



AU CENTRE DES GRAVES


La musique appartient à ce que j'appelle les « arts dynamiques », tout comme le cinéma, le théâtre ou la littérature. Pour la musique, dans le cadre d'un concert, l'auditeur dans la salle est passif face à la performance du musicien (actif) qui interprète une œuvre au préalable conçue et écrite par le compositeur; le temps vécu est commun au musicien et à l'auditeur – « temps réel ».

Les autres arts ne seraient-ils pas des arts dynamiques? La peinture, la sculpture ou bien l'architecture seraient-elles donc des arts statiques? Certes, regarder une peinture, contempler une sculpture, scruter l'architecture d'un bâtiment, tous trois statiques en tant qu'objet, nécessitent à celui qui observe un déplacement de la rétine sur « l'objet » observé ou un déplacement du corps (en plus de l'œil) autour de l'œuvre examinée. Un déplacement suppose bien évidemment un mouvement, donc une notion d'espace, impliquant une temporalité, une durée.

Espace – Temps. Dans cette relation complexe entre l'espace et le temps, j'aime souvent prendre l'exemple d'une œuvre de jeunesse de Gian Lorenzo Bernini, dit Le Bernin. Une sculpture qu'il a réalisée entre 1622 et 1625, *Daphnée et Apollon*, tirée des *Métamorphoses d'Ovide*.

L'observateur, en se déplaçant dans l'espace autour de cette sculpture, voit le temps s'écouler au travers de l'action d'Apollon poursuivant la nymphe Daphnée se métamorphosant en lauriers afin d'échapper à son agresseur divin.

Le temps, le voit-on réellement défiler sous nos yeux? Si ceci était le cas, le temps serait de l'espace puisque nous pourrions le voir en termes de quantité et de qualité. Le temps, le ressent-on intérieurement, physiquement, émotionnellement? Ce que l'on ressent est-ce le temps ou son écoulement?



↑ Gustave Doré,
Dante Alighieri Inferno, Plate 18 (Canto V - Dante has a touch of the vapours)

Afin de tenter une ébauche de réponse à ces questions, j'aimerais citer quelques lignes tirées de la pensée d'Henri Bergson :

Temps – Durée. « Le temps c'est celui de l'observatoire (les économistes de l'école autrichienne parlent du " temps newtonien "), il est mesuré instantanément, il est objectif. La durée c'est ce qui est perçu par l'individu, pour lui il est le temps " réel ", subjectif. Que les secondes sont parfois longues... Ce temps réel, c'est celui que mesure notre conscience, pas notre montre. ¹ »

Le temps de l'existence, la durée, c'est le temps vécu, et, comme tel, donné là où il est vécu : dans la conscience. Ce temps vécu dans la conscience, ces durées éprouvées, a un impact sur notre temps biologique, nos sensations, nos émotions, nos sentiments.

Durée – Perception. Henri Bergson écrit : « nous projetons le temps dans l'espace, nous exprimons la durée en étendue, et la succession prend pour nous la forme d'une ligne continue ou d'une chaîne, dont les parties se touchent sans se pénétrer. ² »

La musique, l'art des sons par excellence, pourrait a contrario se percevoir comme la projection d'espaces dans le temps. Ces espaces (acoustiques) projetés dans le temps, ces objets sonores, provenant de l'imaginaire, du monde intérieur du compositeur, prennent vie dans une temporalité où s'articulent des durées qui se juxtaposent, s'interpénètrent, et entretiennent des rapports entre elles.

Ces objets, que l'on peut exprimer et différencier par leurs qualités morphologiques (volume, masse, densité, texture...), permettent de créer des « moments », d'élaborer des structures sur lesquelles se percevra une forme au travers de laquelle prendra vie la musique. Arrêtons-nous un instant sur cette notion de perception ; notion essentielle quant à la question de la réception d'un son... d'un son organisé dans le temps.

La perception est une faculté biophysique ou bien le phénomène physiologique et culturel qui relie l'action du vivant au monde, et à l'environnement, par l'intermédiaire des sens et des idéologies individuelles ou collectives. Le mot perception désigne soit la capacité sensitive, l'instinct par exemple, soit le processus de recueil, de traitement de l'information sensorielle ou sensible, en psychologie cognitive par exemple, soit la prise de conscience qui en résulte. Chez l'être humain, on distingue des échelles de la perception consciente et de la perception inconsciente, dite aussi implicite ou subliminale. La perception d'une situation fait donc appel à la fois aux sens, à l'esprit, aux idées, à l'instant et au temps.

