

Face à deux Mains — La résonance des époques

M : Bienvenue dans le podcast Face à Deux mains, le podcast qui met en avant la Haute-Loire à l'heure du numérique. Aujourd'hui nous sommes avec Stéphane Cato et Edwin Blanchet. Bonjour messieurs.

E et S : Bonjour.

M : La musique traditionnelle ne disparaît pas, elle évolue. Grâce aux outils numériques, elle peut être enregistrée, diffusée et même remixée, ce qui permet de toucher les jeunes générations en Haute-Loire. Stéphane Cato, vous êtes comédien et musicien du groupe Œuf et Edwin Blanchet, vous êtes étudiant en troisième et dernière année de la formation MMI. Bonjour et merci à tous les deux d'avoir accepté notre invitation.

S : Avec plaisir

E : merci pour l'invitation.

M : On se retrouve ici pour confronter deux manières de créer du son. D'un côté la recherche de l'acoustique pure avec des instruments de l'époque et de l'autre la manipulation numérique pour sculpter des fréquences. On va essayer de voir si ces deux mondes peuvent vraiment se comprendre. À première vue, tout vous oppose, mais est-ce que vous arrivez à imaginer que vous faites finalement un peu la même chose, le même métier ?

S : Bien sûr qu'on fait le même métier, on fait de la musique, mais après c'est juste une histoire de technologie et d'instruments parce que nous on utilise effectivement des instruments, non pas que ça soit des choses très très très vieilles, mais en tous les cas, effectivement, on n'utilise pas de numérique pour jouer. Après le numérique, il est évident que nous, pour faire par exemple un enregistrement, si on n'a pas le numérique, on ne fait pas ça d'ancienne. Donc à l'heure d'aujourd'hui, ça me paraît, non pas que ça soit important, mais c'est plus logique parce que c'est là et que ça apporte beaucoup de facilité au travail. Donc le numérique est quand même bon d'être un idiot, tant qu'il n'y a pas d'IA. On est d'accord ?

E : Oui, tout nous oppose, je ne suis pas non plus très bien d'accord. C'est vrai qu'il y a un petit peu deux écoles où certaines personnes aiment bien s'inclure en disant que ceux qui sont sur ordinateur, ce n'est pas de la vraie musique, ce n'est pas des vrais instruments, mais n'empêche qu'au final, le plus important, c'est de transmettre des émotions, d'arriver à faire de la musique et d'avoir un bon rendu à la fin. C'est le plus important.

S : J'ai des camarades qui en font, ça se passe très bien. Ça permet, si on est solitaire, de pouvoir faire son truc dans son coin, ce qui est pour certaines personnes très utile. Moi, personnellement, je préfère être avec du monde. Ça permet d'échanger et que la création devienne collective. Après, la création individuelle est très intéressante sans doute, mais ça, moi, je ne sais pas.

M : Merci, on comprend mieux ce que vous faites. Mais derrière le résultat, il y a la pratique. Monsieur Cateau, j'imagine qu'on ne fait pas sonner vos instruments. Et monsieur Blanchier, dont un logiciel de mixage demande aussi une sacrée précision. Est-ce qu'il y a encore un geste technique qui vous donne encore du fil à retordre aujourd'hui ?

S : Je ne sais pas si on peut dire que c'est un geste technique, mais moi, ce qui me donne le plus, là où j'ai le plus de difficultés, c'est d'apprendre les textes. Et notamment sur le spectacle œuf, parce que c'est de l'occitan, donc ça multiplie la complexité de la chose.

E : Moi, je ne suis pas sûr que ce soit un geste technique non plus, mais c'est, j'allais dire, la recherche d'instruments, parce que quand on est sur ordinateur, on a des milliers et des milliers de sons d'instruments et des milliards de possibilités, parce que chaque son, on peut le modifier comme on veut, modifier certaines fréquences, certaines résonances, etc. Donc, multiplier par le nombre d'instruments, ça donne des possibilités infinies. Et c'est toujours un peu un défi quand on lance un nouveau projet, quand on est sur une table blanche, de se dire, si on n'a pas d'idée dès le début, mais qu'on a juste envie de faire de la musique, vers quoi on se dirige, comment on donne une sonorité originale ? C'est toujours, je pense, une des étapes les plus longues pour démarrer à ce niveau-là. Mais sinon, après, ça roule facile, c'est des automatismes, en fait.

