

so phare away

une création sonore d'Audrey Olivetti et Théophile Bertult
d'après la nouvelle d'Alain Damaslo

SOMMAIRE



L'histoire p. 4

Note d'intention

Un regard critique et sensible sur les nouvelles technologies..... p.6

Pourquoi une fiction sonore ? p.7

Dispositif sonore : multiphonie en 7.1 p.9

Fiche technique p.9

Réalisateurs sonores

Audrey Olivetti p.10

Théophile Bertuit..... p.11

«Ce qui me terrifie, ce n'est pas ce chaos de clarté qui brouille la ville comme une avalanche de soleils, c'est qu'il n'y ait plus nulle part une seule ombre. Tout est féroce ment exposé. Rien n'est posé. Ni tranché.»

Pharenlente

«Aujourd'hui, il ne reste que vous, confirment tous les bateaux-feux qui reviennent de l'horizon. Notre Ville seule surnage encore du globe de la Terre liquéfiée. Elle pousse encore, d'année en année, sur un limon d'industries et de pollution fertile.»

Sofla



Histoire

So Phare Away, d'Alain Damasio, nous plonge dans une ville-île étrange, une ville minérale, peut-être la dernière encore existante sur Terre. L'humain y a perdu sa place de maître de la Nature, de grand architecte tout puissant. **La marée d'asphalte**, seule, décide. Tous les six mois, celle-ci revient envahir la Ville et la modeler à sa guise, détruisant ou érigeant de nouveaux bâtiments, laissant flotter quelques cadavres qui, vainement, ont cru trouver refuge dans leur véhicule.

Dans cette ville, une partie des habitants vivent dans leur voiture et roulent sans cesse, saturant l'atmosphère d'un smog épais, ne s'arrêtant que lorsque la marée arrive, ne cherchant alors que la survie...

Les autres habitants, eux, vivent dans des phares, phares qui n'ont plus vocation à guider les navires venus d'ailleurs puisque plus aucun d'entre eux n'arrive. Ils y vivent seuls et ne communiquent désormais que par faisceaux lumineux. Ainsi, grâce au smog dans lequel ces faisceaux viennent se coller, se crée la **Nappe**. S'y entremêlent à l'infini messages privés, informations continues, spots publicitaires des gros diffuseurs comme **Pharinx** ou d'autres organes de la **Gouvernance**. Le ciel a disparu et n'est plus qu'un espace saturé de lumière.

À sa fondation, la Ville ne ressemblait en rien à ce qu'elle est devenue. Les «phartistes» du début, ceux qui les premiers retournèrent leur phare comme **Phareniente**, étaient loin d'imaginer que leur rêve d'échanges plus profonds, sensibles et artistiques, allait se transformer en un cauchemar de vacuité communicationnelle. Phareniente est aigri et désabusé. Il a le mal de vivre. Tout le contraire de **Lamprole**, «lampiste, jeteur de lumière et de blabla d'ampoule» qui vit non loin du port. Lui, avec son parlé d'ancien docker, est joyeux, généreux, aussi affable qu'orgueilleux. La Ville le fascine autant qu'elle le révulse et il s'en amuse.

De part et d'autre de la Ville, **Farrago** et **Sofia**, deux «liphares» (décodeurs de messages), tentent simplement de s'aimer quand la Nappe, la marée d'asphalte ou encore la Gouvernance cherchent chaque fois un peu plus à les séparer. Farrago, aux accents lointains d'un Corto Maltese, brave la marée liquide pour retrouver Sofia. Mais jusqu'à quand cela sera-t-il possible ? Malgré son brio de transcodeuse, Sofia, ne parvient plus à envoyer de messages à Farrago. Quand elle apprend qu'elle est enceinte, elle décide d'affronter le flux atroce des voitures pour rejoindre un autre phare à partir duquel elle pense pouvoir, avec l'aide de **Faramline**, communiquer avec celui de son amant. Ce phare, c'est celui de la **Louplote**, une gamine autiste, symbole ultime de ce monde de solitude.

Tout au long de la nouvelle, principalement structurée en une succession de monologues, chaque personnage donne à voir et à entendre cette Ville, métaphore vive de notre époque.



Note d'intention

Un regard critique et sensible sur les nouvelles technologies

Alain Damasio développe une pensée radicalement critique à l'égard de la technologie - à ce qu'il nomme le «technococon» -, au capitalisme néo-libéral et la catastrophe écologique qui l'accompagne. Il traque la déshumanisation progressive qui s'insinue aux confins d'un monde qui s'affirme "démocratiquement" High Tech. La Nappe de So phare away est une analogie de ce que l'on nomme la Toile, où l'hyperconnexion détruit subtilement les liens véritables et où l'hypercommunication vide peu à peu la communication de son sens. Mais si le message est limpide, il n'est pas nihiliste. Dans ce décor dystopique, l'auteur met en jeu le devenir révolutionnaire et l'élan vital de personnages qui refusent de caler leur pas dans la marche forcée de ces processus, ouvrant ainsi le champ d'autres possibles.