Dans notre cas, ce qui nous intéresse, c'est cette perception immédiate que nous livrent nos sens comme des informations directes ; c'est-à-dire, la perception sensorielle. Dans l'organisme humain se produisent de très nombreuses variations du milieu intérieur, qui sont d'ordinaire cycliques et rythmiques. On parle ici de rythme pour désigner l'organisation interne d'un cycle qui se répète.

Ce sont de multiples variations qui font qu'un être est en perpétuel changement. Ces changements d'état psychophysiologiques se perçoivent à la fois consciemment et inconsciemment d'un point de vue sensoriel.

Perception – Rythmes biologiques. Prenons appui maintenant sur la chronobiologie, dont voici deux principes essentiels.

Il y a tout d'abord une autonomie de l'être vivant. C'est-à-dire que, la périodicité de ses activités, voisines généralement d'une périodicité astronomique, est d'origine endogène et relève de l'hérédité.

Il y a également une plasticité des systèmes rythmiques de telle sorte que cette périodicité n'est pas rigide, mais peut être influencée par des facteurs externes qui en corrigent certaines valeurs (amplitude, acrophase, durée).

C'est cette plasticité de notre milieu intérieur, et de ces cycles périodico-rythmiques, face à des facteurs externes qui attire toute mon attention en tant que compositeur et qui me semble essentielle de garder en mémoire. Tout ce qui a été abordé en introduction, que ce soit l'espace, le temps, la durée, la perception, l'impact de notre environnement sur notre milieu intérieur, sur notre temps biologique, reste omniprésent dans l'action d'écrire, l'action d'écriture. Tous ces paramètres gardés en mémoire sont d'une aide précieuse durant l'organisation du son dans le temps. Le son est une entité palpable que l'on ressent physiquement, charnellement.

On peut le toucher. Il peut nous heurter ou bien nous passer à travers le corps, le transpercer. Le son est en vie.

Il a un puissant impact sur notre perception sensorielle, nos émotions, nos sensations et potentiellement nos sentiments. Ce qui, lors de la perception auditive d'une activité sonore organisée, œuvre ou pas, lors de l'expérience de l'écoute, ne peut qu'avoir une forte incidence psychophysiologique sur notre être. En ayant tout ceci en mémoire, en ayant conscience de ces divers paramètres, quelle est l'étape suivante pour fabriquer du temps, ou plutôt pour fabriquer du son qui prendra vie dans le temps ?

L'idée. C'est à partir d'une idée, au sens large du terme, qu'il va nous être possible d'imaginer une structure, une forme, une dramaturgie. C'est elle qui va nous permettre de donner une trajectoire au son, qui servira de fil rouge à l'imaginaire et le nourrira durant l'écriture, la composition d'un nouveau projet. L'idée c'est ce qui permet de ne pas s'égarer, qui aide à faire des choix à chaque instant de l'élaboration du projet.

D'où proviennent ces idées ? Je vous propose, de manière tout à fait arbitraire, trois provenances possibles. La première idée provient de ce qui nous entoure, de la nature, la deuxième d'un objet littéraire, un livre, et la troisième, d'une notion un peu plus abstraite représentée par un mot. C'est donc de manière poétique, métaphorique, que nous allons aborder la « fabrique » de chacune des pièces présentées.

1-2. Henri Bergson, *Essai sur les données immédiates de la conscience*, op.cit., p. 74-75.

Vulcano

3. Fondé par Pierre Boulez en 1976, l'Ensemble intercontemporain est une formation instrumentale de 31 musiciens-solistes qui se consacre à l'interprétation et à la diffusion de la musique du vingtième siècle à aujourd'hui.