M : On oppose souvent vos deux mondes. On entend parfois que l'ordinateur va tuer le charme de l'ancien.

Edwin, en tant qu'étudiant MMI, est-ce que vous voyez le numérique comme un outil de sauvegarde pour ces sonorités anciennes ? Ou est-ce que Stéphane Cato doit se méfier de vos logiciels ?

E : Alors, de sauvegarde, oui. Mais une menace pour les sonorités anciennes, non. Parce qu'en fait, une sauvegarde dans le sens où, aujourd'hui, il y a des logiciels, ce qu'on appelle des VST, donc en gros des instruments virtuels en français, qui permettent d'avoir accès à des instruments, je pense par exemple à des instruments africains qui étaient utilisés surtout il y a des centaines, des milliers d'années et qu'on retrouve en très petit nombre aujourd'hui, qui ne sont pas facilement accessibles. Donc, ça permet d'avoir accès à des sonorités comme ça. Et par contre, la différence, c'est que c'est quand même toujours audible un instrument qui est joué à travers un logiciel et un instrument qui est joué de manière acoustique, de manière réelle, par une vraie personne. Et donc, je pense que les deux peuvent se compléter. Mais par contre, je pense que les vrais instruments joués par des vrais artistes, des vrais musiciens, des vrais instrumentistes ont toujours leur place, parce que les deux sont complémentaires, en fait.

M: D'accord.

S : Oui, c'est complémentaire. Après, la sensibilité du musicien qui joue sur un instrument, déjà, si une personne joue d'un instrument et une autre personne joue du même instrument, de temps en temps, le rendu n'est pas le même. Un pianiste qui va jouer une pièce de Chopin, selon le pianiste, elle peut être complètement différente. C'est en ça où moi, je trouve, c'est pas que je pense, je trouve que le numérique a quelque chose d'un petit peu froid à l'endroit de la sensibilité du musicien. Après, le numérique ne fait que restituer des données. Mais effectivement, si on veut rechercher des vieilles choses, on trouve pas forcément aujourd'hui quelqu'un qui joue d'un vieil instrument comme, par exemple, dans le médiéval, l'alniquel arpa. Il y en a qui jouent, mais il y en a pas... Je sais pas combien il y a de musiciens qui jouent de l'alniquel arpa en France, mais je doute qu'il y en ait beaucoup. Donc c'est vrai que si on est dans le sud de la France, et que le gars qui joue, il est dans le nord, et qu'il faut le faire venir pour avoir juste trois notes sur un morceau, c'est là que ça peut être intéressant. Après, le numérique... Alors, je sais pas, peut-être que tu me corrigeras si je me trompe, mais moi, je suis quand même plus ancien que toi. Et pour le coup, quand j'ai attaqué la musique, je jouais dans un groupe où il y avait des claviers, mais à cette époque-là, c'était des claviers analogiques. Et l'analogique a quelque chose de vachement

intéressant, parce que l'idée, ne serait-ce qu'en tournant les boutons, on pouvait fabriquer un son. Le plus gros problème était de le retrouver le lendemain, parce qu'on pouvait pas l'enregistrer en disant, tiens, celui-là, il est bien. Donc c'était du bidouillage permanent. Après, par connaissance, je sais que j'ai des amis qui aiment beaucoup l'analogique. Mais il ne faut pas reculer devant la technologie. Moi, je trouve ça très, très bien. Après, si on utilise toutes les choses à leur endroit et qu'on en fait quelque chose d'intéressant, il n'y a aucune raison de ne pas, sans dire qu'on adore, mais de ne pas utiliser les outils modernes. Ça a le mérite d'exister.

M : Est-ce que le fait d'être en haute-loire influence votre manière de créer ou de travailler, notamment avec le Roi de l'Oiseau ?

