

Projet de création

— SI TU ME VOIS, —

Alireza Farhang

Effectif : Cinq voix mixtes, ensemble de 7 musiciens et électronique

Décore : Espace virtuel projeté sur les écrans semi-transparents

Langues principale : Française (avec des sections en italien, latin et persan)

Durée : 70 minutes

Partenaires : N° 130, Ensemble Itinéraire, Abbaye Notre-Dame de Lérins

Partenaires possibles : IRCAM ...

Conception, composition : Alireza Farhang

Livret : Mathilde Soulheban

Image 3D : Hugo Arcier

Mise en scène : Kapitolina Tcvetkova

Ensemble : Ensemble Itinéraire

SYNOPSIS

Il y a deux ans, en Allemagne, tandis que le niveau de certains cours d'eau baissait dramatiquement, des pierres gravées ont émergé de leurs profondeurs : les *Hungersteine*, pierres de la faim. Leurs inscriptions, datées de plusieurs siècles, faites à l'occasion de famines meurtrières, causées par des sécheresses record, se veulent un avertissement aux générations futures : « Si tu me vois, commence à pleurer » avertit l'une d'entre elles. Ces pierres, sorties des eaux dans la tête, nous écrivons depuis une île jaillie de la Méditerranée et lourde de son histoire, Lérins.

LE PROJET

-Si tu me vois,- est un projet de **spectacle musical immersif** trouvant son inspiration dans les aspects méconnus de l'île Saint Honorat, et de son histoire. Créé à partir de captations sonores et visuelles 3D, ainsi que d'un travail de documentation et de recherche sur l'île, il vise, dans la salle de spectacle, à plonger les spectateur.ice.s dans une ambiance contemplative pour lui proposer une **vision futuriste** du paysage sonore et visuel du Moyen-Âge. Dans ce climat méditatif, les spectateur.rice.s pourront profiter de 70 minutes de *présent*. Avec cet opéra contemplatif, nous voulons créer un répit au rythme effréné de l'actualité qui semble vouloir nous dévorer. Organisé à la manière d'un chœur grégorien, un groupe de chanteur.euse.s convoquera le paysage sonore de l'île, le monde sauvage et les humains qui le composent. Leurs mouvements influenceront la projection d'imagerie 3D afin d'immerger les spectateur.rice.s dans un climat propice au questionnement sur la nature du temps.

Notre inspiration puise également son origine dans un autre questionnement : nous vivons dans un monde où le fait religieux semblait sur le déclin. Notre héritage culturel est indissociable des monothéismes, et notre quotidien est travaillé le religieux quand il se fait politique : Que seront les religions quand les frontières seront bouleversées, que les terres qui les ont vues naître seront englouties ? La terre disparaîtrait, que les religions demeureraient d'après les projections actuelles.

Le christianisme et l'islam vont voir leur nombre de fidèles s'accroître. La proportion de ceux qui ne croient pas se réduit. Les terres émergées vont se réduire. Motifs de l'arche de Noé, de la nef des fous. Le motif du monde recouvert d'eau est partagé par de nombreuses religions qui ne sont pas monothéistes.

Dans son ouvrage exceptionnel, *Le Théâtre postdramatique* (1999), qui a eu un impact gigantesque sur les recherches théâtrales, Hans-Thies Lehmann parle de la forme et l'étroite implication du drame et de l'abstraction. Dans un monde où une perception simultanée et aux perspectives plurielles remplace une vision linéaire et successive, l'auteur questionne : "Quel thème choisir pour laisser apparaître la cohérence de sens dans l'Être interprété sans que des rajouts surdimensionnés d'informations déterminées ne viennent troubler le regard sur les structures abstraites de la destinée, de la "collision tragique de la dialectique dans le conflit et le dénouement dramatique ?". [page 55] Ce questionnement est l'essence d'un ensemble des travaux de recherche que je mène depuis quelques années autour de mes créations transdisciplinaires, se manifestant notamment dans le théâtre musical *Chuchotements burlesques* (2022) et *-Si tu me vois,-*, un nouveau projet de spectacle immersif que je vais présenter.

-Si tu me vois,- est un opéra immersif conjuguant musique, sons électroniques et imagerie de synthèse 3D. Il propose d'expérimenter une perception non-linéaire du temps afin de nourrir nos questionnements sur l'avenir et le sens de l'existence humaine sur la Terre. Inspiré du monastère insulaire de Lérins, *-Si tu me vois,-* contemple le monde depuis une île : conjugués, les règnes minéraux, végétaux, animaux et humains sont rapportés au plateau par un double travail de captation ambisonique et d'évocation par la voix. L'emploi des outils numériques est basé sur une recherche de l'histoire des perceptions, et en particulier sur le paysage sonore du Moyen-Âge. C'est un geste de reconstruction et de réinterprétation. Les chanteur.euse.s composent au plateau un chœur malléable dont s'extraient, à tour de rôle, des interprètes qui prennent le rôle de chef à la manière d'un chef de chœur grégorien : il.elle chante aussi et ses gestes servent de partition aux autres, et de repère pour le son et la 3D. L'attention des spectateur.rice.s sera guidée par ces gestes mélismatiques, nouant le présent de la représentation à des espaces-temps révolus ou à venir.

Des sons décrits

D'une sensibilité à une autre, le son ne dit pas la même chose. Même la pratique du *field recording* ne retranscrit jamais un son dans sa juste réception par l'oreille. Ce pourquoi l'intérêt naissant des historiens sur la question de l'environnement sonore de jadis, reste un sujet délicat. Le son est une matière fugace, difficilement saisissable et encore plus difficile à retranscrire. C'est dans cette dimension poétique, octroyée par l'éphémérité du son, que je situe ce projet.

