

Frédéric Mathevet

Lukasa I (Rondo)



48° 52' 32" S, 123° 23' 33" O

Frédéric Mathevet

Lukasa I (Rondo)
pour Clavier MPE, clavicorde
et cassette audio.

Duration ~1 heure



*« Partout où il y a des “pensées vivantes”, il y a aussi un “soi” »
Edouardo Kohn, Comment pensent les forêts.*

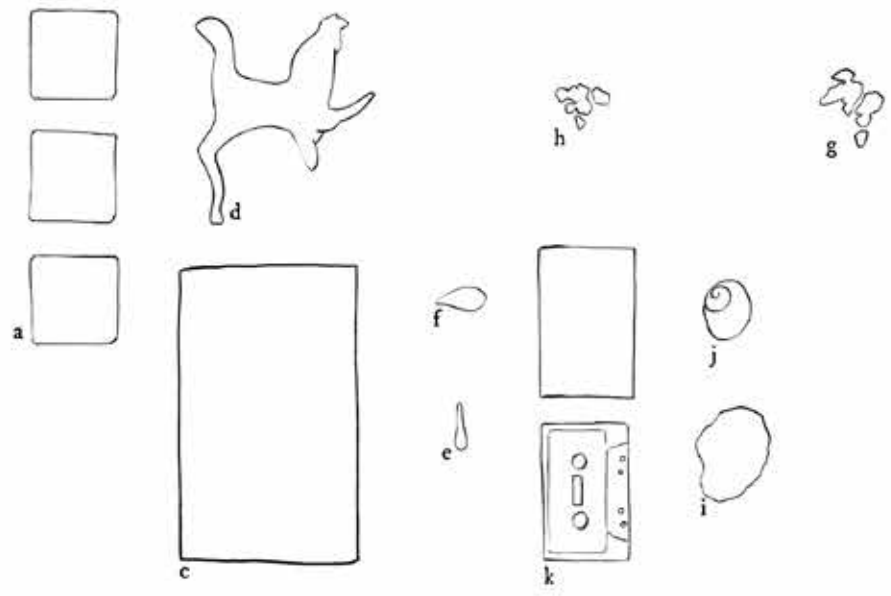
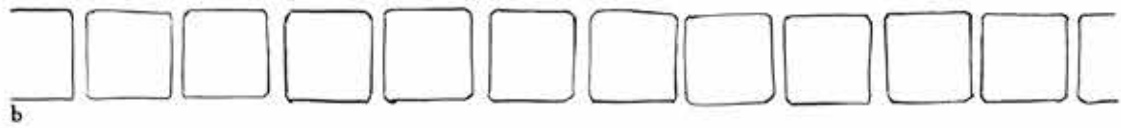
Les partitions spécifiques « LUKASA » sont des partitions dites « suspendues ». Elles sont en suspens, en attente d'une dynamique vivante des signes qui va configurer, temporairement, sans une certaine fragilité, des signes à propos et dans nos mondes.

L'interprète et les spectateurs/auditeurs (parce que ces partitions ne sont ni d'un champ, que l'on pourrait qualifier de sonore et/ou de musical, ni d'un autre qui s'apparenterait aux arts dits visuels, même si nous avons tous un jour pourtant juré allégeance aux arts « pas seulement rétinien ») seront les relais de cette sémiose vivante. Avec cette petite cosmogonie portable, ils construiront un autre monde sensible (parmi tellement de possibles).

Toutes les traces, les empreintes et les ruines (y compris pour les oreilles) qui constituent les planches de mémoire de la série de partitions « Lukasa » sont le résultat d'une récolte de moments sensibles qui débordent. Leurs activations sont des tentatives de remise en circulation des mémoires individuelles et collectives, des efforts pour repenser nos âtres et nos aises (j'ai utilisé, parfois, le mot écopraxie pour décrire cette plasticité en acte).

C'est un moment crucial lorsqu'on s'apprête à dévoyer à des boîtes noires (IA) les points de couture qui font les pensées vivantes.