S : Alors influence la manière ? Je ne pense pas, non. Après, moi, j'ai travaillé au théâtre de la Loda pendant une dizaine d'années. Donc je me suis pas mal occupé du Roi de l'Oiseau. Et effectivement, la musique de notre spectacle Oeuf ne s'inspire pas du Roi de l'Oiseau, mais des époques, en fait. Et voilà, après, l'influence c'est par la haute loire, je ne crois pas, quoi. Si ce n'est que c'est un endroit tranquille pour travailler. On arrive facilement à trouver des lieux pour travailler, des locaux, des studios de répétitions, etc. Donc c'est plutôt, si on a envie, qu'on est un peu courageux, c'est quand même assez accessible. J'ai des copains dans des plus grandes villes, pour ne pas les citer, qui ont beaucoup plus de mal à trouver des lieux de travail, quoi. Ah oui, oui, ici c'est relativement simple, j'ai envie de dire.

E: Moi, du coup, c'est un point de vue un peu différent, parce que je n'ai pas forcément besoin de locaux, mais la haute loire, c'est intéressant, parce qu'on est dans un département avec beaucoup d'environnements différents et inspirants, en fait. Dans le sens où des fois, c'est vrai qu'on a un peu le syndrome de la page blanche, mais ça, je pense, dans n'importe quel métier artistique. Et ce qui est pratique dans ce département, c'est que des fois, on se dit, on a sûrement besoin de prendre un peu d'air, de changer de cadre un petit peu pour se ressourcer. Et c'est là où c'est super pratique, c'est que je pense, par exemple, à la Pinatelle du Zouave, pas loin, rien que le jardin Henri Vinet du Puy. Tout ça, c'est des endroits où on peut aller se poser à proximité, rapidement, se ressourcer, réfléchir et écouter. Je n'en sais rien, moi, des fois, j'ai de l'inspi quand j'entends des animaux, de l'eau qui coule, n'importe quoi.

Et ça vient tout seul, et après, bon, ça ressource et ça permet de repartir, quoi. Donc, ouais, c'est pratique pour ce côté-là.

S: Le pan du jardin Henri Vinet.

E: Le pan du jardin Henri Vinet, oui.

M: Très bien. Est-ce que vous avez déjà pensé, ou vous le faites déjà, à diffuser votre musique à travers des formats numériques type vidéo, par exemple ?

S: Moi, c'est, ce qu'on fait, là, c'est du spectacle musical, quoi, en fait. Donc, en fait, on a un CD qu'on a enregistré quelques morceaux pour pouvoir diffuser à d'éventuels programmeurs. Après, c'est pas un support qui est dédié à être vendu. Donc, en fait, nous, on est un petit peu plus loin de ça. En tous les cas, à cet endroit-là, quoi. Après, si on travaille dans des groupes de musique à côté, c'est différent. Mais là, pour le spectacle œuf, nous, on n'a pas vraiment d'utilité à ces endroits, si ce n'est qu'on a évidemment un teaser, des choses qu'on passe sur les réseaux pour la petite communication, quoi. Mais c'est pas, il n'y a rien de monstrueux, quoi.

E: Moi, il y a quelques années, je m'amusais à publier des prods, des morceaux que je faisais sur YouTube, avant un petit peu sur Soundcloud. Après, maintenant, c'est vrai que comme j'en fais un petit peu moins, du coup, j'en publie plus. Mais par contre, comme je fais d'autres projets à côté, des projets d'enregistrement, des projets vidéo, des choses comme ça, du coup, j'aime bien, quand j'ai le temps de faire une musique, j'en ai deux, trois de côté qui traînent les glissés, justement, dans ces projets-là. Par exemple, quand je fais une vidéo et que j'ai besoin d'une musique de fond, pour éviter d'avoir les problèmes de droits d'auteur, je mets directement une petite musique à moi que j'ai glissée, et puis ça passe bien. Et voilà, et moi, ça me permet de réutiliser un petit peu ce que j'ai créé, et voilà, quoi.

M : est-ce que vous avez déjà mélangé vos sons et des sons électroniques ou modernes?

S: Ah non, moi, j'ai jamais fait ce genre de choses-là.

M: Et pour vous, Edwin, est-ce que vous jouez, ou est-ce que vous avez mis des instruments, on va dire, extérieurs à l'ordinateur ?

E: Ouais, ouais, ouais. Alors, c'est pas ce que je fais tout le temps, mais ça m'est déjà arrivé.