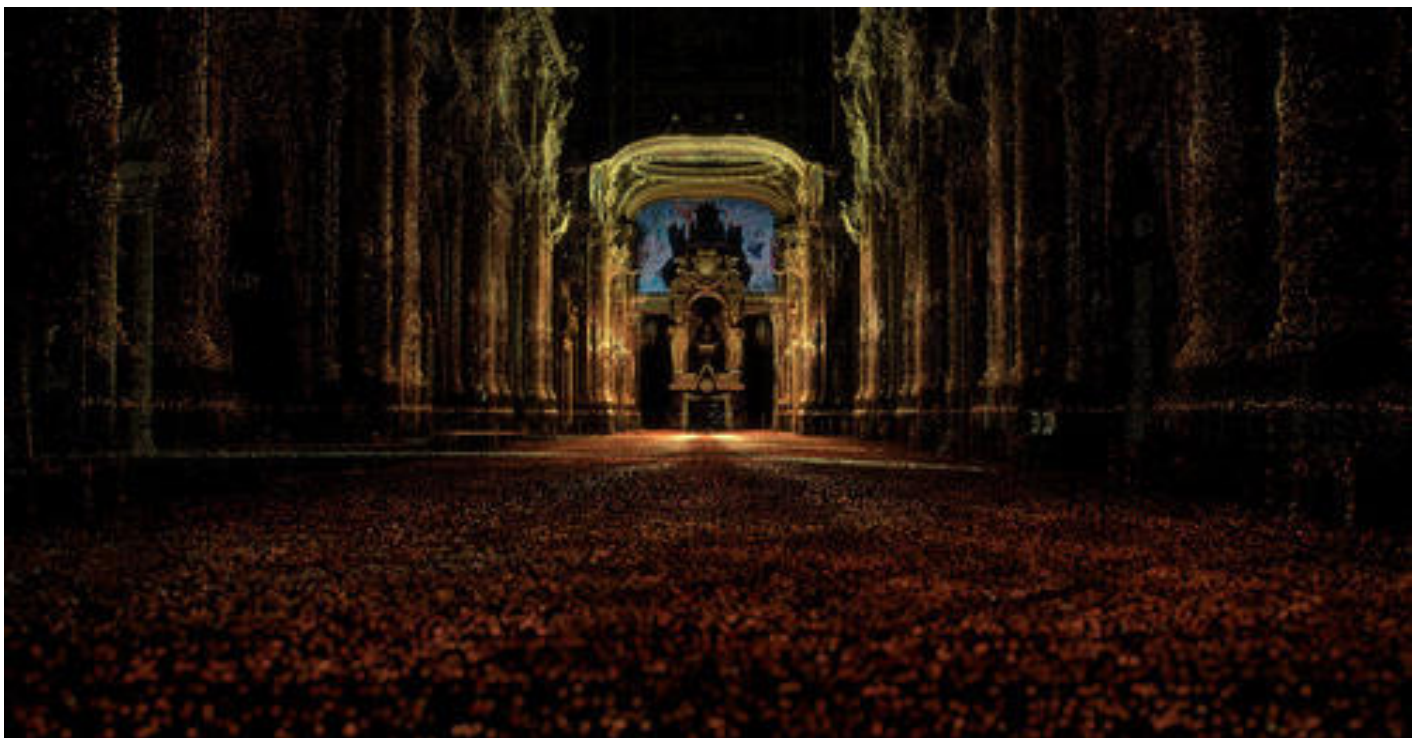
C'est suite à la lecture de *Vita Sancti Honorati*, un texte inédit du Moyen-Âge, que j'ai développé l'envie de réaliser un spectacle immersif et futuriste autour d'un thème lié aux religions, sans pour autant qu'il soit une œuvre hagiographique. Accès sur le paysage sonore du Moyen-Âge occidental vu au travers de la Vie d'Honorat, ce récit épique regorge d'informations sur les coutumes de l'époque et parle des différentes gouvernances de la Provence, de l'Empire byzantin, du royaume hongrois et à l'intronisation de Charles Martel. *Vita Sancti Honorati* nous raconte la légende d'Andronic, païenne de naissance, fils et d'Elembroc et d'Andrioc, roi de Nicomédie et des hauteurs des Coumans. Converti à la chrétienté avec son frère, par trois ermites dont Saint Caprais, Saint Honorat, jeune, est baptisé dans l'église Saint-Pierre située près de Ravenne. Il chasse les serpents de l'île, fonde le monastère Lérins, devient évêque d'Arles, meurt dans la paix et la prière (entouré de ses frères moines) et revient en apparitions dans des épisodes post mortem. Le récit se termine avec l'attaque des sarrasins au



VIIIe siècle, avec la dissimulation des saintes reliques, la destruction du monastère et surtout, le martyr de la communauté monastique et de l'abbé Porcaire.

Inspiré de ce texte, dans ce projet je tenterai de restituer en son et en image, le mystère d'une époque qui témoigne d'un grand tumulte spirituel et religieux de la région de La Gaule transalpine et cisalpine (aujourd'hui d'Occitanie, jusque Lombardie et Vénétie, en passant par Provence-Alpes-côte d'Azur). L'univers virtuel de l'œuvre permet au spectateur de s'immerger dans un espace hors du temps. En d'autre terme la Vie d'Honorat est un accès sur le paysage sonore du Moyen-Âge occidental, un texte qui attache une grande importance à l'environnement sonore de l'époque. Ce spectacle envisage une nouvelle vie imaginaire de Saint-Honorat dans un futur lointain, sans oublier toutes les tumultes et hérésies modernes dont nous témoignons à nos jours, notamment du point de vue politico-religieux.

Il est vrai que l'écoute se singularise dans une culture sensible et émotionnelle. L'étude réaliste des émotions au Moyen-Âge ne peut pas se réaliser avec un regard contemporain. Cette pièce focalise donc la perception de cet émotionnel au travers du filtre de nos propres idéaux, qui ne sont pas les mêmes qu'au Moyen-Âge (le sensible résidant dans le biais culturel). D'autant plus, l'émotionnel décrit dans la *Vita* est motivé par l'écriture d'une œuvre épique, qui est aussi le fruit d'une idéologie exégétique. Par ailleurs la façon dont s'organisent les processus de prédication au travers des usages de la parole, de la voix, du processus de phonation, de la prière et du *verbum dei* ; et ce qu'ils engendrent dans le contrôle des affects et des usages est un vaste champs d'investigation compositionnel. De même le lieu et la conception de l'espace du monastère, en tant que paysage sonore, avec la dimension théologique des sons environnants de la nature, de l'installation des premiers ascètes aux mutations du XIIIe siècle est un sujet de recherche dans le processus de composition de l'œuvre.