Commençons par cette idée provenant de la nature incarnée dans *Vulcano*. Cette pièce pour grand ensemble de vingt-neuf instrumentistes, créée en 2010, est une commande de l'Ensemble intercontemporain.³ L'extrait de la note de programme aidera à entrer dans cet univers sonore incandescent : « Vulcain pour les Romains, Héphaïstos pour les Grecs, a pour domaine les volcans. Sa propre forge se situe dans les îles Lipari, dans une île éolienne couverte de rochers dont le sommet vomit des tourbillons de fumées et de flammes. [...] Le volcan est symbole de grandeur, de puissance, d'énergie enfouie prête à jaillir à tout instant. [...] Ces géants terrestres sont source d'incroyables dynamismes naturels, pouvant prendre multiples facettes : coulées de lave ou lahars, tremblements de terre, nuées ardentes ou coulées pyroclastiques, éjections de gaz, projections de bombes ou fontaines de lave. Tous ces états identifiables du volcan, toutes ces manifestations volcaniques, nourrissent l'imaginaire et donnent des directions, des trajectoires, à ce qu'advient le son. »

Vulcano a été composée à Rome durant mon séjour à la villa Médicis entre 2009 et 2010. La première étape fut d'effectuer un voyage sur les volcans de Sicile et des îles Éoliennes afin de m'imprégner et de voir ce qu'était un volcan.

Il s'agit d'une approche métaphorique de ce que peuvent représenter les volcans dans l'imaginaire collectif. Elle s'imprègne aussi bien de ce que peut décrire la volcanologie que de ce qu'inspire la mythologie.

Dans cette œuvre, les différentes étapes, les différents dynamismes sont présentés de manière relativement chronologique bien que les mécanismes d'une éruption volcanique varient en fonction du type de volcan (explosif, extrusif, effusif ou mixte). Ces dynamismes restent en mémoire durant l'écriture et ces états du volcan permettent à l'imaginaire de projeter des trajectoires sonores et d'articuler les timbres. Le « timbre » est dans un sens au monde du sonore ce que la couleur est au monde du visuel – la qualité d'un son s'identifie par son timbre.

Voici quelques exemples d'états, de dynamismes tels que l'on peut les trouver dans la littérature en volcanologie :

- la lithosphère – « sphère de pierre » – enveloppe rigide terrestre la plus superficielle ;
- l'asthénosphère – « asthenos » – sans résistance – partie ductile du manteau terrestre ;
- chambre magmatique mise sous pression – le magma dans la chambre magmatique peut remonter en surface, et donner naissance à des volcans ;
- émission et éjection de gaz volcanique ;
- gonflement du volcan ;
- séisme superficiel localisé – déformation de la chambre magmatique ;
- remontée du magma par la cheminée – le dégazage provoquant

« trémor » – un trémor est une fréquence infra grave entre 1 et 5 Hz, donc, non perceptibles à l'oreille humaine ;

— début de l'éruption – la lave atteint l'air libre – projection de bombes ;

— la lave s'écoule le long des flancs du volcan ;

— accumulation de la lave sur le lieu d'émission – bouchon de lave ;

— nuées ardentes – coulées pyroclastiques – elles peuvent atteindre des vitesses comprises entre 50 et 300 kilomètres/heure et des températures entre 500 et 1 200 °C ; ces deux paramètres en font des phénomènes dévastateurs ;

— panache volcanique – cette colonne éruptive est un nuage de tephres, majoritairement des cendres volcaniques, et de gaz volcaniques chauds s'élevant en altitude au-dessus d'un volcan au cours d'une éruption en formant une colonne.

À chaque situation décrite par la volcanologie, à chaque dynamisme précédemment cité correspond une situation, un moment sonore faisant partie intégrante de l'œuvre.

À d'autres moments de l'œuvre, l'imaginaire se tourne vers ce que la mythologie peut nous en apprendre. Et c'est alors dans la forge de Vulcain qu'est plongé abruptement l'auditeur, dans cette forge où le métal règne en maître. Dieu romain du Feu, de la Forge, des Métaux et le patron des forgerons, il naît difforme. Honteuse d'avoir mis au monde un fils pareil, la déesse Junon le lança de l'Olympe. C'est à cause de cette chute que Vulcain est représenté boiteux. Cette idée de boiter, ce handicap, est une chose essentielle que j'ai gardée en mémoire durant l'écriture de cette section. Ce moment évoquant la forge de Vulcain et qui surgit autour de la douzième minute de *Vulcano* opère comme une véritable rupture sonore.

