

# Ipsos primero

Œuvre électroacoustique 6 canaux

Clara Maïda

(9'19)

Création mondiale le 2 février 2023. Festival *FARaway* (Reims)

Commande d'ART ZOYD STUDIOS, le MINISTÈRE DE LA CULTURE et CÉSARÉ-CNCM

Résidences à ART ZOYD STUDIOS (Valenciennes), CÉSARÉ (Reims)

et au STUDIO ÉLECTRONIQUE de la TECHNISCHE UNIVERSITÄT (Berlin, DE)

Technique : CÉSARÉ

*Ipsos primero* est au carrefour de deux cycles de pièces électroacoustiques, *Lostery* et *in ipso tempore*.

Si la pièce est présentée dans le cadre du cycle *Lostery*, elle peut être, soit jouée séparément pendant un concert, soit jouée en boucle dans le lieu où l'installation visuelle est présentée. Si la pièce est présentée dans le cadre du cycle *in ipso tempore*, elle est jouée en concert et peut être associée aux œuvres électroacoustiques *Ipsos facto* et *Ipsos Lotto*.

Le titre *Lostery* condense les mots anglais « lost » (« perdu ») et « Lottery » (« loterie »), exprimant ainsi un état d'esprit pessimiste selon lequel ce qui a été mis en jeu débouche le plus souvent sur un résultat perdant. Il rend compte des crises économique, sociale et politique que nous traversons depuis plusieurs années et de l'inégalité croissante entre les individus.

*Lostery* interroge deux paramètres structurels qui ont une influence significative sur nos vies - d'une part, les rouages de la machine sociétale dans laquelle nous sommes immergés et qui conditionne nos destinées pour une bonne part, et d'autre part, la notion de hasard. Celui-ci distribue les individus du côté des plus ou moins chanceux ou malchanceux selon le système socio-politique et économique du pays dans lequel ils sont nés, ou du contexte familial dans lequel ils sont élevés (plus ou moins favorisé et égalitaire), leur vie dans un pays en paix ou en guerre, la plus ou moins grande liberté de choix qui leur est accordée, etc.

Le terme « primero » désigne un jeu de cartes qui est l'ancêtre du poker. À partir de l'expression latine « ipso facto », qui signifie « par le fait même », « par voie de conséquence, automatiquement », j'ai imaginé le titre *Ipsos primero* de la même façon que le titre de la pièce précédente du cycle, *Ipsos Lotto*. *Ipsos primero* pourrait signifier « par le poker même », ou « par le coup de poker même », par ce que l'on peut parier, et gagner ou perdre.

La pièce utilise l'enregistrement sonore des machines et des objets présents dans les salles de jeux ou les casinos et tente de recréer les actions effectuées lors des parties de poker (distribution et coupe des cartes, son des jetons sur les tables, dés secoués dans les gobelets, machines à sous en arrière-plan, boules rebondissant sur une roulette, etc.). Le matériau et les différentes morphologies sonores reprennent des éléments d'*Ipsos Lotto*, évoquant de nouveau la dimension mécanique des machines ainsi que la gestuelle répétitive des joueurs. Aux éclats, secousses, rebonds ou ricochets de la pièce précédente s'ajoutent les sons des cartes et des jetons manipulés.

La conception sonore joue sur deux niveaux, une poétisation des sons concrets de ces divers objets présents dans les salles de jeu, et une temporalité qui oscille entre une agitation sonore évoquant la fébrilité ressentie par les joueurs et l'étirement de certains événements musicaux, une suspension, un état en attente.

L'installation visuelle qui accompagne la diffusion de l'œuvre musicale comporte des éléments visuels et des objets se référant aux jeux de hasard (la loterie pour *Ipsos Lotto*, le poker pour *Ipsos primero*). L'immense machinerie abstraite d'*Ipsos Lotto* qui projetait sur un écran ses motifs graphiques noirs sur fond blanc est cette fois-ci inversée, offrant un contrepoint visuel de motifs blancs sur fond noir à la mécanique sonore. Ce choix du noir et du blanc, quelle que soit leur dominance l'un sur l'autre, nous rappelle que le jeu est de nature binaire. On gagne (« jackpot ») ou on perd (« jack shit », que dalle, en argot anglais). C'est quitte ou double, tout ou rien.

L'emboîtement dense des motifs graphiques évoque les rouages complexes d'un monde dont le contrôle nous échappe et donne la sensation que les individus sont capturés dans un mécanisme obscur qui distribue les cartes de façon totalement aléatoire. Une mallette de poker contenant des dés et des jetons de poker noirs et blancs est disposée près des objets fabriqués (disques de dimensions diverses, petits cubes) qui comportent le même graphisme abstrait noir et blanc que celui de la machinerie, créant ainsi une connexion entre l'image projetée et les objets se référant au poker (jetons, dés et cartes à jouer). Ils prolifèrent et prennent des proportions envahissantes, reflétant le psychisme en proie à l'obsession du jeu et du gain.

Qu'est-ce que la chance ? Dans quelle mesure peut-on véritablement décider de sa vie ? L'accumulation des connexions sonores et visuelles de *Lostery* induit la perception d'un tout cinétique, bruitiste, et machinique. Quelle place est-il possible de trouver dans un tel système ou au contraire, comment est-il possible de faire un pas de côté et de s'en extirper ?

Clara Maïda, avril 2022