Des sons de cris

« Dans la *Vita Sancti Honorati*, le son est apparenté à la rumeur. Le bruit qui se répand chez les gens du palais et partout l'on murmure, ressemblent à de la cancanerie que l'on peut aisément imaginer comme étant un usage peu apprécié dans un contexte monastique. La rumeur est au Moyen-Âge dans les mœurs des échanges accomplis dans la rue, lieu de commerce, où les ragots pour transmettre les

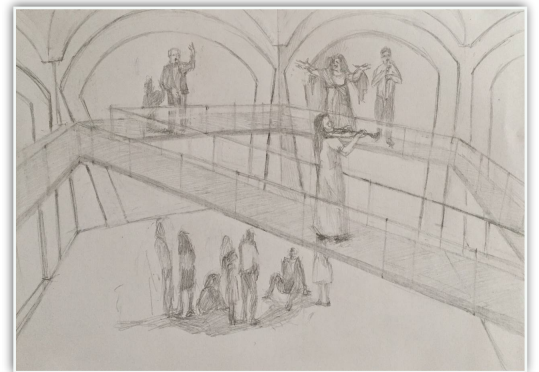
nouvelles s'apparentent aux bruits ambiants que l'on sait omniprésents (charivaris, métiers bruyants, crieurs de rues...). Ce paysage sonore assourdissant ne trouve pas sa place dans la quiétude des monastères qui bannissent le bruit perçu comme négatif. À contrario, le paysage sonore y est contrôlé et réglementé et seuls les sons issus des chants des psaumes (évoqués par Cassien) et la prière semblent d'usage dans l'expression de la voix humaine. Encore plus abstrait, ce sont les règles monastiques qui produisent un son à l'oreille d'Hilaire d'Arles dans le *Sermo di Vita Honorati*. L'auteur du texte privilégie son idéal et rend tangible son écoute des préceptes religieux vertueux opposés à la notion du péché.

La plume du XIII^{ème} siècle qui rédige le récit apporte des renseignements précieux sur des modes de vie et des modes de pensées de l'époque. Toutefois nous sommes en présence de l'écriture d'une vie fantasmée, plutôt qu'une biographie. Cela me permet de me situer dans le futur pour revisiter un passé (le présent) rempli d'aventures : la guerre entre les religions, les terres promises, la sécheresse et tout ce que nous sommes en train de traverser à présent, et traverserons probablement dans le futur. Mon imagination de compositeur s'enrichit donc de l'investigation épistémologique que je mènerai sur le son du Moyen-Âge, du caractère dramatique du texte qui se reflète dans le rapport entre les personnages de ce récit épique, mais aussi du regard rétrospectif d'une personne qui vit dans un futur lointain et rédige un nouveau récit fantasmé sur une nouvelle vie de Saint-Honorat.

Dispositif scénique

L'usage des innovations numériques est préalablement inscrit dans la conception, la réalisation et la représentation du spectacle.

Deux espaces : le bateau et le monastère englouti, peut-être visité par des plongeurs. Un interface peut montrer le monastère dans la salle de travail. Ces deux espaces correspondraient à deux rapports différents des personnages au monastère : l'un rationnel, descriptif, et l'autre plus onirique, pris dans les réminiscences de Saint-Honorat et les visions sous-marines.



Dynamique : ascèse / profusion d'images poétiques.

La plupart des images et des mouvements seront créés méticuleusement en amont, par des capteurs 3D. Les mouvements émanent des gestes humains, d'où l'aspect vivant et organique des images. Mais les mouvements sont contrôlés de manière interactive par les protagonistes. Il y a aussi du temps réel. Les images seront projetés sur les écrans ou diffusés par un système holographique. La disposition des écrans permettent de créer un espace 3D au milieu. Cela permet au public d'avoir plusieurs perspectives différentes du même spectacle.

Il ne s'agit pas de reconstituer le réel dans un espace virtuel, mais de créer un espace où le réel devient virtuel et le virtuel devient réel. Il y a les images de synthèse, des figures picturales qui sont mises en mouvement ou se transforment par les gestes des protagonistes.

La scène n'est pas frontale. Les spectateurs sont situés au milieu, entourés par des musiciens, chanteurs et acteurs, eux-mêmes tantôt derrière, tantôt devant des écrans demi-transparents. Une mezzanine transparente qui se trouve au-dessous des spectateurs, permet aux protagonistes de traverser l'espace. Cela multiplie les scènes et donne aux spectateurs la faculté de choisir son point de vue. J'imagine un espace hexagonal, équipé d'un système de son spécialisé (dom), avec des arcades, des mezzanines en hauteur qui entourent les spectateurs qui peuvent s'allonger par terre, se mettre debout, s'asseoir ou déambuler.

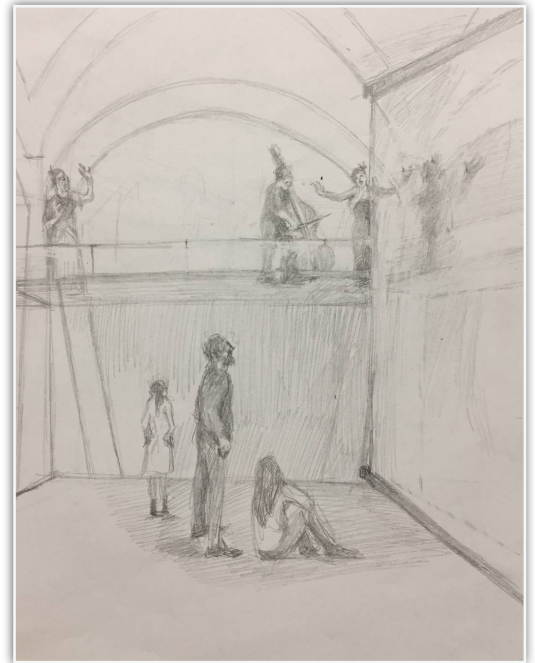
Création d'images / scénographie

La création d'images est l'élément essentiel de l'aspect immersif du spectacle. A l'aide des rideaux transparents et des écrans holographiques, nous visons à créer un espace-temps qui immerge le spectateur dans le cœur du récit. Sur le plateau, les protagonistes interagissent avec cet espace. Le réel et le virtuel ne sont pas distincts l'un de l'autre.

La recherche visuelle pour ce projet pourrait se résumer en un seul mot : la mémoire. Dans cet esprit, la première source d'inspiration est bien sûr l'espace de l'île monastique de Lérins, qui est déjà un espace de mémoire où chaque plantation, chaque pierre raconte l'histoire de ses habitants.