Les partitions suspendues proposent des rhapsodies où chaque corrélation entre ces éléments hétérogènes sera comme un récit fugace et fragile et le laboratoire temporaire d'une sémiose vivante sans substrat hors sol.



composants

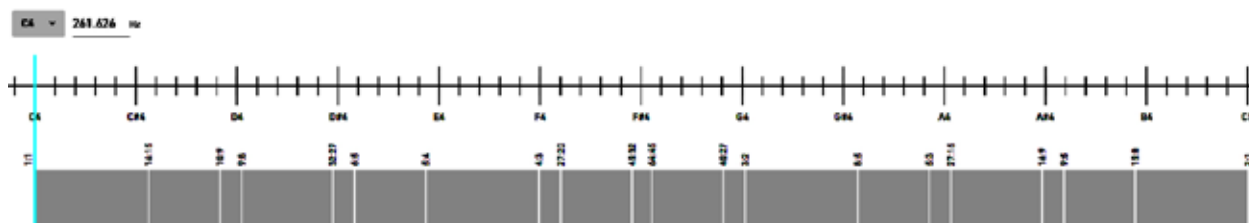
- 3 cartes représentant un fragment de clavier sur lesquelles sont dessinées à l'encre de couleur des formes diverses. Ces cartes constituent la partie A de la pièce (a) ;
- 13 cartes numérotées de format 6,5 X 6,5 cm tirées de photographies de main représentées sur la via crucis de Giambattista Tiepolo à l'église San polo (Venise). Ces cartes constituent la partie B de la pièce (b) .

Artefacts :

- un livre avec une jaquette de format 13X 20 cm, constitué des parties C, D et accompagnés des Litanies (c) ;
- 3 pièces en verre de Murano : une représentation de cheval (d), une forme évoquant une larme (e), une autre un coquillage (f) ;
- des fragments de verre coloré : 7 noirs (g), 6 bleu clair (h), un bleu océan (i) ;
- une coquille d'escargot en céramique émaillé (j) ;
- une cassette audio avec son lecteur constituant la partie électroacoustique de la pièce (k).

Instrumentation :

- un clavier MPE (l'instrument virtuel préprogrammé est proposé avec la partition _format als pour ableton live). La partie A se joue sur le clavier MPE.
- un lecteur cassette
- un clavicorde accordé selon la gamme diatonique de Ptolémée :



L'installation peut être exposée sans envisager d'activation ou d'interprétation. Pour chaque interprétation ou activation, il faudra permettre au public d'accéder à l'installation avant et/ou après l'activation.

Activation ou interprétation de la pièce

Les sons de l'instrument virtuel sont projetés avec des enceintes auto-amplifiées (30 w min) dans l'espace de jeu. On veillera à l'équilibre des sources : clavicorde, instrument virtuel, cassette audio.

L'ensemble du dispositif ne nécessite pas d'amplification.

Une interprétation de la pièce nécessite des déplacements et des manipulations. Ceux-ci font partie intégrante de la pièce et de sa dimension sonore. Ils ne doivent ni être surjoués ni précipités. D'une manière générale, lorsque l'interprète pense qu'il est temps de jouer ou de passer à une autre partie, qu'il retienne son geste et attende encore un peu. Les hésitations font partie de la pièce. Ces moments sont souvent des moments où il faut arrêter ou remettre en marche le lecteur cassette.

Notation

Lukasa I (Rondo) s'inspire de la forme rondo qui alterne une partie A avec plusieurs autres parties. L'interprète commence donc par interpréter la partie A qu'il alterne avec les parties B, C, D dans l'ordre qu'il souhaite ou de manière linéaire.

A, B, A, C, A, D (activation linéaire)

A, C, A, B, A, D (exemple d'activation libre)

Le pièce commence par l'interprétation d'une carte de la partie A.

La pièce est terminée lorsque les parties B, C et D ont été jouées au moins une fois.

Partie A, pour clavier MPE et instrument virtuel.

La partie A est constituée de 3 cartes de 6,5 X 6,5 cm (ill. 1). Ces cartes représentent un fragment de clavier rehaussé de formes dessinées à l'encre colorée.