So Phare Away a été écrit il y a plus de 10 ans. Là réside la force d'anticipation d'Alain Damasio : son regard critique est plus que jamais nécessaire et d'actualité à l'heure de l'invasion des "réseaux sociaux" qui, s'ils semblent être des outils utiles de mise et de maintien en réseau, ont également leur revers obscurs : mise en spectacle narcissique de soi, réification sur un mode publicitaire, règne des apparences, contrôle social fort, brouillage des limites entre vie privée et vie publique, co-évaluation permanente, capture incessante de l'attention... autant de facettes qui renforcent les logiques d'atomisation et d'enfermement des individus...
Comment (re)faire lien ?

So Phare Away esquisse une réponse : la force de l'amour entre Sofia et Farrago, tout comme la solidarité dont font preuve Lamproie ou Famine, façonnent un imaginaire de la résistance qui ne saurait se nourrir uniquement de manifestes critiques et d'essais politiques. Ceci sans manichéisme, la figure de Phareniente venant faire contre-poids, interrogeant cette résistance qui, lorsqu'elle s'assèche, devient morne et mortifère.

Les personnages sont ainsi autant de figures qui nous touchent, autant de voix (voies) possibles, qui résonnent pour interroger notre positionnement face à ce monde, si proche du nôtre...

Pourquoi une fiction sonore ?

Dans le panorama aujourd'hui saturé par l'audiovisuel, le son a sans doute un **potentiel plus émancipateur** que l'image. Il suppose un acte fort d'écoute lorsque le rouleau compresseur des images tend parfois à la passivité ou au zapping. Il sollicite l'imaginaire sans l'écraser, il porte, fait naître ou renverse les images de l'auditoire sans les imposer. En tant qu'onde, il met en jeu les sens par son empreinte physique et entre en nous, au sens propre, comme au sens figuré. Le son nous est apparu être la forme sensible idoine pour transposer cette nouvelle.

La langue d'Alain Damasio en elle-même en est la preuve. Elle se veut sonore et se fonde sur un ensemble d'allitérations, consonances, figures de style et rythmes : **une poésie musicale**. La succession de monologues, l'architecture même de la nouvelle, forme une **polyphonie narrative** propre à renforcer le désir de «musicaliser» le texte.

L'univers de *So phare away* est dense et complexe : il se veut à la fois métaphorique tout en étant inspiré du réel. En ce sens, nous avons pu le déployer, le déplier, l'enrichir par une **écriture sonore originale**. Cette écriture est une invitation à s'immerger totalement dans ce monde étrange et anxigène, pour en comprendre et en ressentir les enjeux et s'élabore à plusieurs niveaux.

La Ville grouille de bruits, de sons, de vie qui lui est propre, elle a une **géographie spécifique que le son vient cartographier**. Chaque phare a ainsi sa couleur sonore, forgé par des bruits aussi bien inspirés du réel que par ceux révélant la personnalité de son hôte, son ambiance propre. Les axes routiers forment un véritable enchevêtrement, les moteurs tournent sans cesse, les freins crissent, les klaxons résonnent.

La marée d'asphalte, un des personnages principaux de la nouvelle, fait l'objet d'un traitement sonore spécifique. Nous avons exploré les possibles de la **synthèse granulaire synchrone et asynchrone** à partir d'enregistrement de lave de volcan et de siphon.



La Nappe, quant à elle, est pensée comme une superposition de couches : d'abord des grésillements, des notifications parasites et des voix synthétiques se résumant à des syllabes éparses. Une couche supplémentaire comprend l'ensemble des messages des gros diffuseurs (Phare1x, Ophare, Sécurité Routière, Phare-in). La dernière couche quant à elle est constituée par un ensemble de messages privés souvent vides de sens et qui ont fait l'objet d'une nouvelle écriture littéraire.

La lumière se fond ainsi en son, comme l'auteur le fait lui-même dans l'édition de la nouvelle en transposant la saturation lumineuse par un effet de mise en page spécifique qui brouille la lecture. Une forme de **synesthésie** s'opère alors. De la saturation lumineuse de la Nappe, nous dérivons vers une saturation sonore, où les mots se chevauchent à l'infini, trébuchent, se percutent, s'éliminent...