Comment représenter un espace, un lieu, des personnages vues à travers le filtre du souvenir ?

Cette une question passionnante qui nous amène sur un chemin assez peu exploré en images de synthèse, celui de l'impalpable, de l'évanescent, de l'image fantôme.



Des éléments toujours en mouvement, changeants, comme si on ne pouvait jamais les saisir. Un désir à ressentir et faire ressentir le flou des souvenirs qui s'effacent, ou au contraire des zones qui se précisent au fur et à mesure que l'on se concentre pour se les remémorer.

Dans une vision futuriste, les espaces sont déstructurés, ils s'agencent et se réagencent pour former de nouveaux espaces infinis.

Tous ces tableaux numériques seraient connectés à des algorithmes audio-réactifs qui leur permettraient d'interagir avec la musique, comme si la musique était génératrice d'images et inversement.

Le spectateur à travers ces bribes visuelles et ces lambeaux de matière, récrée dans son esprit ses propres images. Toutes ces scènes deviennent un souvenir que l'on lui aurait injecté, sans qu'il ne l'ait jamais vécu.

Le texte *Vita Sancti Honorati*, émet tout particulièrement des fulgurances presque surréalistes : une colonne de feu qui s'élève de son ventre jusqu'au ciel, des personnages vomissant des flots de sang par la bouche et le nez... Le moyen âge est riche d'œuvres picturales « sacrilèges » où le religieux se confronte au péché et à la damnation. On trouve de nombreux exemples chez les primitifs flamands, notamment aux peintures de Jérôme Bosch puis Brueghel l'Ancien, peuplées d'un bestiaire diabolique puissant et d'une imagerie incroyablement imaginative. J'aimerais que l'on retrouve ce type de fulgurances, toujours traité dans ce même style évanescent.

Note d'intention d'Hugo Arcier

« Ce projet immersif utilise le travail effectué sur la forme scénique pour créer une œuvre à part entière qui cherche à exploiter pleinement les spécificités liées à l'immersivité et à la virtualité.

La matière première pour y arriver, et notre lien au réel, sera une captation 3D de l'espace et des gestes des interprètes, effectuée dans un studio de *motion capture*. Ces données nous permettront de partir de mouvements figuratifs pour aller peu à peu vers des éléments virtuels abstraits. Les images de synthèse qui sont au centre de ma pratique ont cette faculté de décortiquer le réel, comme pourrait le faire le scalpel d'un anatomiste, découvrant la face cachée du corps.

Ce travail fait suite pour moi à la réalisation du film *Clinamen* pour la 3e scène de l'Opéra National de Paris (sortie courant 2020) et qui explore la représentation visuelle d'une chorégraphie. Ce film inspiré du poème de Lucrèce se veut un éloge du mouvement avec la volonté de l'exprimer dans sa forme la plus pure. La question posée est la suivante : jusqu'où peut-on aller dans la soustraction d'éléments visuels tout en gardant une perception inaltérée des mouvements des danseurs ? La réponse est : très loin ! Seules quelques atomes disposés dans l'espace suffisent à retranscrire le mouvement des danseurs et générer une émotion.

De la même façon j'aimerais faire un travail de déconstruction et d'épuration qui nous amènerait vers des formes simples, abstraites mais retranscrits et animés en trois dimensions.

J'ai été très marqué par le travail de Len Lye (réalisateur Néo-zélandais de films d'animation avant-gardistes et expérimentaux 1901-1980) qui est connu pour ses films faits sans caméra par grattage direct sur la pellicule. Je pense notamment au film *Free Radical* (1958) qui exerce sur les spectateurs une véritable fascination cinématique. Je souhaite créer avec des technologies contemporaines et immersives cette même vélocité et cette sensation de traits libres et organiques.

Note technique :

L'expérience est ce que l'on appelle de la VR 6-DOF (6 degrees of freedom) créé en 3D temps réel. Contrairement à une simple vidéo 360, la VR 6-DOF non seulement laisse regarder où l'on veut, mais aussi donne une liberté de mouvement, ce qui permet d'être complètement immergé dans un autre espace et de vivre pleinement l'expérience ».

Hugo Arcier, mars 2022

Composition à partir de la modélisation de gestes

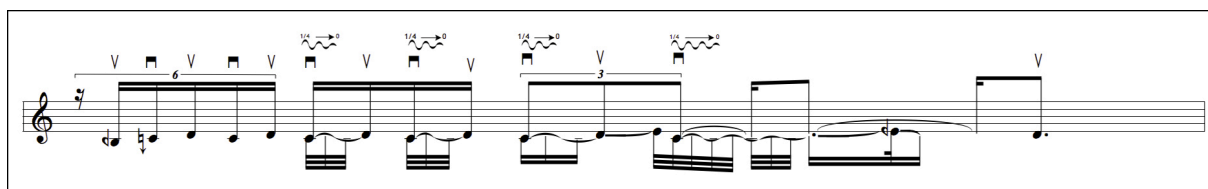
Dans cette œuvre la notion de geste se situe au cœur du discours musical et la modélisation se présente comme la technique principale de sa composition. Les gestes se manifestent en trois formes sonore, physique et vocale. La modélisation de geste sonore s'effectuera à travers l'analyse du paysage sonore du Moyen-Âge, le comportement mélodique et timbral des gestes dans les musiques vocales et instrumentales de l'école romaine et vénitienne, tenant compte du fait que, grâce à la tradition orale, la trace de ces musiques se trouvent encore en Mésopotamie, à Byzance-Constantinople et en Perse d'aujourd'hui. Dans ce sens le geste compositionnel est considéré comme un processus organique qui représente une unité constituante se manifestant d'emblée dans l'objet à créer. Cette unité constituante commence à se tracer concrètement dans les premières esquisses de l'œuvre et évolue au fur et à mesure dans un terrain fertile, tout au long du processus de composition, jusqu'aux versions révisées, peu importe si elle est perçue, directement ou indirectement, dans le résultat, c'est-à-dire l'exécution de l'œuvre. Un lien « « mystérieux » relie tous les éléments constituants dans le but de lui rendre la cohérence. C'est à l'image d'un sculpteur s'efforçant de découvrir l'image inhérente au sein d'un bloc de marbre, comme Georges Benjamin affirme dans son entretien avec Eric Denut. Pour qu'une œuvre musicale puisse se manifester comme telle, il lui faut une unité linguistique et structurelle et cela se cristallise à travers cette unité constituante.