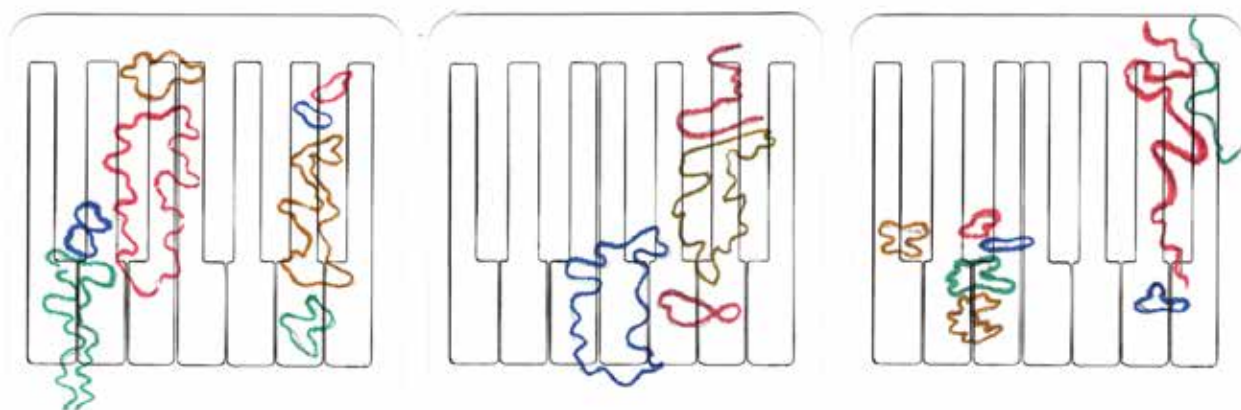


Illustration 1

L'interprète prend une carte qu'il prend le temps de regarder avec soin.

Les formes sont des indications de gestes à produire sur le clavier pour produire un son et l'entretenir. Une carte se lit dans n'importe quel sens et donc dans n'importe quel ordre. La lecture d'une carte est exhaustive : on veillera à réaliser toutes les formes d'une carte sans en répéter une. Deux formes peuvent être interprétées simultanément ou dans un même moment (attaques non simultanées). L'interprète décide du point d'entrée de la forme et de la direction de l'entretien (ill. 2).

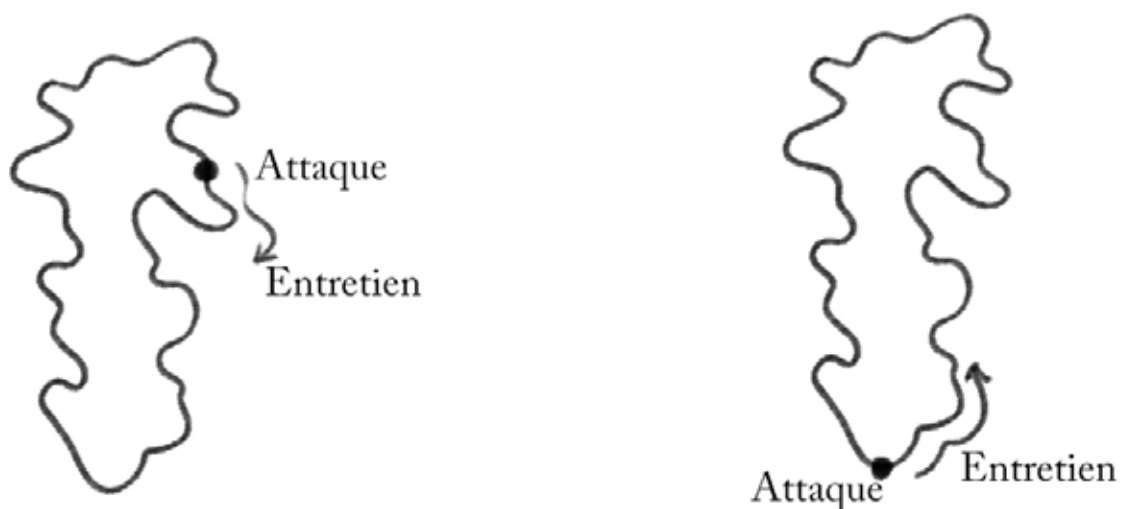


Illustration 2

Il existe cependant deux manières d'interpréter ces formes.

Largo

L'interprète décide que les couleurs correspondent à une échelle de nuance (ill. 3). La pression et la vitesse seront alors déterminées par cette règle. Les mouvements des doigts pour l'entretien n'interviendront que sur glide (variation du son par glissement, généralement le pitch) et le slide (variation du son dans la profondeur de la touche).

