

## Rémanences

C'est l'histoire, en quelque sorte, de quatre vagues déferlantes qui vont se croiser et s'entrecroiser dans l'espace-temps. Ces vagues proviennent de sons échantillonnés que nous avons entendus et ré-entendus des heures durant, mon assistant Alexis Baskind et moi-même, et sur lesquels s'est ensuite opéré un travail minutieux de transformation de timbres et d'autres paramètres, car il s'agissait non pas de reproduire ces vagues de manière naturaliste, mais de leur faire subir une évolution musicale. La structure de ces explosions, comme nous les avons baptisées, a été établie il y a environ deux ans déjà : elle représente l'ossature autour de laquelle s'installeront ensuite des sons d'origine concrète et instrumentale. De manière fondamentale il s'agissait d'organiser la perception de ces signaux sonores à caractère répétitif au moyen d'une dramaturgie préétablie qui s'est construite autour de silences : après chaque explosion suit un silence qui est calculé en fonction d'un système de durées qui permettra à ces explosions d'entrer en collision : collisions doubles et triples (réparties dans l'espace au moyen de 6 enceintes acoustiques disposées autour du public) pour ensuite terminer sur la quadruple, l'ultime, qui signera ainsi la fin du processus. La principale tâche fut donc de déterminer tout d'abord, après de nombreux tests, dont certains n'offraient pas la combinatoire souhaitée (trop d'explosions triples par ex., ou l'explosion quadruple se produisant trop tôt ou au contraire trop tard), l'implémentation des algorithmes permettant aux "explosions" de s'organiser dans le temps, de manière à ce qu'elles débouchent finalement sur une seule et unique explosion quadruple. La deuxième tâche a été d'imprimer à ces explosions (plus de 200 !) une tendance "transformative" : croissance du grain, diminution progressive de l'aspect brutal de ces bruits d'origine naturelle, augmentation progressive de mixtures, diminution, "éloignement" du bruit blanc, mais maintien cependant de l'enveloppe originelle. Les silences qui séparent les explosions ne sont pas toujours de "vrais silences", mais représentent plutôt une couche de "non-musique", de bruits de fond (minutieusement répertoriés) qui respire à l'ombre de la structure écrasante des explosions. Il s'agit de sons d'origine concrète provenant de la réalité quotidienne, tels ceux d'une aciérie ou d'un compresseur de réfrigérateur, ou encore du vent ou d'un train passant au lointain. En sous-jacence donc toute une polyphonie lointaine, diaphane, comme un paysage. Ces sons d'origine concrète accompagnent les cinq premières minutes, pour resurgir à nouveau, métamorphosés, vers les cinq dernières minutes. À cette couche s'ajoutent des sons monophoniques (d'assez mauvaise qualité !) échantillonnés sur CD et choisis presque au hasard de nos "fouilles" initiales (voix, flûte, clarinette et contrebasse). Ces sons ont été ensuite

analysés par AudioSculpt pour être après visualisés par OpenMusic et repris par les instruments acoustiques. Les instruments ont donc, au début du processus, un rôle d'imitation, ils "imitent" les sons d'origine concrète qui les entourent (compresseurs et autres). Progressivement le matériau instrumental s'émancipe et se développe, il s'organise sur un système assez complexe de "gammes" à 11 tons, assez proche des spectres inversés, calculés ici de manière intuitive. Les sons instrumentaux, vers la fin de la pièce, se concrétisent de plus en plus (souffles, frottements, raclements etc), au contraire des vagues qui, elles, se "musicalisent" de plus en plus. Pour conclure, on pourrait dire qu'il s'agit d'une double transformation, d'une double métamorphose d'un matériau structurel et musical: des sons d'origine concrète se transforment en musique, et la musique se transforme en sons concrets. L'impression dominante qui se dégage de Rémanences est d'une grande "staticité" et d'une grande rigueur formelle où s'opère comme une alternance de jeux de rôles.

G.Z.