L'idée part d'une envie, d'un désir qui est souvent « matérialisé » par un titre. Le titre, dans mon cas, préexiste toujours à l'écriture. En donnant un titre, on oriente forcément l'imaginaire de l'auditeur, donc son écoute. Il aurait été envisageable de suivre le même processus de création, c'est-à-dire lire tout ce que j'ai lu sur la volcanologie, la mythologie, aller arpenter les volcans siciliens avant d'écrire quoi que ce soit et, à l'arrivée, donner un titre sans aucun lien direct avec les sources ayant nourries ma pensée.

En intitulant cette pièce *Vulcano*, en faisant ce choix de donner la source, je contrains donc l'imaginaire à plonger inexorablement dans cet univers défini par la puissance du mot « volcan ».

Inferno

La deuxième œuvre que nous aborderons s'intitule *Inferno*. Conçue pour un grand orchestre et un dispositif électronique en temps réel, elle a été créée par l'orchestre philharmonique de Radio France, sous la direction de Jean Deroyer le 13 juin 2012⁴.

Cette pièce s'appuie sur un objet littéraire qui n'est autre que la première partie de *La Divine Comédie* de Dante Alighieri, et repose sur

4. Dans le cadre du festival « Manifeste » (festival initié par l'IRCAM) à la Cité de la musique.

la topographie des trente-quatre chants de l'Enfer. Plus précisément sur le voyage effectué par Dante, guidé par Virgile, à travers les neuf cercles infernaux. Le poème de Dante sert de fil conducteur, de guide. En aucun cas, à aucun moment, le texte n'a été utilisé en tant que texte à dire, réciter ou chanter, puisqu'aucun chanteur, acteur ou récitant n'était prévu dans ce projet. Le divin poème me permettait de découvrir l'architecture de l'Enfer tel que Dante avait pu l'imaginer.

Mon *Inferno* est comme la représentation de l'Enfer de Botticelli une longue descente du son vers le fond, une attraction vers le grave, vers des fréquences abyssales, parfois imperceptibles par l'oreille humaine. C'est un immense glissando d'environ cinquante-cinq minutes qui apparaît, disparaît et qui évolue dans des registres graves et infra graves. Il trace la trajectoire métaphorique de cette descente et opère telle une dramaturgie souterraine sur laquelle reposent l'écriture orchestrale et ses transformations en temps réel par l'électronique.

Ma rencontre avec Dante et cette Divine Comédie fut un véritable choc, tant par la puissance et la beauté du texte, que par l'infernal univers dantesque qui a littéralement fait exploser mon imaginaire sonore. Cet imaginaire a de plus été nourri et enrichi par la découverte de nombreuses illustrations du texte de Dante, que ce soient celle de Dali, de Doré, de Blake, mais aussi et surtout de Sandro Botticelli.

Dans *Vulcano*, les extrêmes limites acoustiques de l'utilisation des graves, avec les instruments évoluant dans ces registres, étaient repoussées⁵. L'exploration du monde d'en bas n'était donc plus possible avec des instruments « simplement » acoustiques. Seule l'électronique permettait d'aller encore plus bas. Le volcan est un cône dressé vers le ciel; il est à la fois la symétrie parfaite de la représentation de l'Enfer chez Dante – cône dirigé vers le centre de la Terre –, mais est aussi considéré, dans certaines croyances et certains mythes comme l'entrée du royaume des morts, des Enfers et des mondes souterrains peuplés d'esprits malfaisants. *Vulcano* était la porte d'entrée idéale au monde infernal de Dante Alighieri. Et c'est durant l'écriture de cette pièce d'ensemble, *Vulcano*, que je découvrais le texte de Dante et son univers souterrain prodigieux. Au-delà du poème de Dante, qui ne m'a servi que de fil d'Ariane, pour déterminer ce que serait la structure et la forme de mon *Inferno*, je me suis appuyé sur d'autres documents, notamment sur un texte assez récemment retrouvé, *Leçons sur l'Enfer de Dante* prononcées par Galilée devant l'Académie florentine en 1587. Ces deux leçons portaient sur la forme, le site et la grandeur de l'Enfer de Dante. Galilée se proposait d'explorer la première partie de *La Divine Comédie* sous l'angle très particulier d'une topographie géométrisée du gouffre infernal et avec l'intention d'éclairer et de découvrir les dimensions que Dante avait voulu lui attribuer. Galilée suit pas à pas les pérégrinations de Dante et de Virgile, dans le but de déterminer la forme et les mesures géométriques exactes de l'Enfer. Cette exploration très particulière de l'au-delà est celle d'un visiteur insolite