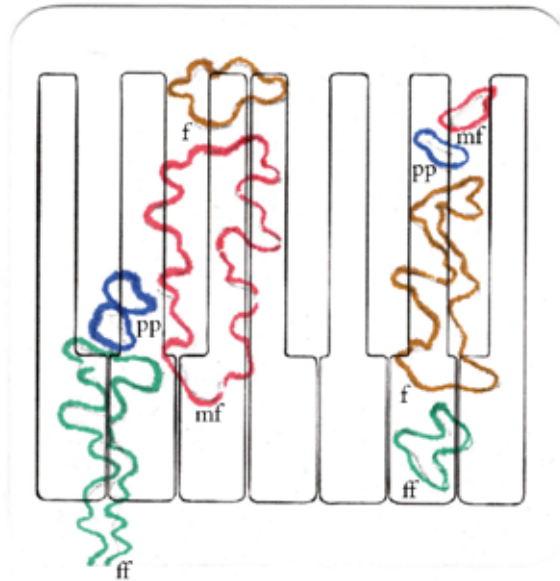


Illustration 3

Vivace

L'interprète décide que les couleurs correspondent à des modes de jeux possibles sur le clavier MPE, il utilise les mêmes modes de jeux pour chaque couleur (certains modes de jeux sont plus en adéquation avec les types de dessin présents sur les cartes):

- *Strike* ou frappe : attaque rapide avec différentes vitesses
- *Press* ou pression: variation du son dans la profondeur du clavier (vitesse continue)
- *Glide* ou glisser : variation du son par glissement horizontal sur toute la surface du clavier (généralement le pitch)
 - *Slide* : variation du son dans la profondeur de la touche, glissement vertical ;
 - *lift* : pression courte, mais très appuyée avec ponctuation sonore au relâchement (pour certains sons)
 - *vibrato* : pression mouvante sur le clavier

L'interprète projette mentalement les mouvements induits par la forme sur un repère orthonormé ou l'ordonné déterminera le temps et l'abscisse l'intensité du mode de jeu correspondant à la couleur (ill.4).

Attention, on ne multipliera pas les modes de lecture. L'interprète se tiendra rigoureusement aux choix qu'il aura préalablement faits.

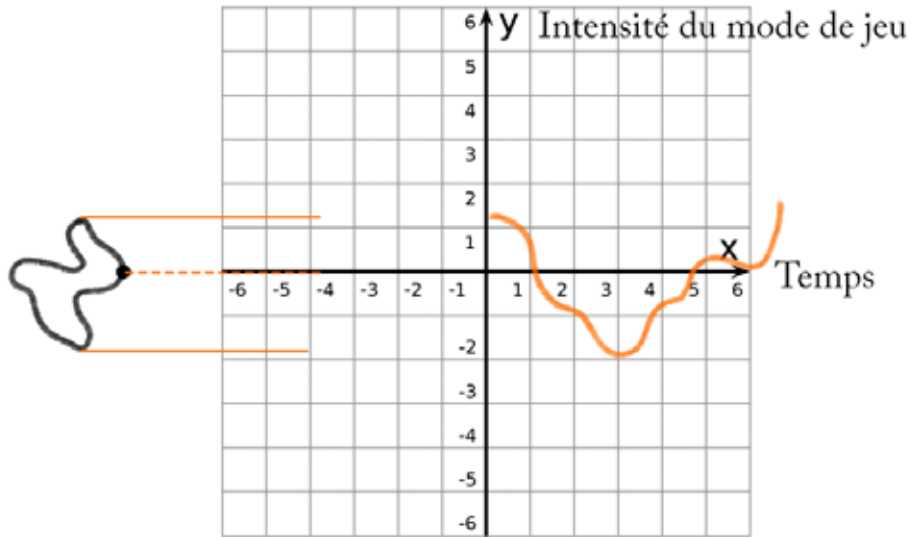


Illustration 4

Partie B, Via crucis pour clavier

Largo

La partie B est constituée de 13 cartes de 6,5 X 6,5 cm représentant des détails de la *via crucis* peint par Gambattista Tiepolo, visible à l'église *San polo* à Venise.

Cette pièce se joue soit sur le clavier MPE, soit sur le clavicorde.

L'interprète prend une carte qu'il prend le temps de regarder avec soin.

Chaque image correspond à un geste d'une main à imiter au-dessus/dans/sur le clavier. Les sons produits peuvent être le résultat plus ou moins maîtrisé de cette imitation, mais ne sont pas nécessaires à chaque fois. Une fois une carte considérée comme jouée, il la repose et en prend une autre en respectant l'ordre des 13 cartes de la *via crucis*.