Déjà, moi, j'aime bien utiliser ce qu'on appelle un clavier MIDI pour faire mes musiques. Donc, en gros, pour ceux qui savent pas ce que c'est, c'est, on va dire, comme un piano. C'est les touches d'un piano, mais qui sont sur lesquelles on peut assigner n'importe quel son depuis l'ordinateur.

Donc ça peut être, par exemple, un synthé, une réplique d'un synthé analogique, comme on a parlé tout à l'heure, ça peut être même une guitare qu'on met sur des touches de piano pour pouvoir les jouer. Donc ça, ça me permet de trouver plus facilement des mélodies. Et j'ai le souvenir d'une prod que j'avais fait, je crois, il y a un an, où, en fait, j'avais une petite guitare acoustique chez moi que j'ai depuis que je suis petit, mais qui traînait par là, quoi, et que j'avais utilisée parce que j'avais, justement, quelques notes que je trouvais que le rendu sonnait bien sur cette guitare-là, que, du coup, j'ai enregistré, en même temps que la prod tourne dans mon casque, je joue les notes à la guitare devant un micro, et ensuite, du coup, ça les met dans le logiciel, je les retouche un petit peu pour enlever tout ce qui est bruit de fond, parasites, etc.

Et puis, du coup, à la fin, ça fait un mélange des deux, quoi.

M: Ok, trop bien. Et pour finir, est-ce que vous avez un conseil à donner à un jeune en Haute-Loire ou ailleurs, qui voudrait lui aussi se lancer dans la musique ?

S: D'être bon et courageux ? Parce qu'il en faut, du courage.

Enfin, tout dépend à ce qu'on veut en faire, ceci dit. Si on veut en vivre, si c'est un loisir, les choses sont... Moi, aujourd'hui, je fais ça, c'est du loisir, et je me régale.

E: Oui, c'est au début, pour se lancer, d'en faire un.

Pas espérer en vivre tout de suite, parce que c'est le genre de domaine où, quand on se lance tout seul, si on fait ça uniquement pour l'argent, et que

c'est la seule chose qui nous intéresse dans tous les cas, on va être soit dégoûté, soit abandonné, parce que, souvent, ça prend du temps. Mais par contre, si vous voulez vous lancer sur l'ordi, regardez des tutos sur YouTube. Non, mais en vrai, juste expérimenter tout seul.

Moi, quand j'ai commencé, j'étais vraiment en autodidacte. Je ne savais pas comment ça fonctionnait, des accords sur un piano et tout. Et en fait, en regardant des tutos sur YouTube, ou même maintenant, dans les logiciels, il y a des outils qui disent avec les notes que tu as déjà mises, ils t'indiquent les notes qui vont bien sonner avec, qui vont mal sonner avec.

Essayer de se lancer, de triturer un peu comme ça. Et puis après, juste se laisser guider aussi. Et puis, ne pas avoir peur aussi de faire écouter aux autres, d'avoir des retours, parce que des fois, on ne se rend pas bien compte.

Surtout au début, on pense que c'est trop bien ce qu'on a fait, alors qu'en fait, il y a des choses qu'on pourrait améliorer souvent, comme souvent, d'ailleurs. Donc voilà, n'hésitez pas à demander des retours, il n'y a pas de honte ou quoi que ce soit. C'est toujours bien d'avoir le retour des gens.

M: Merci d'avoir écouté ce podcast Face à Demain. C'est un podcast né du projet Territoire Z, réalisé par les étudiants du BUT MMI, de l'IUT du Puy-en-Velay. Vous pouvez retrouver les prochains épisodes sur nos réseaux et sur les différentes plateformes à l'écoute, aurevoir.

Face à deux Mains — La résonance des époques - Anglais

M: Welcome to the *Face à Deux mains* podcast, the show highlighting Haute-Loire in the digital age. Today, we are joined by Stéphane Catteau and Edwin Blanchier. Good morning, gentlemen.

E & S: Good morning.

M: Traditional music isn't disappearing; it's evolving. Thanks to digital tools, it can be recorded, broadcast, and even remixed, allowing it to reach younger generations in Haute-Loire. Stéphane Catteau, you are an actor and a

musician in the group *Œuf*, and Edwin Blanchier, you are a third-year student in the MMI program. Hello and thank you both for accepting our invitation.