5. Parmi les vingt-neuf instrumentistes composant l'ensemble on trouvait trois clarinettes contrebasse métal, deux contrefagots, deux trombones basses, un tuba, trois grosses caisses symphoniques, deux violoncelles et une contrebasse.

et curieux dont les yeux se tournent plus volontiers vers le décor des supplices que vers les damnés eux-mêmes.

Sur les trente-quatre chants composant l'Enfer, j'ai dégagé deux grandes parties. La première s'étalant du chant I au chant XVII et la seconde du chant XVIII au chant XXXIV. La première partie renferme les sept premiers cercles de l'Enfer. Et la seconde le huitième et le neuvième cercle. L'Enfer est décomposé en neuf cercles, trois girons, dix bolges et quatre zones.

À chaque chant correspondent une fréquence et un titre.

Le premier est *La forêt obscure*, le deuxième *Antichambre de l'Enfer*, suivent *Le Vestibule de l'Enfer*, *Les Limbes*, *L'ouragan infernal*, *Cerbère le chien à trois têtes*, *La Ronde des Damnés*, ainsi de suite... Tout comme dans *Vulcano*, chaque titre, chaque suite de mots a son incidence sur mon imaginaire. Les fréquences décroissent de 39 Hz, pour le Chant I jusqu'à 6 Hz pour le dernier (Chant XXXIV); ce glissement d'un hertz par chant trace en partie cette trajectoire métaphorique descendante se dirigeant inexorablement vers le centre des graves.

La deuxième partie d'*Inferno* est subdivisée en deux cercles – le huitième lui-même subdivisé en dix bolges et le neuvième en quatre zones. Cette deuxième partie ne comporte que très peu de titres pouvant orienter l'imaginaire – c'était un choix délibéré afin de concentrer mon attention sur le timbre et le geste orchestral.



← Sandro Botticelli, *La carte de l'Enfer*, 1480-1490, parchemin, pointe d'argent, encre, coloré à la détrempe, 32 x 47 cm. Bibliothèque apostolique vaticane.

L'une des principales problématiques était, dans un espace donné qui correspond à l'architecture, à la configuration d'une salle de concert, de faire cohabiter un grand orchestre de quatre-vingt-douze musiciens et un dispositif électronique. Dans une salle comme la Cité de la musique, un orchestre symphonique occupe à lui seul une place gigantesque, que ce soit physiquement par son implantation scénique ou bien acoustiquement, par sa puissance et sa richesse timbrique intrinsèque.

L'adjonction d'un dispositif électronique amplifié décuple ce phénomène sonore et peut rapidement engendrer une perte de lisibilité des événements contribuant au discours, donc une possible saturation de l'espace acoustique. Attention, ce phénomène de saturation de l'espace acoustique, donc architectural, est, dans ma musique, selon la nécessité dramaturgique, de plus dans un contexte comme celui de l'Enfer, un élément ou plutôt un paramètre qui a toute son importance et sa nécessité surtout lorsque l'on prend métaphoriquement cette traversée, ce voyage au sein de l'Enfer, comme une expérience d'engloutissement. La question qui s'est immédiatement posée, par rapport à cette expérience d'engloutissement, était de réunir ces deux mondes (acoustiques et électroniques), de les faire fusionner, de les rendre interdépendants, mais surtout de garder un contrôle sur la lisibilité de l'ensemble des éléments contribuant au discours. Il fallait donc résoudre trois points importants :

- captation – implantation des micros dans l'orchestre ;
- transformation – spatialisation (contrôle des algorithmes de traitements, de la synthèse et de la spatialisation que ce soit dans MaxMsp, Live ou Omax) ;

- diffusion (mise en place d'un réseau de haut-parleurs et de caissons de basses en fonction du projet en lien avec l'architecture de la salle).