Enfin, de **l'agencement musicalisé des sons** sur l'ensemble de la création, naît une sorte de partition sonore, inspirée de la **musique concrète**, avec laquelle nous avons joué grâce au glissement des sons intradiégétiques vers des sons extradiégétiques. Cette partition vient accompagner, soutenir, ponctuer la voix des personnages et renforcer le sentiment d'étrangeté que procure ce monde. L'enjeu est de rendre sensible **l'ambiguïté métaphorique** entre les différents types de pollution évoqués par l'auteur, à brouiller les frontières du réel et de la réalité poétique en filigrane dans le texte.

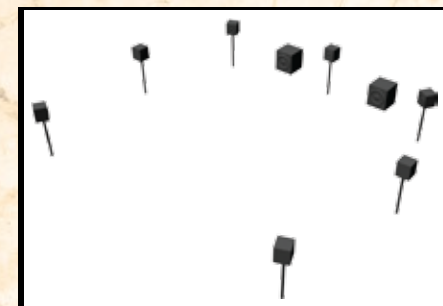
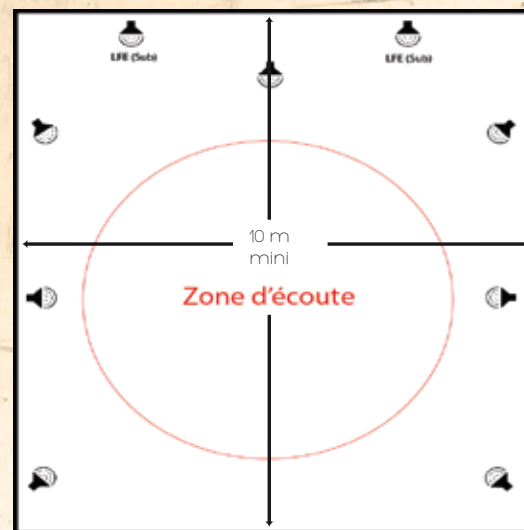
Dispositif technique : Multiphonie en 7.1

L'envie première est de rendre palpable l'univers de « So phare away » par une immersion sonore totale. Aussi, nous est apparue pertinente, voire évidente, l'utilisation de la multiphonie avec une configuration en 7.1.

Ce dispositif d'installation, très proche du cinéma, suppose la diffusion de notre création par le biais de plusieurs canaux audio ou enceintes indépendantes. L'intensité sonore ainsi obtenue, sans avoir à jouer sur le volume, confère un véritable confort d'écoute.

La spatialisation à 360° permet de dessiner la géographie de la Ville-île tout comme l'architecture des phares. L'impression de déplacement est accentuée par les travellings sonores envisagés pour passer d'un phare à l'autre en survolant les axes de circulation ou encore en traversant la nappe.

Tous les possibles de création que suppose ce type d'installation vise à ressentir au plus près l'univers de « So phare away », la saturation lumineuse de la Nappe, la densité urbaine ainsi que la menace que représente la marée d'asphalte.



La multiphonie en 7.1 s'adapte à toutes les configurations possibles de lieux de diffusion (salle de concert, théâtre, extérieur, environnement naturel..).

Fiche Technique

Durée de la pièce sonore : 1h20

Montage et balance : 2h

Démontage : 1h

Espace au sol minimum nécessaire : 100 m²

Matériel de diffusion nécessaire

7 enceintes actives de 700w mini en intérieur

2 caissons de basses 800w

Cablages et pieds pour les enceintes

2 arrivées 16A

4 multiprises

jauge de 50 assises

(chaises, bancs, transat, tapis)

Audrey Olivetti

Synaps - 9 rue François Debergue - 93100 Montreuil - kalypto_audrey@hotmail.com

Comédienne, réalisatrice sonore, animatrice d'ateliers radio, accessoiriste, artisan de films en Super 8, organisatrice d'événements culturels, musicienne...

Après un **cursus en sciences politiques**, elle ancre ses créations autour de l'**articulation art, société et politique**. À chaque œuvre correspond une rencontre, un processus et un média.

Ses premières recherches se centrent autour du **Théâtre de l'Opprimé (TO)**, d'abord dans le cadre universitaire, puis à l'Institut International du Théâtre (UNESCO - Paris et Khartoum - 2009) et à l'occasion de nombreuses rencontres internationales et ateliers de TO (Rio, Rotterdam, Vienne, Halle, etc 2009 - 2011). En 2011, elle co-réalise un **film documentaire, Muktheadhara**, qui présente et interroge l'action de la compagnie indienne, le Jana Sanskriti, considérée comme l'une des troupes les plus exemplaires de TO dans le monde.

Comédienne, elle se forme au **Théâtre du Mouvement** (Montreuil) durant 2 ans.

À partir de 2010 et pendant 7 ans, elle accompagne **Armand Gatti** et la **Parole Errante** à Montreuil, tantôt comme comédienne et co-metteur en scène, tantôt comme organisatrice d'événements (nombreux concerts, expositions, rencontres et conférences).

