

# La création sonore hors du champ de la radiodiffusion et du podcast

L'écriture sonore a une forte capacité à mettre en résonance des temporalités différentes et à pouvoir suggérer plutôt que dire. La plasticité de la matière sonore permet de créer des univers oniriques faits d'une musicalité n'artificialisant pas la narration documentaire. Le commun entre le son réel et le son transformé permet de faire ressortir naturellement la musique d'un paysage, sans artificialisation. Ma patte sonore s'est peu à peu construite en tenant compte de ces principes, grâce à des rencontres dans l'univers de la radiodiffusion ou du podcast mais aussi du spectacle vivant, de la muséographie ou de l'art contemporain. Il m'a alors semblé pertinent de penser la diffusion de mes pièces aussi sous forme live spectaculaire sur un système spatialisé d'ordre supérieur à la stéréo. Après plusieurs années d'expérience, c'est, selon moi, le modèle de diffusion le plus adapté. Je m'intéresse actuellement à des performances où la spatialisation est pensée de façon *in situ*, permettant de penser à une mise en scène faisant vibrer les lieux de diffusion avec la pièce sonore jouée.

## 1. Présentation par Irène Omélianenko

[https://komodo21.fr/wp-content/uploads/2022/05/1\\_Presentation-Irene-Omelianenko.mp3](https://komodo21.fr/wp-content/uploads/2022/05/1_Presentation-Irene-Omelianenko.mp3)

## 2. Comment j'en suis venu à proposer des créations sonores en multicanal et en live

[https://komodo21.fr/wp-content/uploads/2022/05/2\\_Comment-jen-suis-venu-a-proposer-des-creations-en-multicanal-et-en-live.mp3](https://komodo21.fr/wp-content/uploads/2022/05/2_Comment-jen-suis-venu-a-proposer-des-creations-en-multicanal-et-en-live.mp3)

## 3. Paysage sonore recomposés et musicalité de l'œuvre

### 3.1. Quelques éléments d'écriture sonore

[https://komodo21.fr/wp-content/uploads/2022/05/3-1\\_Quelques-elements-decriture-sonore.mp3](https://komodo21.fr/wp-content/uploads/2022/05/3-1_Quelques-elements-decriture-sonore.mp3)

### 3.2. Bref retour sur mes débuts

[https://komodo21.fr/wp-content/uploads/2022/05/3-2\\_Bref-retour-sur-mes-debuts.mp3](https://komodo21.fr/wp-content/uploads/2022/05/3-2_Bref-retour-sur-mes-debuts.mp3)

### 3.3. Un principe-clé : ne pas utiliser de musique « hors-sol »

[https://komodo21.fr/wp-content/uploads/2022/05/3-3\\_Un-principe-cle\\_ne-pas-utiliser-de-musique-hors-sol.mp3](https://komodo21.fr/wp-content/uploads/2022/05/3-3_Un-principe-cle_ne-pas-utiliser-de-musique-hors-sol.mp3)

### 3.4. Travailler sur des cartographies sonores

[https://komodo21.fr/wp-content/uploads/2022/05/3-4\\_Travailler-sur-des-cartographies-sonores.mp3](https://komodo21.fr/wp-content/uploads/2022/05/3-4_Travailler-sur-des-cartographies-sonores.mp3)

### 3.5. Faire résonner passé et présent

[https://komodo21.fr/wp-content/uploads/2022/05/3-5\\_Faire-resonner-passe-et-present.mp3](https://komodo21.fr/wp-content/uploads/2022/05/3-5_Faire-resonner-passe-et-present.mp3)

#### **4. Écriture par strates et spatialisation**

[https://komodo21.fr/wp-content/uploads/2022/05/4\\_Ecriture-par-strates-et-spatialisation.mp3](https://komodo21.fr/wp-content/uploads/2022/05/4_Ecriture-par-strates-et-spatialisation.mp3)

#### **5. Insatisfactions**

##### **5.1. Avec la radio**

[https://komodo21.fr/wp-content/uploads/2022/05/5-1\\_Insatisfactions-avec-la-radio.mp3](https://komodo21.fr/wp-content/uploads/2022/05/5-1_Insatisfactions-avec-la-radio.mp3)

##### **5.2. Avec le numérique**

[https://komodo21.fr/wp-content/uploads/2022/05/5-1\\_Insatisfactions-avec-le-numerique.mp3](https://komodo21.fr/wp-content/uploads/2022/05/5-1_Insatisfactions-avec-le-numerique.mp3)