S: It's a pleasure.

E: Thanks for having me.

M: We are here to bring together two different ways of creating sound. On one hand, the search for pure acoustics with period instruments, and on the other, digital manipulation to sculpt frequencies. We'll see if these two worlds can truly understand each other. At first glance, you are polar opposites, but can you imagine that you are ultimately doing the same job?

S: Of course we're doing the same job we're making music. After that, it's just a matter of technology and instruments. We use instruments; not necessarily ancient ones, but we certainly don't use digital tools to play. That said, it's obvious that for a recording, for example, if we don't have digital tech, we can't do it the old-fashioned way anymore. Nowadays, it's not just important; it's logical because it's there and it makes the work so much easier. So, digital is a good tool... as long as there's no AI. Are we agreed on that?

E: Well, as for being "polar opposites," I'm not so sure I agree. It's true there are two schools of thought where some people like to say that those on a computer aren't making "real" music or using "real" instruments. But in the end, the most important thing is to convey emotions, to succeed in making music, and to have a good result at the end. That's what matters most.

S: I have friends who do it, and it goes very well. If you're a solitary person, it lets you do your thing in your corner, which is very useful for some. Personally, I prefer being with people. It allows for exchange, and the creation becomes collective. Individual creation is probably very interesting, but I wouldn't know.

M: Thank you, that helps us understand your work better. But behind the result, there is the practice. Mr. Catteau, I imagine your instruments don't just "play themselves." And Mr. Blanchier, mixing software also requires quite a bit of precision. Is there still a technical skill that gives you a hard time today?

S: I don't know if you'd call it a "technical skill," but what gives me the most trouble is learning the lyrics. Especially for the *Œuf* show, because it's in Occitan, which adds a whole other layer of complexity.

E: For me, I'm not sure it's a physical skill either, but I'd say it's the "search for instruments." When you're on a computer, you have thousands upon thousands of sounds and billions of possibilities, because you can modify every sound as you wish changing frequencies, resonances, etc. Multiplied by the number of instruments, the possibilities are infinite. It's always a challenge when you start a new project with a blank slate; if you don't have an idea from the start but just want to make music, where do you go? How do you create an original sound? I think that's one of the longest stages. But once you get going, it's easy it becomes automatic.

M: People often pit your two worlds against each other. We sometimes hear that computers will kill the charm of the old ways. Edwin, as an MMI student, do you see digital as a preservation tool for these ancient sounds? Or should Stéphane Catteau be wary of your software?

E: As a preservation tool, yes. But a threat to ancient sounds? No. It's preservation in the sense that today there are VSTs virtual instruments that give us access to instruments that aren't easily accessible, like certain African instruments used hundreds or thousands of years ago. On the other hand, there is still a difference you can hear between an instrument played through software and an instrument played acoustically by a real person. I think the two can complement each other. Real instruments played by real musicians and instrumentalists will always have their place.

M: I see.

S: Yes, it's complementary. Then there's the sensitivity of the musician. If two people play the same instrument, the result is often different. A pianist playing a piece by Chopin will sound completely different depending on who they are. That's where I find not just think, but *find* that digital can be a bit "cold" compared to a musician's sensitivity. Digital only reproduces data. But indeed, if you're looking for old things, you don't necessarily find people who play ancient instruments anymore like the *nyckelharpa* from medieval times. Some play it, but I doubt there are many in France. So if you're in the South and the only player is in the North, and you just need three notes for a track, that's where it's interesting.

Now, digital... correct me if I'm wrong, but I'm a bit older than you. When I started music, I played in a band with keyboards, but back then they were analog. Analog is incredibly interesting because just by turning knobs, you could build a sound. The biggest problem was finding that sound again the next day because you couldn't "save" it! It was constant tinkering. I have

friends who still love analog. But we shouldn't shy away from technology. I think it's great. If you use things in the right way to make something interesting, there's no reason not to use modern tools. They have the merit of existing.

M: Does being in Haute-Loire influence your way of creating or working, especially with the *Roi de l'Oiseau* festival?