Partie C, pour clavicorde (Card pieces)

Allegro
Capriccioso

la partie C est constituée des pages 5 à 12 du livre soit 8 reproductions photographiques. Une photographie est une partition pour clavicorde. L'interprète prend le temps de feuilleter et de jouer les images qui l'intéresse. Il peut les jouer toutes ou une partie, dans l'ordre ou le désordre.

Chaque photographie est composée d'une carte représentant le clavier d'un piano et une situation dans laquelle elle est installée. Cette carte permet à l'interprète de construire sa lecture de l'image et d'organiser la mise en son de la photographie. La carte dans l'image est à la fois la clef qui permet de faire une lecture sonore des éléments plastiques de l'image, et une tablature qui va permettre d'imaginer un certain nombre de gestes à produire.

Chaque photographie donne des indications et des modalités de jeux sur le clavier, sur et dans le piano et l'espace environnant. L'interprète doit faire une lecture précise de chaque photographie. L'interprétation des photographies n'est pas tout à fait une improvisation, pour autant il n'y a pas une version fixe pour chaque image.

L'interprète doit apprendre les règles qui régissent la lecture de l'image et pratiquer à partir de ses règles de manière à ne jamais savoir à l'avance la manière dont il va interpréter une photographie. Il cherchera à être dans cette situation de déchiffrage. De ce fait, les hésitations et les ratés font partie de l'œuvre.

La carte



Illustration 5

Elle est l'origine, le nœud à partir duquel l'interprète va pouvoir faire une lecture précise de l'image et à partir duquel l'interprétation va pouvoir se déployer.

Une image comporte une carte représentant un fragment de clavier et un espace dans lequel cette carte est installée (ill.5).

Par rapport à la lecture que l'interprète fait de l'image, la carte peut correspondre à :

a) une section du clavier ;

les informations que l'on peut y lire peuvent se réduire à la portion du clavier représenté. Sa position dans l'image pourra être interprétée comme une indication de registre.

Par exemple si la carte se trouve très à gauche, ou très basse, l'interprète pourra jouer dans l'extrême basse du clavier. Au contraire, si la carte est placée dans la partie haute de l'image ou très à droite, l'interprète pourra choisir de jouer plutôt dans la partie aiguë du clavier.

b) à l'ensemble du clavier.

Les informations fournies par la carte se répartissent alors sur toute la tessiture de l'instrument.

Transparence, Reflets

La transparence et les reflets mettent en évidence des touches ou des ensembles de touches représentées sur la carte (ill.6).

Les traces du dessous, les griffures, les marques du dessus, les reflets et autres ombres portées sont autant d'information à interpréter. L'interprète veillera à jouer de manière exhaustive tout ce qu'il perçoit sur chaque carte.

Il peut recommencer autant de fois qu'il le désire où que cela lui paraisse nécessaire. Les hésitations, incertitudes et autres tâtonnements font partie de l'exécution.

Une carte se joue sur le clavier et les touches, mais aussi sur tout le mécanisme qui participe à la production du son (les chevilles, les cordes, les pédales) (ill.7).

Une carte ne donne pas seulement des notes à jouer, mais induit des modes de jeux (clusters, glissandi, pincements, frappes, petites tapes... etc.)

Le reste de l'image

– Soit la carte contraste avec le reste de l'image. Alors tout ce qui est dans l'image, mais hors du champ de la carte s'interprète hors du clavier : couvercle, pupitre, table d'harmonie, meuble cadre, jusqu'à l'espace autour du clavicorde (il n'est pas interdit de jouer avec l'estrade, s'il y en a une, ou les murs de l'espace environnant).

– Soit la carte a une relation de porosité avec le reste de l'image. De ce fait, les événements de l'image pourront aussi se jouer sur le clavier, les touches et tous les mécanismes de production du son : chevilles, cordes... etc.

