes interviewées par l'auteur décrivent ces habitants étranges: ce ne sont pas des activistes ni des terroristes, pas non plus des sans-abris. La pièce sonore prend la forme d'une enquête.

On se demande bien quelles questions l'auteur a posé pour obtenir la matière sonore avec laquelle il a monté cette histoire ? Mystère ! Ce qui est sûr c'est qu'il n'a pas présenté son projet, ni raconter son histoire aux personnes interviewées. Il a sûrement posé la même question à beaucoup de gens pour avoir des réponses parallèles.

Premier « exercice » proposé

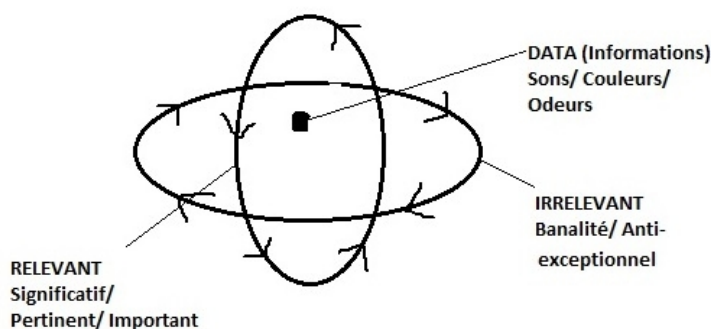
On s'inspire de la pièce de Bohlen. Ecrire une petite histoire par binômes. Interviewer ensuite nos collègues de l'atelier pour obtenir la matière qui nous servira ensuite à construire notre histoire. Il ne faut pas révéler l'histoire aux personnes que l'on interroge ! Se demander : où on enregistre ? dans quels espaces ? je les mets dans une situation réelle ou fictionnalisée ?

Contre l'exceptionnel

Faire confiance à la capacité de l'auditeur de construire des histoires. On peut donner des éléments très pauvres mais avec lesquels celui qui écoute peut imaginer.

Alessandro donne l'exemple de la radio (allemande) : « Il y a souvent un aspect didactique/ pédagogique (beaucoup d'explications pour guider l'auditeur). Dans l'audiovisuel de nombreux réalisateurs ont déjà rompu avec ce modèle et font des choses très peu explicatives. C'est aussi possible à la radio ! »

Alessandro : « Faire des pièces dans lesquelles moi-même je ne sais pas trop de quoi ça parle. Laisser les gens libres de parler de ce qu'ils veulent. Prendre ce qui vient, prendre n'importe quel enregistrement, c'est très similaire à la psychanalyse. Les psys ne demandent rien. Ils attendent que quelque chose sorte. On a toujours tendance à chercher l'exceptionnel dans l'enregistrement. C'est hiérarchique: on choisit un son parce qu'il est beau, parce qu'il "sonne" bien. Maintenant je suis intéressé par la banalité. C'est une réaction contre l'exceptionnel. »



Le dispositif

Qu'est-ce que le dispositif ? Une situation, une machinerie, un système qui connecte les personnes entre elles. L'entretien est un dispositif très usé. Si on propose à l'interviewé de faire un café ensemble c'est un autre dispositif. Ou on peut faire un jeu, regarder des images, se balader, ainsi on oublie un peu que c'est un entretien.

Quelques exemples

IQ- HighQ- dumme Kuh. Der große Intelligenztest-Test, de Antje Vowinckel , 55', RBB 2003

Documentaire sonore d'une réalisatrice allemande. Il y a 3 dispositifs en parallèle :

- des interviews classiques
- des tests de QI qu'elle a fait elle-même
- des rencontres régulières avec des amis (elle a trouvé des petits cerveaux en plastique qui grossissent quand on les met dans l'eau, elle les a donné à des amis et va les voir chaque jour pour leur demander « comment va leur cerveau ? »)

Service de Traduction, de Alessandro Bosetti, 7'49", ARTE RADIO, 2013

Alessandro propose à Arte Radio d'ouvrir un service de traduction, mais c'est une excuse pour que les gens amènent n'importe quel matériel et qu'ils en parlent. Au final, même si les documents sont très variés (document médical, cours de navigation, etc.) une connexion s'impose entre eux.

Pressures of the Unspeakable, de Gregory Whitehead, 1991

Gregory Whitehead prétend qu'il fait partie d'un institut qui étudie le paysage des hurlements australiens pour la radio australienne. Il met une boîte vocale à disposition pour que les auditeurs enregistrent leurs « hurlements ». Avec cette matière l'auteur monte une pièce.

Minigolf et Maxigolf, de Alessandro Bosetti

Pièces inspirées d'un dispositif inventé par Dan Graham dans sa pièce-performance *Past Future Split Attention*. 2 personnes se trouvent l'une en face de l'autre :

- le 1^{er} décrit ce que le 2^e vient de faire, mais peut aussi parler de ce qui a eu lieu dans le passé
- le 2^e parle de ce que le 1^{er} va faire dans le futur

Autre performance de Dan Graham, *Performer/Audience/Mirror* (1975) . Il est sur scène et a un grand miroir derrière lui. Le public est devant, il voit l'artiste et voit aussi son reflet dans le miroir. L'artiste se décrit et décrit ce qu'il fait (actions très simples et minimalistes) et progressivement il fait la même chose avec le public.