L'écriture, l'oralité

Dans cette recherche nous tenterons d'éliminer la frontière entre les traditions orale et écrite, à travers une analogie entre le rapport des mélismes du chant grégorien et l'aspect ornemental et monodique de la musique de l'orient, notamment celle de la Perse et la Turquie, sur lequel repose mes expériences précédentes. Notre investigation sera axée sur l'observation du comportement mélodique et timbral des gestes dans les musiques vocales et instrumentales du Moyen-Âge, de la Renaissance et du Baroque et cela en analogie avec l'attitude adoptée par les musiciens dans les cultures musicales non-européennes.

Pour réaliser ce projet, j'effectuerai une recherche sur la musique de l'école romaine et vénitienne. À titre d'exemple "le chant vieux romain", une appellation pour distinguer du chant grégorien, est le pont musical entre Jérusalem et l'héritage grec. Cette musique est probablement l'un des plus vieux répertoire de l'histoire de la musique dont la trace est encore vivante dans la mémoire. Ce qui caractérise le chant vieux romain, est l'utilisation du mélisme et des microintervalles mélodiques au sein d'une sorte de polyphonie primitive. L'on peut entendre clairement la proximité du chant vieux romain avec les musiques spirituelles soufi de la Turquie d'aujourd'hui.

Notre objectif consiste à créer un matériau malléable et dépourvu de toutes les connotations sémantiques directes, provenant de ces régions, qui nous permettent de créer un nouveau monument musical tout en profitant de toutes les facilités que les nouvelles technologies apportent. Après tout, il s'agit d'un regard futuriste qui se reflète dans la musique à composer. La méthode que j'adopte pour générer ce matériau, consiste en la fragmentation des figures et des gestes sonores mélismatiques. Prenons la figure ci-dessous comme exemple. Cela montre la transcription d'un fragment d'une mélodie en mode *segāh* joué par un instrument à corde pincée. Le mode *segāh* est recourant dans la musique soufi. Dès lors qu'il est soigneusement choisi, ce fragment est analysé et transcrit à l'oreille.



Un neume peut être considéré comme un geste ou la combinaison de plusieurs microgestes.

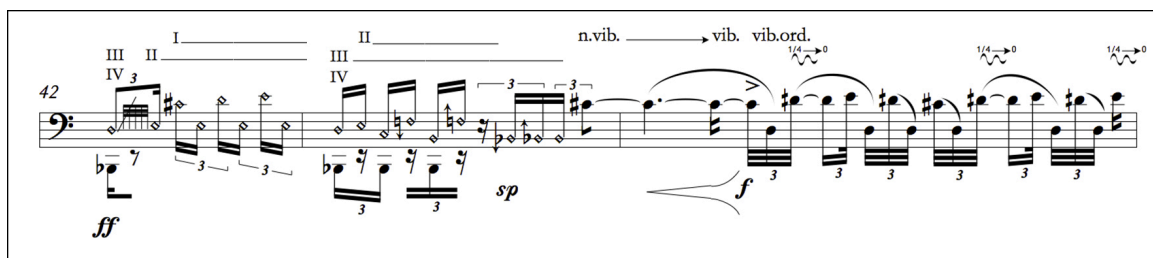
Au premier abord, nous constatons la possibilité de plusieurs niveaux de lecture. Cela implique sa complexité expressive qui se manifeste à travers le timbre, les microintervalles, les fluctuations de hauteurs et de dynamiques, les coups de plectre etc.¹ La voix supérieure représente les notes principales qui sont jouées avec l'ongle de l'index de la main droite. La voix inférieure représente les ornements que l'interprète exécute en faisant varier la tension de la corde par le changement de pression de la main droite sur le chevalet, ainsi que le mouvement vertical du doigt de la main gauche. En résultent ses fluctuations subtiles du timbre, de la hauteur et de la dynamique sont possibles. Nous pouvons donc analyser ce fragment, que j'associe au *neume*² médiéval, sous plusieurs angles, sans oublier que parfois la frontière entre les variations de timbres, de hauteurs et de dynamiques est parfois indéfinie. De ce

¹ Les instruments non-européens ont généralement une qualité assez complexe en termes de fréquence. La richesse spectrale d'un instrument comme *tār* ou *ney* permet à l'instrumentiste de mettre en œuvre le paramètre de timbre comme l'élément expressif de son jeu. Ceci pour les raisons de combinatoires s'est estompé dans la musique européenne pour des raisons combinatoires.

² Ici un *neume* représente une unité sémantique et exprime une idée indépendante du contexte duquel il est extrait. Il peut être considéré comme un seul geste, ou une combinaison de plusieurs microgestes.

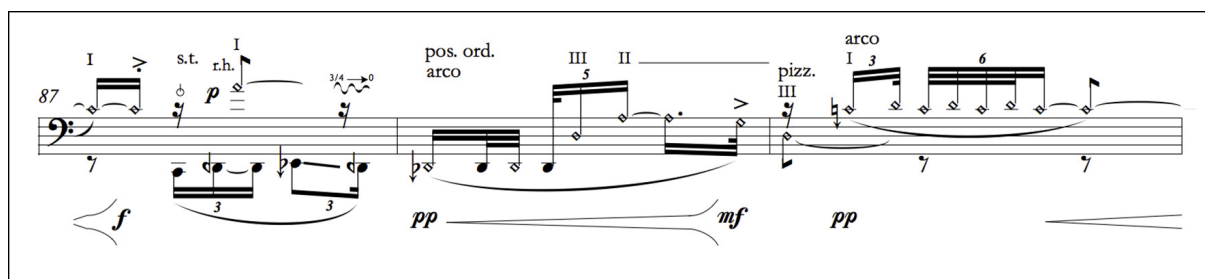
point de vue, le timbre et la mélodie sont étroitement liés. Le changement de l'un affecte souvent la perception de l'autre. Cette analyse permet donc de transcrire les neumes ou les gestes et d'observer le comportement de leur enveloppe d'énergie. Cette opération est nécessaire pour la conception et l'écriture de l'œuvre en chantier et effectuer une modélisation réussie.