S: Does it influence the way I work? I don't think so, no. I worked at the *Théâtre de la Loda* for about ten years, so I was quite involved with the *Roi de l'Oiseau*. Our show *Œuf* isn't inspired by the festival itself, but by the eras it represents. As for the influence of Haute-Loire... I don't think so, except that it's a quiet place to work. It's easy to find spaces rehearsal studios and so on. If you're motivated, it's very accessible. I have friends in bigger cities who have a much harder time finding workspaces. Here, it's relatively simple.

E: I have a different point of view because I don't necessarily need a physical studio, but Haute-Loire is interesting because the environments are so diverse and inspiring. Sometimes we get "writer's block" I think that happens in any artistic field. In this department, when you need a breath of fresh air to recharge, it's super convenient. I'm thinking of the *Pinatelle du Zouave* or even just the *Henri Vinay* garden in Le Puy. These are places where you can quickly go to reflect and listen. Sometimes I get inspiration from hearing animals or flowing water. It just comes to me, and it helps me get back to work.

S: The peacock in the *Henri Vinay* garden... E: Yes, the peacock in the *Henri Vinay* garden!

M: Very well. Have you thought about or do you already distribute your music through digital formats like video?

S: What we do is "musical theater." We have a CD with a few recorded tracks to send to programmers, but it's not a product meant for sale. We are a bit removed from that world. For the *Œuf* show, we don't have much use for it, other than a teaser or social media posts for basic communication. Nothing huge.

E: A few years ago, I used to publish tracks and "prods" on YouTube and SoundCloud. I do it less now, but since I have other projects like video and recording, I like to slide my music into those. For example, if I make a video

and need background music, I use my own tracks to avoid copyright issues. It allows me to reuse what I've created.

M: Have you ever mixed your sounds with electronic or modern sounds?

S: See, I've never done anything like that.

M: And for you, Edwin, do you play or have you used instruments outside of the computer?

E: Yeah, definitely. It's not what I do all the time, but it happens. I like using a MIDI keyboard for those who don't know, it looks like a piano, but you can assign any sound from the computer to the keys. It could be a synth, a replica of an analog synth, or even a guitar sound assigned to piano keys. It helps me find melodies. I remember a track I made a year ago; I had a small acoustic guitar from when I was a kid lying around. I liked how a few notes sounded on it, so I recorded them through a mic while the track played in my headphones. I put them into the software, cleaned up the background noise, and in the end, it was a mix of both.

M: Great. To finish, do you have any advice for a young person in Haute-Loire or elsewhere who wants to get into music?

S: Be good and be brave! Because you need courage. Well, it depends on what you want to do with it. If you want to make a living or just do it as a hobby... Today, I do it as a hobby, and I love it.

E: At the start, just do it for yourself. Don't expect to make a living from it immediately. If you only do it for money, you'll either get bitter or give up because it takes time. But if you want to start on a computer, watch tutorials on YouTube. Seriously, just experiment on your own. I was self-taught. I didn't know how piano chords worked, but by watching tutorials and now software even tells you which notes will sound good together you can just tinker with it. Let yourself be guided, and don't be afraid to let others listen. Sometimes you think what you've made is amazing, but feedback helps you improve. There's no shame in it.

M: Thank you for listening to *Face à Demain*. This podcast was born from the *Territoire Z* project, produced by MMI students from the IUT of Le Puy en Velay. You can find future episodes on our social media and streaming platforms. Goodbye.

Edwin Blanchier (court) :

M : Edwin Blanchier, que vous apporte la Haute-Loire et pourquoi y rester ?

E : Et ben la Haute-Loire, et le Puy en particulier, mais La Haute-Loire s'applique aussi, c'est une zone à taille humaine en fait. C'est facile quand on arrive de se faire une place, de rencontrer du monde, d'avoir un réseau et c'est un département aussi qui est en voie de développement donc c'est un département où y a beaucoup d'opportunités, dans pleins de domaines différents donc c'est facile de s'y lancer et de commencer avec des projets plus petits et de faire son réseau et de monter les échelons petit à petit.

M : Est-ce que vous recommanderiez ce choix à quelqu'un et pourquoi ?

E : Oui je le recommanderai, parce que quand on arrive dans des domaines artistiques par exemple, c'est un département qui est vachement ancré dans ce domaine-là et donc oui c'est facile de rejoindre des groupes de personnes, rejoindre des activités, des choses comme ça, et de se faire sa place petit à petit.