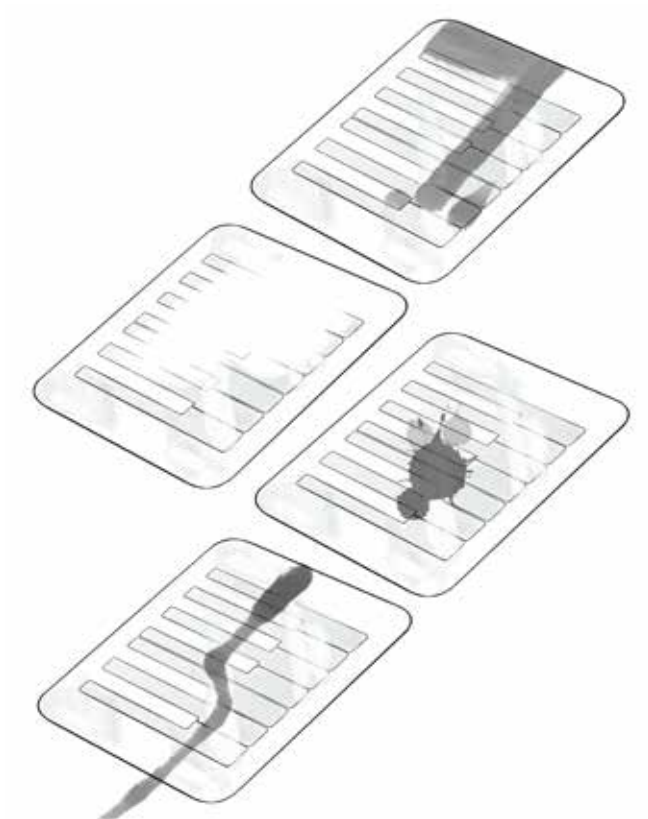


Illustration 6

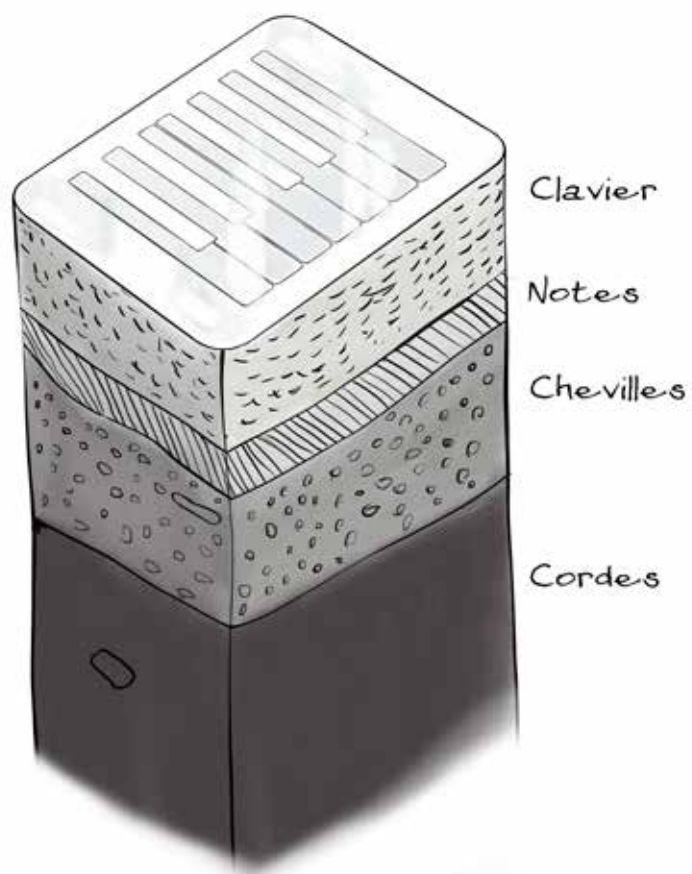


Illustration 7

L'interprète sera attentif aux textures représentées qui l'aiguilleront dans les modes de production des sons à choisir (le doigt, le bras, l'avant-bras, la pulpe des doigts, les ongles, une mailloche...), et aux lignes qui structurent la photographie, qui l'aideront à choisir les événements sonores à produire (ponctuels, répétés, rythmés, aléatoires...)(ill.8).