African Feedback, de Alessandro Bosetti

Proposer à des personnes l'écoute de morceaux de musique expérimentale au casque et enregistrer leurs réactions. Séance d'écoute, situations très « chaotiques » : parfois 10 minutes parfois avec pleins de gens autour.

JOUR 2

Proposition lancée

Pêcher des personnes dans Arles pour de possibles interviews sans rien leur dire sur le « sujet ». Simplement les amener dans le studio. Pendant l'interview, on peut changer de sujet constamment mais garder une sorte de fil conducteur. On peut aussi demander à la personne de nous interviewer.

Ecoutes de nos créations de la veille.

1. L'envie de faire pipi

Circuler dans un espace, trouver son chemin de nuit. L'envie de faire pipi quand on est dans une maison inconnue et qu'on n'arrive pas arriver à dormir. Alessandro imagine un dispositif assez sadique pour mieux faire « entendre » l'urgence d'aller aux toilettes : faire boire de l'eau à quelqu'un sans qu'il puisse aller aux toilettes et l'interviewer ensuite !!

2. La danseuse étoile (et femme à barbe)

Bien structuré, les moments de l'histoire sont bien définis : les coulisses (description de la danseuse étoile) / le lever du rideau/ les réactions du public (surprise !).

3. Les objets trouvés

La gardienne du bureau des objets trouvés est une voleuse ! Plutôt construire en 2 blocs : la description du bureau des objets trouvés puis l'interrogatoire de la gardienne. Et tout au long, comme des virgules, insérer des listes d'objets sous forme d'énumérations.

4. Souvenirs d'école

Dispositif : jeu de rôle. Les 2 réalisateurs jouent d'abord les profs, ils ont écrit des questions au tableau. Ils les font lire à leurs « élèves ». Puis ils se mettent dans le rôle des élèves et demandent à certains d'entre nous de « jouer » les profs. Situation moins frontale (situation de groupe), moins « cérébrale » que les autres, plus « corporelle ». Choix de 2 micros différents : un pour les témoignages/ souvenirs (mono) et un pour les situations de classe (stéréo).

La situation (formelle ou improvisée) dans laquelle se trouve l'interviewé influe beaucoup sur le timbre de sa voix. On a parfois une interview posée, sérieuse de 40 minutes puis quand elle se termine et qu'on ferme les micros pour une pause-café, c'est alors que les voix s'animent.

5. Le stop la nuit

Maxime raconte une histoire qui lui est arrivée la veille : il arrive à Arles en stop, se fait déposer au milieu de la nuit dans la campagne. Il commence à prendre du son dans la nuit avant qu'une voiture s'arrête, le klaxonne et le prenne.

Idée de dispositif : faire écouter aux personnes interviewées les sons enregistrés par Maxime cette nuit-là (le gros coup de klaxon). Elles doivent imaginer une histoire. Leur faire raconter cette même histoire plusieurs fois en leur donnant à chaque fois un mot nouveau (un mot clef de l'histoire) : stop/ voiture/ nuit, etc.

RMQ : Tout le monde a travaillé sur une histoire chorale, une mosaïque.

La même histoire racontée plusieurs fois

Qu'est-ce qu'il se passe si la personne interviewée raconte une même histoire 10 fois ? Le dogme est que le 1^{ier} enregistrement est le bon, le plus spontané, c'est pourquoi il faut faire attention.

Dans *Douleur Exquise (Exquisite pain)* 2003, Sophie Calle raconte la même histoire (un chagrin amoureux) à l'écrit une dizaine de fois, la longueur de son texte se réduit de plus en plus.

Interviews de l'après-midi

Lancelot

Un de nous l'interviewe, il a carte blanche, l'idée étant de simplement passer un moment avec lui. Ça peut être banal, ennuyeux.

Interview très « clean » très correcte, le gamin a parfaitement intégré le discours des adultes sur lui (« j'ai des capacités en maths »)

Panisse

Tenancier de bar à l'accent délicieux, interviewé par Aline qui a les yeux bandés. Il évoque son parcours de vie. Aline essaye de le déstabiliser un peu mais il ne rentre pas vraiment dans le jeu.

Yvette

Le « présentateur » (il anime le débat, pose des questions à l'interviewée), les 3 femmes (elles répondent aux questions de l'interviewée et lui posent aussi des questions). Yvette doit deviner laquelle des 3 femmes est celle qui va se marier.

Dans la 2^e et 3^e interview les voix sont plus vivantes de par le dispositif.

Que faire avec cette matière ?

