

Carte de son

Éric Forget

Number 144 (3), 2012

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/67758ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Cahiers de théâtre Jeu inc.

ISSN

0382-0335 (print)

1923-2578 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Forget, É. (2012). Carte de son. *Jeu*, (144), 131–133.

Carte blanche

ÉRIC FORGET

CARTE DE SON

Mon travail d'acteur s'est doublé au fil du temps d'une recherche en tant que concepteur sonore et compositeur. Cette deuxième pratique artistique constitue désormais une part importante de mon travail. Cette démarche vers le son, bien qu'elle prenne racine dans mon expérience théâtrale, trouve résonance dans d'autres pratiques artistiques : le multimédia, le cirque, la danse, la musique. Un point commun se dégage de ces affinités, celui de la scène. Ce que je crée comme œuvre sonore ou comme composition ne peut prendre son réel sens que dans son rapport avec d'autres éléments constituant un ensemble plus vaste. C'est cette relation, ce dialogue qui m'intéresse. Je me définis comme un « actant sonore ». J'aime à dire que j'« acte sonoremment ».

Donc, difficile pour moi, voire impossible, de présenter mon travail comme s'il s'agissait d'une démarche entreprise en solo, répondant à mes seules exigences et nécessités. Chaque spectacle, chaque nouvelle aventure artistique présente un cadre faisant interagir son lot de contraintes et son ensemble de paramètres qui, la plupart du temps, s'avèrent des appuis à la création. C'est de cette manière que j'aime aborder la chose. Un exemple : la discipline du spectacle. Bien que ces frontières ne me semblent plus être très pertinentes artistiquement parlant, je rencontre tout de même à certains moments des contraintes spécifiques à chaque discipline. Ainsi, en cirque, où les numéros sont souvent courts et parfois très dangereux, la musique et la bande-son peuvent indiquer des repères ou des ancrages nécessaires au bon déroulement d'une performance. Voilà une contrainte qui me semble aussi porteuse qu'une autre plus personnelle, mettant à l'avant-plan des nécessités artistiques.

Comment décrire mon travail alors que chaque spectacle me demande de le redéfinir ? Dans une production, je me concentre sur la dimension de l'interaction avec l'espace qui sera déterminante, dans une autre, je suis à la lettre le texte, dans la suivante, je deviens une voix autonome qui offre sa propre interprétation de l'œuvre, dans la prochaine, mon travail consiste à mettre en relief certains moments dramatiques, dans une autre, je devrai créer dans son entièreté la musique, celle-ci devenant le personnage principal, dans une dernière, m'effacer au point que le public ignore ma présence. En réalité, plus je fais ce métier, plus je suis surpris de voir que la scène devient cette chose que je ne soupçonnais pas. Parfois, au point de me retrouver dans une position où je dois revoir et remettre en question ce que je pensais être des certitudes.

Compte tenu de la difficulté de cette présentation ou de cette définition, je me suis permis une approche différente, plus ludique. J'ai créé une petite carte de son, un petit système de relation construit sur l'impression et l'instinct du moment. Il s'agit de mots et de relations subjectifs qui trouvent résonance en moi, qui m'interrogent et qui reviennent présentement plus souvent que d'autres dans ma réflexion et mon travail de création. Je n'ai pas ici de volonté d'expliquer l'ensemble de mon travail sonore, mais simplement d'en faire apparaître quelques pistes d'inspiration. La carte de son présentée est tout simplement un constat de l'état des lieux au moment où je l'ai créée. C'est une tentative d'imager ce qui résonne en moi comme concepteur sonore. Je tiens à être précis, il ne s'agit pas d'une matrice permettant de créer des bandes-son pour tel ou tel autre spectacle, il ne s'agit pas d'une formule qui explique l'ensemble de toutes les bandes sonores que j'ai créées. Cette image n'est que le reflet présent d'un certain fonctionnement, d'une certaine vision que j'ai de mon travail. En l'observant, j'observe mon travail. J'y remarque que certains de ces éléments font partie de ma réflexion

depuis longtemps, comme la triade « son, environnement, musique », d'autres, comme le phénomène de rétroaction, semblent moins anciens et demeurent ouverts à des explorations à venir. Les lignes montrent comment un mot m'amène à un autre, comment je regroupe ceux-ci, les organise et les mets en relation. Par exemple, les mots de la dernière ligne sont regroupés, car ils sont pour moi des paramètres spécifiques de la triade « son, environnement, musique ». Un élément est donc réintégré dans le système par le procédé de rétroaction, un son pouvant créer des paramètres permettant de l'identifier et de l'utiliser non plus comme un son, mais comme un environnement ou une musique. Et le jeu peut recommencer ainsi *ad vitam æternam*.

Comprenez-moi bien, il s'agit d'un simple jeu et si je décidais de refaire un système de la sorte dans quelque temps, il serait bien évidemment fort différent. De nouveaux mots apparaîtraient, d'autres n'y seraient plus, de nouvelles relations prendraient place, d'autres disparaîtraient, et il aurait sans aucun doute une tout autre forme. À chaque spectacle, un nouveau jeu, un nouveau système de paramètres et de contraintes contenant ses propres mots, ses propres relations. Il n'y en a pas de bon ou de mauvais. Il y a d'abord et avant tout le questionnement ludique et aussi la façon dont nous suivons notre chemin à travers l'œuvre en devenir. Et c'est bien ce que je tente de faire à chaque nouvelle aventure. Me poser les bonnes questions et continuer à suivre mon chemin. En espérant que nos chemins se croisent, bonne écoute. ■