La figure ci-dessous représente un fragment provenant du neume *segāh*, modélisé et composé pour violoncelle. Le principe adopté repose sur l'exploitation de la résonance des cordes en utilisant les différents modes de jeu comme les harmoniques, les gestes de microglissando, les micro vibratos, les pizzicati Bartók ou assimilés, les *tappings*, la variation de la pression du doigt de la main gauche sur la corde (alternation du flageolet et du jeu normal), etc.



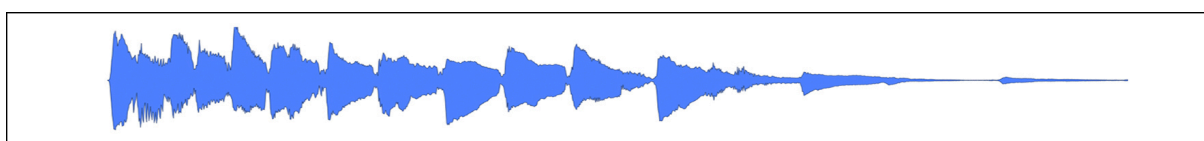
Un fragment composé pour violoncelle. Les fluctuations de hauteurs sont marquées par une ligne onduleuse avec l'indication de déviation par rapport à la hauteur de référence.

Dans les musiques comme celle que j'ai pris comme modèle, la flexibilité de la corde est un facteur important pour effectuer un geste réussi. Par conséquent dans la partition, afin de renforcer l'aspect expressif du violoncelle et du jeu, la quatrième corde est baissée d'une demie ton. Le pizz quasi Bartók () qui consiste à pincer la corde et la faire heurter à la manche, permet de produire un son bruité ou zingué. La résonance de la corde est ainsi entretenue plus longtemps pour assurer la continuité du geste. Ainsi le timbre se manifeste un élément inséparable de l'expression.



Un autre extrait pour violoncelle. La quatrième corde est baissée d'un demie ton afin d'obtenir plus de flexibilité et un timbre plus riche.

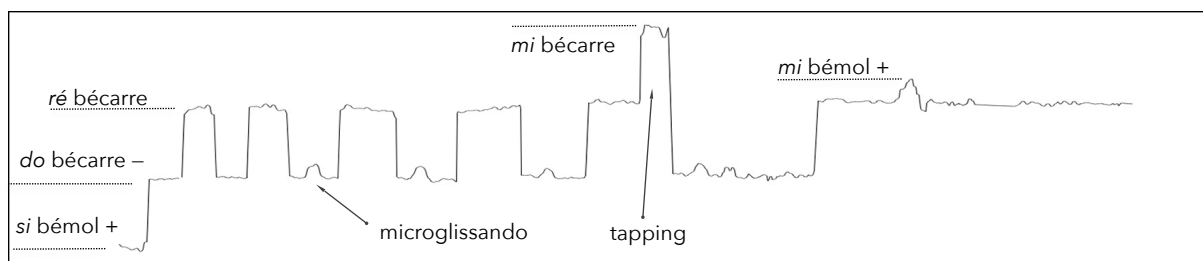
Le neume *segāh* est pris sous la forme d'un fichier son. Comme nous le constatons dans la transcription de ce neume en question, montre une tessiture qui se limite à un intervalle de triton diminué, et il contient des micro *glissandi* ou des *pitch-bend* (*glide*).



La représentation de l'enveloppe dynamique du neume *segāh*

Procédons à l'analyse de la fréquence fondamentale (*Fundamental Frequency Analysis*) du neume pour suivre son comportement de hauteurs. Le résultat de l'analyse, exporté sous la forme d'un fichier texte,

est récupéré dans l'environnement OpenMusic afin d'appliquer au neume, les transformations et les traitements souhaités. La figure suivante montre les variations précises de hauteurs, au moyen de l'enveloppe mélodique, sachant que cette dernière peut être exploitée comme une source d'information pour générer des sons de synthèse, de la lumière, d'images de synthèse, entre autres.³ La modélisation de gestes physiques, comme ceux d'un chef de chant grégorien, repose sur la même démarche.



Le profil mélodique du neume, représenté dans un éditeur Bpf. Dans les variations d'hauteurs, nous constatons toutes les subtilités du jeu.

La partition hybride

Une œuvre transdisciplinaire doit tenir compte des aspects divergents, voire parfois conflictuels propres à des disciplines si différentes que sont la musique et le théâtre. La question de temporalité, notamment, se situe à un niveau plus complexe pendant tout le processus de création, de la conception jusqu'à la production de l'œuvre. Comment aligner, superposer ou combiner la temporalité du théâtre avec celle de la musique, sans que l'une prenne le dessus sur l'autre ? Cette question se pose dès le moment où l'on décide de donner un caractère scénique à l'œuvre. Pour faire face à ce défi un dialogue fluide entre divers univers artistiques se révèle primordial. Par ailleurs, cette nécessité se manifeste naturellement dans la collaboration entre les artistes, d'où le besoin d'un langage commun ou une *lingua franca* entre le théâtre, l'image et la musique (sans oublier le rôle des nouvelles technologies). Les techniciens, notamment le réalisateur en informatique musicale (RIM) furent tout autant impliqués dans le processus de création aussi bien que les artistes.

³ Une autre méthode pour extraire les caractéristiques acoustiques d'un neume, consiste à utiliser des descripteurs audio. Cette démarche était l'objet de mon travail pendant ma résidence en recherche artistique à l'Ircam en 2018.

La musique est un art vivant qui est matérialisé dans l’instant, lui aussi sur le support des molécules d’air, à travers un processus mécanique et acoustique. Mais contrairement à l’image fixe l’œuvre musicale n’est pas fixée sur ce support. Il est matériellement éphémère. Ce qui reste ce sont les émotions que ce processus physique engendré par les musiciens, trace dans la mémoire.