On se pose la question. Une idée est suggérée : prendre des fragments de ces interviews après avoir trouvé des correspondances entre elles et recréer l'histoire d'une famille factice (Panisse le père, Yvette la mère, Lancelot l'enfant). Remonter ces fragments de plusieurs manières différentes pour mettre en évidence le processus de manipulation.

JOUR 3

Oracle

Alessandro nous montre une de ses inventions, un clavier qui sert à générer des mots, des textes, des questions-réponses c'est un oracle ! Il y a différentes clefs, des « sound events » :

Mots/ noms singulier/ noms pluriels/ adjectifs/ verbes infinitifs/ verbes conjugués/ conjonction/ Oui-non/ compléments de lieux/ de temps/ de manière/ onomatopées/ phonétiques/ etc.

Logiciels

Cet « oracle » a été fabriqué grâce au logiciel MAX MSP : logiciel de l'IRCAM. Surface vide sur laquelle on place des objets virtuellement (multiplicateurs, lecteur aléatoire, etc.) : c'est « patcher ». Chaque clef envoie un numéro dans le système, ce numéro est associé à une note. Ici ce numéro est associé à un mot ou une respiration.

Autres logiciels :

Pour éditer du son : Pro-Tools, Logic, Reaper, Cubase, Nuendo

Pour patcher/ improviser : MAX/MSP, Pure Data (logiciel libre), USINE (pour le jeu, il y a toute une communauté derrière)

Pour montage « en direct » ?? : ABLETON Live

ARDUINO ??

Travail sur notre matière sonore. Sélection de fragments dans les interviews de Lancelot, Panisse et Yvette.

Q : Chercher toutes les phrases qui sont des questions ou qui ressemblent à des questions (caractère interrogatif)

X : Chercher les moments les plus « excitants », les moments dont on se rappelle. Retrouver ces moments importants, marquants sans tout écouter simplement en parlant

S : Chercher les moments intéressants au niveau sonore, sans prendre en compte le contenu. Pour sélectionner regarder la courbe, s'accrocher au côté visuel

M : Chercher des mots-clefs/ concepts qui ne sont pas prononcés par les interviewés mais par nous, les intervieweurs !

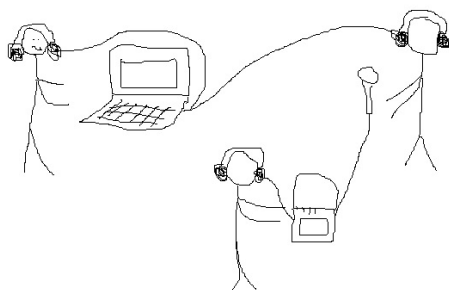
Et créer une « banque de données », une « boîte à sons » avec les Q, les X, les M et les S.



La pièce finale : création d'un univers fermé, d'une petite planète

PROPOSITIONS :

1. Avec les fragments de la « banque de données » (X, M, S) chaque groupe construit une pièce différente
2. Avec les fragments Q réaliser une nouvelle série d'interviews : les intervieweurs interviewés ! Certains d'entre nous écoutent au casque les questions de Lancelot, Panisse et Yvette lancées de façon. Leurs réponses sont enregistrées. On se met dans la voiture, on est plus proches des conditions de studio de la veille !



Ces interviews de la PROPOSITION 2 forment un « liquide amniotique ». Dans la pièce finale, elles seront comme des virgules, elles créeront des connexions, des ponts, des parallèles entre les 3 autres pièces de la PROPOSITION 1.

Idées et petits papiers

Pour terminer on écrit individuellement une idée de composition pour la PROPOSITION 1, spontanée sans trop réfléchir. On met les papiers en commun, on les ouvre et on les lit ensemble :

- L'air et les abysses, la plongée avec la dynamique des sons (sons plus aériens et sons plus profonds). Chercher des sons qui conviennent dans la voix de Yvette.
- Une conversation entre malades dans une salle d'attente
- Un monologue (garder une seule voix des 3 et le reste juste du bruitage)
- À partir de X, M, S créer une conversation, jouant sur les quiproquos. Tirer au dé chaque morceau, s'arrêter au bout de 3 minutes de bande
- Faire dialoguer les X et M sérieux (maths, etc)
- La boucle transformée, la boucle diminuée, la boucle raréfiée. À partir des mots d'Eloïse on crée une Base Zéro, une séquence qui dure 10 secondes. À chaque nouvelle écoute on ajoute des sons de S jusqu'à ce que la Base Zéro disparaisse.
- On cherche quelqu'un qui devait se marier ? On parle de lui.
- Plusieurs personnages autour d'une table parlent d'un même sujet qui n'est pas nommé : la possible séduction d'une personne
- Découper la phrase de Lancelot « j'adore être devant un livre de problème », la faire venir petit à petit, syllabe par syllabe. On part d'un souffle puis on ajoute des éléments, il y a des bruits de bouche, comme quelqu'un qui a énormément de mal à dire ce qu'il veut dire, qui bégaye, zozote.

JOUR 4