M : Avant de se quitter est-ce que vous avez quelque chose à rajouter ?

E : Euh non pas forcément, merci pour ce podcast-là, merci pour euh, de manière générale pour les opportunités que j'ai eu, pour la confiance que j'ai à chaque fois et voilà, à suivre

M : Merci beaucoup !

E : Merci à vous

Stéphane Catteau (court) :

M : Stéphane Catteau, quelle est la place du digital dans votre vie quotidienne ? Est-ce que vous utilisez le digital dans votre métier ? Est-ce que c'est pour créer, pour diffuser ou pour communiquer ?

S : Absolument pas, ces choses-là ni dans ma vie privée, ni professionnellement

M : Vous êtes pas du tout attiré par euh (le digital)

S : Non ça m'intéresse pas, je serais plus que jeune que j'y mettrais peut-être le nez dedans mais là aujourd'hui ça m'intéresse pas je préfère faire bien ce que je connais quoi

M : D'accord, vous n'avez pas de téléphone portable ?

S : Ah si quand même ouai, je ne suis pas non plus un homme préhistorique, mais voilà il me sert à téléphoner, il m'arrive de faire des jeux, trop me diront mes enfants mais heu voilà non non le numérique et le digital ont pas beaucoup de place dans mon quotidien.

M : Et ça, vous m'aviez dit que ça vous attirait pas et ça vous dérangerait s'il prend une place un peu, on va dire presque malgré vous si par exemple, je sais pas dans votre vie d'un coup

S : Bah malgré nous, notre vie est faite de ça, malgré nous y a plein de choses qui se mettent dans notre vie qu'on a pas envie de voir ni d'entendre, après je crois que ce genre d'outils malgré euh en soit c'est compliqué je pense que c'est encore quelque chose qu'on a le droit d'éviter si on a envie donc voilà c'est pas que je l'évite mais je m'y intéresse pas quoi tout bêtement

M : Bah merci beaucoup !

S : Je vous en prie avec plaisir

Edwin Blanchier (court) - Anglais

M: Edwin Blanchier, what does the Haute-Loire bring to you, and why stay there?

E: Well, the Haute-Loire and Le Puy in particular, though it applies to the whole department is really an area on a human scale. When you arrive, it's easy to find your place, meet people, and build a network. It's also a developing department, so there are a lot of opportunities across many

different fields. That makes it easy to launch yourself, start with smaller projects, build your connections, and climb the ladder step by step.

M: Would you recommend this choice to someone else, and why?

E: Yes, I would recommend it. Especially when you're entering artistic fields, for example; it's a department that is very much rooted in that sector. So, yes, it's easy to join groups, get involved in activities, and things like that, to gradually carve out a place for yourself.

M: Before we go, is there anything else you'd like to add?

E: Uh, no, not necessarily. Thanks for this podcast, and thanks in general for the opportunities I've had and the trust people have shown me every time. And there you go to be continued!

M: Thank you very much!

E: Thank you!

Stéphane Catteau (court) - Anglais

M: Stéphane Catteau, what role does digital technology play in your daily life? Do you use digital tools in your profession? Is it for creating, broadcasting, or communicating?

S: Absolutely not. None of those things, neither in my private life nor professionally.

M: So you aren't attracted to it at all?

S: No, it doesn't interest me. If I were younger, maybe I'd stick my nose into it, but today, it just doesn't interest me. I prefer to do what I know well, you know?

M: I see. You don't have a mobile phone?

S: Oh, I do, actually! I'm not a caveman, after all. But look, I use it for calls, and I play games sometimes too much, my kids would tell me but no, digital tech doesn't have much of a place in my daily routine.

M: And since you said it doesn't appeal to you, would it bother you if it took up more space say, almost against your will if it suddenly became part of your life?

S: Well, whether we like it or not, our lives are built on that now. There are plenty of things forced into our lives that we don't want to see or hear. That said, I think with these kinds of tools... it's complicated, but I believe it's still something we have the right to avoid if we want to. So, it's not that I'm actively avoiding it; I'm just not interested in it, plain and simple.

M: Well, thank you very much!

S: You're very welcome, my pleasure.