En parallèle, elle continue à réaliser des projets au gré des rencontres. Ainsi en 2012, elle co-dirige une expérience théâtrale inspirée de celles de Gatti autour du texte de Frédéric Darcy **Les Archipels du Chaos**.

Membre du **groupe de recherche Théâtres et Politiques** depuis 2009, elle co-fonde en 2013 une revue numérique éponyme sur les représentations théâtrales de la Commune, dans l'objectif d'ancrer la réflexion de la revue dans une rencontre grand public. <http://theatrespolitiques.fr/>

En 2014, elle rejoint **Les Scotcheuses**, collectif de création de **film en Super 8** qui accompagne, interroge, porte un regard sur les luttes actuelles (Sème ton western, No Ouestern).

Parallèlement, elle rencontre le média de la radio. Ainsi de 2011 à 2016, elle anime avec Stéphane Gatti des **ateliers radiophoniques** dans des lycées d'Île de France, dans le cadre du projet **Jeunes pour l'égalité**.

Elle co-fonde alors **L'Oiseau au fond à gauche**, avec d'autres créateurs sonores (Benoît Bories, Elisa Monteil, Elodie Fiat, Raphaël Mouterde, Benoît Artaud). Le collectif organise des **écoutes bimensuelles thématiques** dans différents lieux de Montreuil dont la Parole errante durant 2 ans, programmant un panorama des dernières fictions, documentaires, archives, cartes postales inédites et originales. <http://loiseauaufondagauche.overblog.com/>

En 2015, elle rencontre Alain Damasio et trouve dans la poésie de So Phare Away une articulation entre politique, son et fiction.

Théophile Bertuit

198 rue du prat - Lavelle - 63320 Saint Vincent - theobertuit@gmail.com

D'abord **ingénieur du son, musicien et compositeur**, Théophile Bertuit ouvre le champ de ses possibles à d'autres facettes artistiques et s'attache à créer des passerelles entre chacune d'elles.

Spécialiste de la **gravure sur vinyle** en studio et en live, il travaille également à la réalisation de pièces radiophoniques dessine en tant que **cartographe**, et exprime sa singularité artistique hors des sentiers battus. Il crée et fabrique lui-même les instruments de musique qu'il utilise pour ses montages et compositions. Il a toujours en vue l'exigence de la qualité et d'une recherche de **personnalité sonore**.

Formé à la SAE Institute de Bruxelles en 2004, Théophile Bertuit rédige alors un mémoire sur la **synthèse granulaire**, une technique de création sonore qu'il continuera d'approfondir au gré de ses travaux artistiques en **musique concrète**.

Porté par l'envie d'accompagner des projets, il crée le studio La Nébuleuse à Lille, une structure indépendante qui s'investit dans la production sonore, de l'enregistrement musical à la **post-production audiovisuelle**. En parallèle, on le retrouve également comme régisseur aux Rencontres Audiovisuelles de Lille (Festival du court métrage, Fête du cinéma d'animation...), musicien pour différentes formations (L'Empreinte, C&C, Total Racoon) ou encore animateur d'**ateliers de découverte des musiques électroniques**.

En 2009, il se forme à la **restauration de documents sonores à l'Institut National de l'Audiovisuel** pour se spécialiser ensuite dans la gravure de vinyle à l'unité. Cette pratique sur support analogique ne tardera d'ailleurs pas à devenir un outil de performances live qui mêlent projections 16mm et 8mm à la gravure sur vinyles en direct.

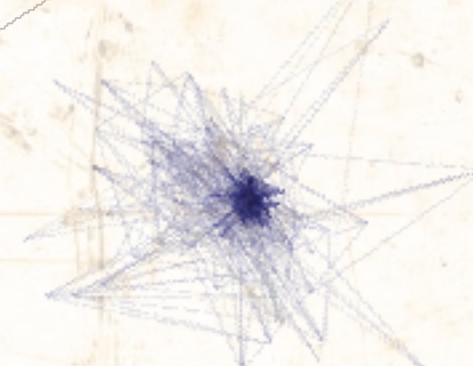
Autodidacte de la **3D** (modélisation, texture...) et du **Game Audio**, Théophile Bertuit est convaincu que modernité et tradition peuvent travailler de concert. Il jongle ainsi d'une technique à une autre, associant des travaux «traditionnels» à des projets numériques.

Depuis 2014, Théophile Bertuit a déplacé son studio **Polyphone Records** en Auvergne, où il accueille des **résidences d'artistes** et continue, par ce biais, de développer et soutenir la création musicale et indépendante.

Il enseigne également à l'Université d'Auvergne en **Game Audio et Sound Design**.

Studio Polyphone

<http://www.polyphone-records.com>





so phare away