La partition hybride qui fait aussi l’objet de ce travail de recherche est composée d’une partition musicale conventionnelle, ainsi que d’informations essentielles qui touchent à des aspects extramusicaux comme l’électronique et la mise-en-scène de l’œuvre. Certes, cette partition ne sera pas utilisée par les musiciens sur le plateau. Il s’agit seulement d’une partition de consultation et d’analyse qui doit permettre aux intéressés de comprendre l’œuvre. Cela est un support essentiel durant les phases de pré-production et de production. La nécessité de déterminer l’utilité de ce support s’est faite sentir très vite : aider les artistes à comprendre l’œuvre et d’en discuter, le tout en se basant sur un langage compréhensible. Par ailleurs, elle devait permettre d’optimiser la phase de production. Cependant, l’idée de créer cette partition ne consistait pas à noter et fixer les gestes, ni la mise-en-scène. Au contraire, il fallait éviter que l’œuvre soit exécutée dans une configuration figée qui l’empêche de murir, d’évoluer. La figure ci-dessus montre la partition hybride de *Chuchotement burlesques* (2022).

Corps, geste et voix

Le corps est un lieu d’existence. C’est en lui que nous percevons le monde. « Vivre en ce sens, n’est pour chacun d’entre nous qu’assumer la condition charnelle d’un organisme dont les structures, les fonctions et les pouvoirs nous donnent accès au monde, nous ouvrent à la présence et les pouvoirs corporelle d’autrui. » Nous nous déplaçons, ou bien nous le déplaçons à notre gré. Pourtant il n’est pas un objet à l’extérieur de nous-mêmes auquel nous sommes cloués. C’est certainement pour cette raison que Michel Foucault le qualifie comme « le contraire d’une utopie ». Le corps et la voix sont deux éléments inséparables. Sophie Herr affirme : « La voix s’enracine dans l’expérience sensible d’un corps. Elle est du

corps et témoigne de la plasticité du moule charnel lorsque le souffle traverse et fait vibrer cette disponibilité de chair ». La voix est le lieu par excellence de manifestation du corps. Elle le représente. Sur le lien entre le corps et la voix Valère Novarina précise : « parler c'est faire l'expérience d'entrer et de sortir de la caverne du corps humain à chaque respiration ». D'après ce peintre, écrivain et metteur en scène « [le corps] s'ouvre des galeries, des passages en vue, des raccourcis oublié, d'autres croisements ; on avance en écartèlement ; il faut traverser par des chemins incompatibles, les franchir d'un seul pas à l'envers et d'un souffle [...] ».

La voix incarne du geste. Elle témoigne de la dynamique interne et externe du corps. Sans le mouvement du corps la voix n'existe pas. « Le geste vocal est lié à une conduite corporelle, traversé par l'apprentissage et la tradition, au carrefour du biologique et du culturel ». Il existe donc une sorte de parenté entre le langage, en tant qu'élément culturel, et le geste vocal, entre le geste physique et le langage. Le corps, en tant qu'objet n'émet aucun son. « Le corps serait muet s'il n'était aimé : toute animation vitale du corps suppose que l'on peut penser ce dernier comme un mécanisme déterminé de part en part. [...] La voix est d'emblée à la fois subjective, culturelle et sociale ». Dans cette constellation, en ce qui concerne la parole chantée, le rapport entre la musique, la voix et le texte ne pourra être simple. Pour Susanne Katherina Langer « le chant n'est pas une fusion de la poésie parfaite et de la musique parfaite. Dans le chant, les mots s'incorporent à la musique et ne sont plus désormais de la prose ou de la poésie : ils sont des éléments de la musique... La musique absorbe le sens des mots ». [traduit par l'auteur] Cette philosophe américaine qualifie la nature de la musique comme un symbole, contrairement le symbolisme du langage. Il y a donc une incompatibilité apparente entre le langage et la musique. Cela met en tension le système verbal de la parole et la structure de la musique, cette dernière, contrairement au langage, étant un système fermé sur lui-même.

Dans la composition de l'œuvre qui fait l'objet de ce projet, le geste graphique devient le vecteur du geste vocal. Le geste, dans toutes ses formes, est l'élément structurel du discours de l'œuvre. Dans le processus de composition de cette œuvre il n'est pas question que les musiciens aient le rôle des simples interprètes qui exécutent une musique préalablement écrite. Au contraire, ils participent activement dans le discours théâtral. Pour cette raison le geste des interprètes trouve une fonctionnalité multiple de générateur de sons, de parole, d'image, et de vecteur pictural. Le geste vocal a pourtant une place centrale car après tout il s'agit d'une œuvre basée sur un texte.

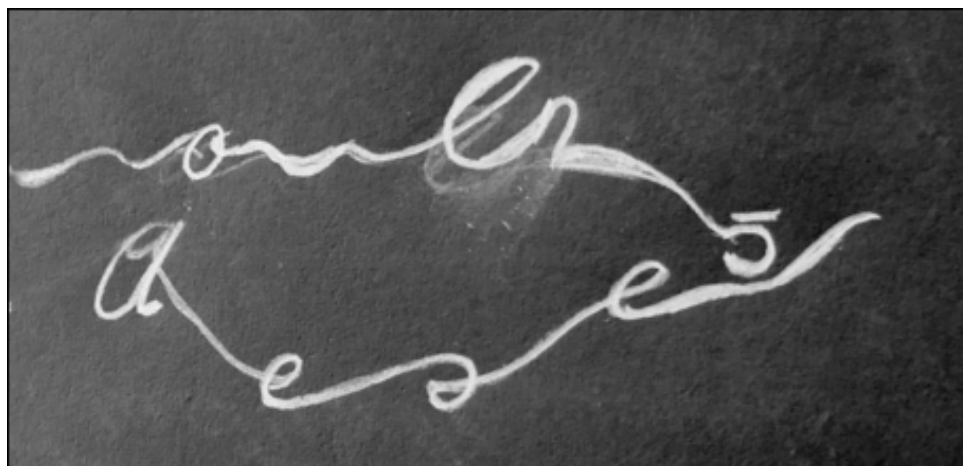
Des sons écrits, geste ou théâtre de la parole _____

La parole étant un des éléments centraux de la composition de l'opéra, il faudrait répondre à plusieurs questions : Comment l'environnement textuel et contextuel sont-ils perçus et analysés ? Quels gestes vocaux ont été combinés et comment ? Comment passe-t-on du geste, ou des gestes vocaux, aux structures picturales et musicales plus macroscopiques et à travers quels signes de notation ? Comment amène-t-on la matière vocale humaine au contact de la matière vocale de synthèse ?

