

# DAUGHTER

## VERS LA LUMIÈRE



**Le trio revient après 7 ans d'absence avec leur nouvel opus « Stereo Mind Games », un album lumineux qui nous fait rêver de printemps. Rencontre avec le représentant helvétique du groupe, Igor Haefeli.**

**Il vous a fallu 7 ans pour retourner sur le chemin du studio : quel fut le moment décisif qui vous a lancé vers cette nouvelle aventure ?**

Nous voulions toujours sortir un nouvel album mais cela nous a pris du temps. L'aventure a commencé à l'automne 2017, après notre dernière tournée.

Nous avons passé une semaine à jouer et enregistrer des jams dans le quartier de Boyle Heights, à l'est de Los Angeles. Cela nous a permis de commencer le processus de création de cet album de manière très libre et décomplexé avant de prendre une pause que nous avions planifiée depuis un moment. Il était temps pour nous de vivre autre chose, de faire de nouvelles expériences, de se ressourcer. C'est en 2019 que nous avons véritablement recommencé à travailler sur nos idées jusqu'à ce que nous sentions ce que pourrait être ce nouvel album. C'est la chanson « Be On Your Way » qui nous a dévoilé ce à quoi le début de l'album pourrait ressembler.

**Cet album est probablement le plus lumineux, à l'image de titres comme « Dandelion » ou « Swim Back ». C'était volontaire de votre part de donner une teinte plus optimiste à votre musique ?**

Oui, nous avons naturellement grandi au long de ces dernières années.

Nous nous sommes ouverts à de nouvelles perspectives. La mélancolie reste présente dans notre musique mais elle est peut-être moins totale, moins absolue, plus acceptée et comprise. Je dirais que cet esthétisme était, au final, un acte naturel plutôt qu'une volonté trop réfléchie.

**Vous expérimentez avec de nouvelles rythmiques et ambiances, et cet album parle d'ambivalence des sentiments. Était-ce important pour vous de vous engager vers des sonorités et thèmes que vous n'aviez pas encore abordés ?**

C'était important pour nous de savoir que notre musique grandissait en même temps que nous grandissions. Nos philosophies créatrices se sont affinées. Nos influences se sont élargies. Nous étions plus confiants dans nos choix. Nous étions prêts à nous découvrir d'une nouvelle façon.

**Parlons de « Life Is Strange : Before The Storm ». Ce jeu vidéo est basé sur de nombreuses émotions, sur comment nos choix affectent les autres et pas seulement nous-mêmes. J'ai l'impression que ces thèmes sont récurrents dans votre musique également.**

Je n'y ai jamais pensé de cette façon !

Nous avons écrit la musique en parallèle au développement du jeu vidéo. Nous n'avons pas joué au jeu avant que la bande son ne soit finalisée. Le script que nous avons s'est révélé, au final, être différent de la version du jeu que le public connaît par ailleurs. Heureusement, nous nous sommes surtout concentrés sur l'héroïne du jeu et les émotions qui la tracassaient. Grâce au fait que nos créations musicales ne devaient pas être synchronisées avec l'image, nous avons beaucoup de liberté.

Nos musiques devaient seulement pouvoir être répétées en loop à différents moments selon leur utilisation dans les scènes que les réalisateurs avaient choisies. Ils nous ont donné quelques directives et adjectifs mais ils nous ont surtout fait confiance, en nous demandant de rester nous-mêmes. Nous nous sommes sentis très libres et en avons profité pour essayer des choses que nous n'avions encore pas faites dans nos sorties traditionnelles. [Laure Noverraz]

[www.ohdaughter.com](http://www.ohdaughter.com)