#### **6. Penser des diffusions *in situ***

##### **6.1 Aspects humains**

[https://komodo21.fr/wp-content/uploads/2022/05/6-1\\_Penser-des-diffusions-in-situ\\_aspects-humains.mp3](https://komodo21.fr/wp-content/uploads/2022/05/6-1_Penser-des-diffusions-in-situ_aspects-humains.mp3)

##### **6.2 Possibilités esthétiques et ludiques**

[https://komodo21.fr/wp-content/uploads/2022/05/6-1\\_Penser-des-diffusions-in-situ\\_aspects-esthetiques-et-ludiques.mp3](https://komodo21.fr/wp-content/uploads/2022/05/6-1_Penser-des-diffusions-in-situ_aspects-esthetiques-et-ludiques.mp3)

Parties narratives et musicales – Placement des enceintes – Sons en direct – Jeux avec les enceintes.

#### **7. Questions-réponses**

##### **7.1. Sur les collaborations avec les metteurs en scène**

[https://komodo21.fr/wp-content/uploads/2022/05/7\\_question-1\\_sur-les-collaborations-avec-des-metteurs-en-scene.mp3](https://komodo21.fr/wp-content/uploads/2022/05/7_question-1_sur-les-collaborations-avec-des-metteurs-en-scene.mp3)

##### **7.2. Sur l'utilisation de la diffusion hertzienne**

[https://komodo21.fr/wp-content/uploads/2022/05/8\\_question-2\\_sur-lutilisation-de-la-diffusion-hertzienne-vs-numerique.mp3](https://komodo21.fr/wp-content/uploads/2022/05/8_question-2_sur-lutilisation-de-la-diffusion-hertzienne-vs-numerique.mp3)

##### **7.3. L'avenir est aux radios locales**

[https://komodo21.fr/wp-content/uploads/2022/05/9\\_lavenir-est-aux-radios-locales.mp3](https://komodo21.fr/wp-content/uploads/2022/05/9_lavenir-est-aux-radios-locales.mp3)

##### **7.4. Sur les réactions des personnes enregistrées**

[https://komodo21.fr/wp-content/uploads/2022/05/10\\_question-3\\_quel-retour-des-personnes-enregistrees.mp3](https://komodo21.fr/wp-content/uploads/2022/05/10_question-3_quel-retour-des-personnes-enregistrees.mp3)

##### **7.5. Sur la relation aux lieux**

[https://komodo21.fr/wp-content/uploads/2022/05/11\\_question-4\\_sur-la-relation-aux-lieux.mp3](https://komodo21.fr/wp-content/uploads/2022/05/11_question-4_sur-la-relation-aux-lieux.mp3)

#### **7.6. Diffusion en live : ce qui est planifié et ce qui ne l'est pas**

[https://komodo21.fr/wp-content/uploads/2022/05/12\\_question-5\\_diffusion-en-live-ce-qui-est-planifie-et-ce-qui-ne-lest-pas.mp3](https://komodo21.fr/wp-content/uploads/2022/05/12_question-5_diffusion-en-live-ce-qui-est-planifie-et-ce-qui-ne-lest-pas.mp3)

#### **7.7. Est-ce qu'on entend quand on joue en live ?**

[https://komodo21.fr/wp-content/uploads/2022/05/13\\_question-6\\_instrumentiste-et-chef-dorchestre-a-la-fois\\_comment-se-fait-le-retour-sur-ce-que-l'on-joue.mp3](https://komodo21.fr/wp-content/uploads/2022/05/13_question-6_instrumentiste-et-chef-dorchestre-a-la-fois_comment-se-fait-le-retour-sur-ce-que-l'on-joue.mp3)

#### **7.8. Sur la part du jeu dans la création documentaire à visée sérieuse**

[https://komodo21.fr/wp-content/uploads/2022/02/14\\_question-6\\_sur-la-part-du-jeu-dans-la-creation-documentaire-a-visee-serieuse.mp3](https://komodo21.fr/wp-content/uploads/2022/02/14_question-6_sur-la-part-du-jeu-dans-la-creation-documentaire-a-visee-serieuse.mp3)

### **Auteur**

Benoit Bories est créateur sonore. Il a produit des documentaires et des créations sonores pour France Culture, Arte radio, la RTBF, la RTS, la Deutschland Radio Kultur et ABC. Depuis cinq ans, il élabore également des créations sonores pour le spectacle vivant, des installations et des performances live hybrides. Il a collaboré avec plusieurs festivals et lieux culturels pour ses performances et a remporté plusieurs prix et mentions à l'international pour son travail sonore, et tout dernièrement le Prix Ondas pour *La forêt des violons*. Site web de Benoit Bories et et Charlotte Rouault : Faïdos Sonore.