Au-delà des problématiques techniques il en reste tout de même une, et d'envergure, c'est l'écriture de la partition. Comment écrire la partie orchestrale tout en ayant conscience de ce qui se passera simultanément avec l'électronique qui est à 95 % en temps réel et réagit donc à ce qui est joué à un instant T ?

Cette phase d'écriture de la partition a également été guidée par le texte de Dante au préalable découpé et analysé. L'organisation du matériau s'est faite en fonction de ce que serait l'activité des différentes familles instrumentales et des traitements qui allaient leur être appliqués durant l'évolution de la descente au sein de l'Enfer. Au fil de la composition de la partie instrumentale s'est clarifiée la question de la captation par groupe en vue des transformations de l'orchestre en temps réel. Quinze groupes instrumentaux se sont imposés.

L'ingénieur du son, Julien Aléonard, avait pris en compte l'architecture circulaire de la salle de concert de la Cité de la musique pour la conception et l'organisation du réseau de la cinquantaine de haut-parleurs et des douze subwoofers immergeant le public. Cette circularité permettait de rester métaphoriquement proche de l'architecture de l'Enfer. Elle a permis la mise en place d'un système de diffusion sous forme de couronne de haut-parleurs superposés afin de recréer en partie cet entonnoir à travers lequel se déverse tout le mal de l'univers, l'Enfer. C'est à l'intérieur même de cet espace que nous faisons se déplacer les sons, les masses sonores en activité.

Inferno repose sur une descente métaphorique dans les profondeurs du son et des infrasons. Les infrasons ne sont pas perceptibles par

l'oreille humaine, mais peuvent être physiquement, charnellement ressentis par l'auditeur. Ces sonorités abyssales, ces « sons fantômes » sont comme les âmes errant dans les limbes et les cercles de l'Enfer. Afin de guider au mieux cette descente, j'ai conçu, à l'aide d'une synthèse additive, une dramaturgie souterraine, un soubassement composé de trente-quatre blocs de quatre infrasons chacun.

Un environnement informatique graphique nommé patch permet de contrôler toute la partie électronique, que ce soit le traitement du son, la spatialisation ou bien la synthèse sonore. C'est avec Robin Meier, réalisateur informatique musical, que nous avons conçu et construit cet environnement parallèlement à la composition de la partition instrumentale. Nous avons élaboré des algorithmes de traitements que nous contrôlions via des messages sous forme de lignes commandes. La partition électronique est corrélée à la partition instrumentale par les numéros de mesures. Il y avait sur scène un instrumentiste en plus qui avait pour mission de déclencher aux bons moments les événements électroniques en se basant sur la partition et la battue du chef.

Monumenta

Monumenta est une pièce pour un grand orchestre de quatre-vingt-quinze musiciens dont la création a eu lieu le 20 septembre 2013 à Strasbourg sous la direction de François-Xavier Roth⁶. Différemment des deux pièces précédemment évoquées, l'idée principale de *Monumenta* émane d'une notion plus abstraite qui n'est autre que la notion de monumentalité. Pour nourrir l'imaginaire, l'étymologie et la définition du mot « monument » renvoient à un double sens : un rapport direct à la mémoire de par l'action de « se remémorer » – cette action de « se remémorer » souvent liée à un ouvrage et un rapport aux dimensions parfois monumentales et grandioses de ces ouvrages.

La partition est en soit déjà monumentale en tant qu'objet. Elle est écrite à quatre-vingt-quinze parties réelles. C'est-à-dire que chaque instrumentiste a sa propre partie à jouer et que cette partie diffère de celles des autres musiciens de l'orchestre. Voici, toujours pour l'imaginaire, quelques synonymes du mot « monumental » : gigantesque, démesuré, immense, architectural, colossal, éléphanter, énorme, fabuleux, imposant, majestueux, phénoménal, prodigieux, sublime, titanesque.

La note de programme éclaire mes monumentales intentions : « L'orchestre, cette gigantesque formation aux proportions démesurées, peut, dans un certain sens, être perçu comme un monument en soi. Il est la mémoire, le lieu où peuvent revivre au présent des œuvres du passé — ces œuvres qui, avec le temps, ont établi une ample littérature, engendré des codes propres à chaque époque et façonné ce son sublime, ce son symphonique si caractéristique, si incontournable.