Le but n'est pas de simplement figurer le texte en musique, mais plutôt d'adopter le principe de la translation : modéliser une forme de contamination entre la matière verbale et la matière musicale, où la texture du verbe – à la fois sens et forme corporelle d'une intentionnalité ou encore d'un *logos* – servirait alors de point de référence. Pour ce faire, une forme de représentation graphique des gestes vocaux sera d'abord imaginée, en étant conçue comme une abstraction de la parole, une représentation graphique de sa forme temporelle acoustique.

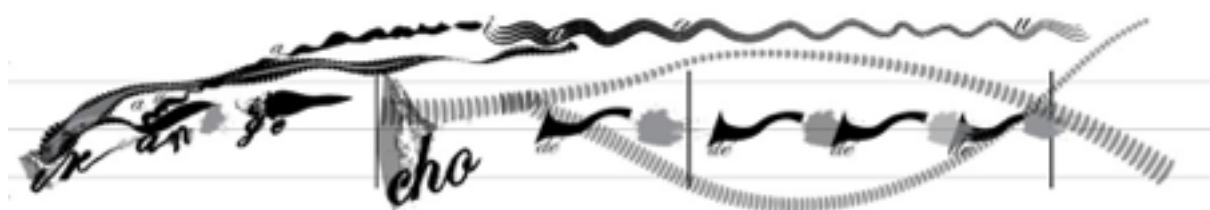
La modélisation de gestes de parole est donc un processus préalable qui consiste à établir des schémas graphiques ; ces schémas ont d'ailleurs une valeur strictement subjective, dans un espace (de la page) qui n'est pas ordonné, et qui n'est pas homogène, où le signe graphique agglomère plusieurs fonctions : la force, l'énergie et le mouvement interne des gestes qui proviennent des mots, des lettres, des

interjections, etc. Il y a parfois des relations entre la taille des lettres et la dynamique, parfois des corrélations de durée, etc.



Geste de parole esquissé à la main.

Le phénomène musical est avant tout un acte oral. Quant à la voix c'est la qualité phonétique qui caractérise l'évolution timbrale d'un geste vocal. Il est incontestable que les gestes instrumentaux trouvent leur origine et leur essence dans la voix, dans la parole. C'est une raison pour laquelle une attention particulière se prête dans ce présent projet à la modélisation des gestes vocaux même quand il s'agit des parties instrumentales. L'aspect libre de la musique du Moyen-Âge en général, et du chant grégorien en particulier, provient du fait que la musique découle à la fois des paroles mais aussi des passages mélodiques mélismatiques et neumatiques. Les matériaux que Mocquereau, le grand spécialiste des chants grégoriens, utilise pour la restauration des chants m'incitent, en tant que compositeur contemporain, à modéliser les structures rythmiques de mes compositions à travers la voix et la parole. Mocquereau⁴ affirme qu' « il n'existe qu'une seule rythmique générale dont les lois fondamentales, établie sur la nature humaine, se retrouvent nécessairement dans toutes les créations artistiques, musicales ou littéraires, de tous les peuples, dans tous les temps. »



Représentation graphique de geste de parole.

C'est en déconstruisant les éléments d'ordre quantitatif, dynamique, mélodique et phonétique, et ensuite en les reconstruisant avec un point de vue personnel, et donc contemporain que cette tâche se réalise. Concernant les paroles chaque voyelle ou groupe de voyelles, chaque consonne ou groupe de consonnes, chaque combinaison de voyelles et de consonnes, peuvent être considérés comme des unités gestuelles et peuvent être détachés de leurs contexte culturel, musical, linguistique etc. pour

⁴ R. P. Dom André MOCQUEREAU. Le nombre musical grégorien ou rythmique grégoriennes. Tome I, Rome Desclée & Cie. 1908. p.12

constituer un nouveau matériau compositionnel. Ces unités gestuelles se rassemblent alors dans un autre contexte, sous une autre forme musicale, dans un autre ordre pour se révéler sous une nouvelle identité.⁵

Les ornements musicaux et l'influence de l'accent italien sur le latin ancien

Il s'agit d'un spectacle polyglotte. Le choix de langue est un élément déterminant qui affecte la perception esthétique sonore et musicale de la pièce. Cet élément faisant partie intégrante du matériau de composition de la pièce, doit être pris en compte dans la stratégie esthétique du compositeur. La langue française et italienne étant les langues dominantes, selon la situation les langues latine, grégorienne, occitane, niçoise, turque, grecque et persane seront aussi utilisées dans la pièce. Le choix est fait de manière à ce que chaque langue ou dialecte représente une situation dramatique, musicale et géographique distincte. Ce procédé se trouve aussi dans *Sowachoun*, une forme théâtrale qui remonte à l'antiquité perse. Dans *Sowachoun* le mal et le bien se distingue par la voix parlée et la voix chantée. Dans le processus de composition de la pièce, cette forme est considérée comme une grande source d'inspiration.

La langue grégorienne, comme toutes les langues du bassin méditerranéen, est chantante et mélodieuse. L'influence de la langue italienne sur le latin ancien (grégorien) n'est pas négligeable. Contrairement aux traditions musicales postérieures où l'ornementation est un phénomène superflu, dans les chants grégoriens, les ornements, font partie de la structure de la mélodie. Il en est de même dans la musique persane. La poésie est l'essence de la musique, la plupart des mélodies provenant de poèmes.

Alireza Farhang, Paris le 15 octobre 2023

⁵ « Quant aux matériaux à utiliser pour cette restauration, ils sont nombreux :

- a) lois naturelles du rythme ;
- b) accentuation et rythme naturel des mots ; distinctions variées selon le sens, pauses (*mora vocis*) également variées ;
- c) notation neumatique, malgré ses imperfections dont nous parlerons à l'instant, avec ses groupements de notes, avec ses pressus, strophicus, quilisma, etc. ;
- d) forme mélodique, modalité des chants qui viennent encore au secours du rythmicien ;
- e) enfin les adjonctions romaniennes, lettre et signes des manuscrits de Saint-Gall, et d'autres signes rythmiques employés dans diverses semiétiographies neumatiques sont loin d'être à dédaigner : tous sont précieux non seulement pour la fixation du rythme, mais pour nous prouver que l'art le plus naturel, le plus exquis présidait à l'exécution des mélodies grégoriennes. »