Les immenses « mâchoires sonores » de cette fabuleuse et phénoménale « usine à sons » sont pour l'imaginaire à la fois sources fertiles et pièges

6. Dans le cadre du Festival Musica par le SWR Sinfonieorchester Baden-Baden und Freiburg.

Monumenta

For grand orchestra

The image shows a page from a musical score titled 'Monumenta' for grand orchestra. The score is written on a grid of staves. A prominent feature is a large, dark, triangular graphic element that starts from the bottom left and expands towards the top right, covering multiple staves. The notation is dense and intricate, with many notes and markings. The name 'Yann Kobayashi' is visible in the top right corner of the score area.

↑ 96 parties réelles, donnent à la partition de Monumenta une dimension monumentale.

parfois inévitables. [...] La grande densité des événements composant l'espace graphique, donc visuel, est corrélée à une forte saturation de la texture sonore, à une écriture massive où les flux se mêlent et s'entrechoquent, où les énergies se superposent et se renforcent. De gigantesques masses "bruiteuses", colorées (harmonie-bruit)

s'étirent, se déploient, glissent et se métamorphosent; les timbres explosent et se démultiplient simultanément au travers d'une suractivité sonore. [...]. »

Comment élaborer une forme sans prendre appui sur une idée poétique, métaphorique comme cela était le cas pour *Vulcano* et *Inferno* évoqués précédemment?

Au-delà de l'idée plus ou moins abstraite de cette notion de monumentalité, le son, le timbre et le geste instrumental ou orchestral furent d'excellents guides pour la construction du matériau principal de Monumenta. Trois idées principales ont permis au matériau, à son activité ainsi qu'à la forme de prendre vie : Première partie : *Les métamorphoses de masses bruiteuses étirées – Clusters saturés.* /Deuxième partie : *Polyphonie saturée de masses et de blocs – Mouvements mécaniques.* /Troisième partie : *Masses bruiteuses saturées – Mouvements internes.*

La première partie est extrêmement étirée, saturée. Des masses granuleuses statiques se transforment, se métamorphosent, et s'interpolent. On passe du « bruit » à l'état pur à des clusters microtonaux puis chromatiques. Le geste instrumental, orchestral, guide la trajectoire du son. Un cluster chromatique, si l'on prend un piano, correspondrait à toutes les touches blanches et noires jouées simultanément. Un cluster microtonal, en gardant le piano en mémoire et en y ajoutant de petites touches grises entre les touches noires et blanches, correspondrait à toutes ces touches noires, blanches et grises jouées en même temps.

À ces clusters sont mixées des sonorités plus « bruiteuses » comme des sons écrasés sur les cordes, des souffles ou des cris dans les instruments à vent, etc. Pour reprendre un terme employé par Howard Phillips, Lovecraft dans son œuvre⁷, l'image que je pourrais donner de ces glissements, serait celle d'une espèce de « Chaos rampant », d'une forme monstrueuse qui se déplacerait lentement et réduirait à néant tout ce qu'elle rencontrerait sur son passage.

La deuxième partie de *Monumenta* s'axe essentiellement sur une suractivité polyphonique de la famille des cuivres intercalés à un geste mécanique des cordes que je définirais comme un glissando pulsé saturé. La troisième et dernière partie reprend l'idée de la première partie, en ajoutant des mouvements internes aux clusters jalonnant cette section. Des boucles saturant des zones fréquentielles, des espaces répartis dans les registres. Ces masses vivantes composées de micro-organismes formant des objets sonores monstrueux.

À l'instar de la première partie, nous sommes à nouveau, dans une espèce de « Chaos rampant ». Ce monstre respire, ce monstre expire. L'acte de fabriquer une œuvre, de créer, est un acte fabuleux qui mobilise intensément l'imaginaire du créateur, mais aussi et surtout son imagination.

L'imagination est dynamique.

L'imagination c'est la liberté, la nouveauté... l'infini.

7. Nyarlathotep, surnommé « le Chaos rampant », créature fantastique fictive, est le messenger des Dieux extérieurs tiré de l'œuvre littéraire d'Howard Phillips, Lovecraft.