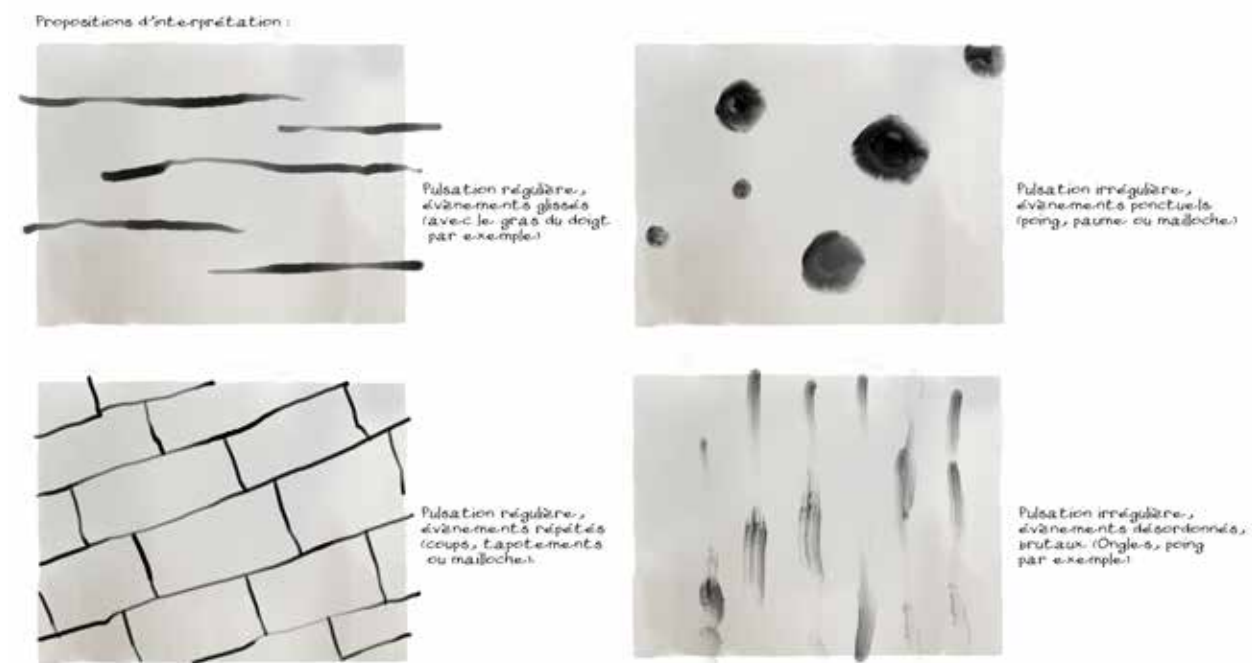


Illustration 8

Durée

Les plans de la photographie et la circulation du regard induite par la composition serviront à l'interprète pour organiser les événements sonores à produire, la durée d'interprétation de l'image et les différents tempos qu'il choisira.

Les plans de l'image pourront organiser l'interprétation de chaque image. Les actions sonores à produire pourront se succéder de la même manière que le premier plan, le second plan... jusqu'à l'arrière-plan. On pourra aussi choisir de commencer par l'arrière-plan pour terminer par le premier plan.

La circulation du regard induite par la composition de l'image donnera aussi des indications dans la manière de structurer l'interprétation. Une composition linéaire favorisera une lecture de l'image de droite à gauche et/ou de haut en bas. Une composition circulaire pourra engager des répétitions dans les actions sonores à produire.

Le pianiste est libre de la durée de l'interprétation sonore de chaque photographie. Il ne commencera pas nécessairement par la carte. Toutefois, il sera sensible à rendre compte de l'immédiateté de la lecture de l'image. Celles-ci sont comme des Haikus qui engagent une durée globale d'interprétation relativement courte.

Nuances

Les nuances sont laissées à la libre interprétation du musicien. L'image évoque des espaces et des lieux, exprime des ambiances et des acoustiques particulières. Tout cela peut se traduire en intensité (et en intensité seulement, il ne s'agit pas d'improviser à partir de ce que l'image évoque ou exprime). Les textures et les couleurs peuvent aussi aiguiller le musicien dans le choix de sa palette de nuances. Il veillera, dans son jeu, à rester neutre et ne pas surjouer ni dramatiser.

Partie D, pour clavicorde (Stamp pieces)

Andante

Delicatamente

la partie D est constituée des pages 16 à 23 du livre soit 8 reproductions photographiques. Une photographie est une partition pour clavicorde. L'interprète prend le temps de feuilleter et de jouer les images qui l'intéresse. Il peut les jouer toutes ou une partie, dans l'ordre ou le désordre.

Le tampon

Une image comporte une marque, plus ou moins lisible, représentant un fragment de clavier et un espace dans lequel le tampon a été apposé (ill.9).

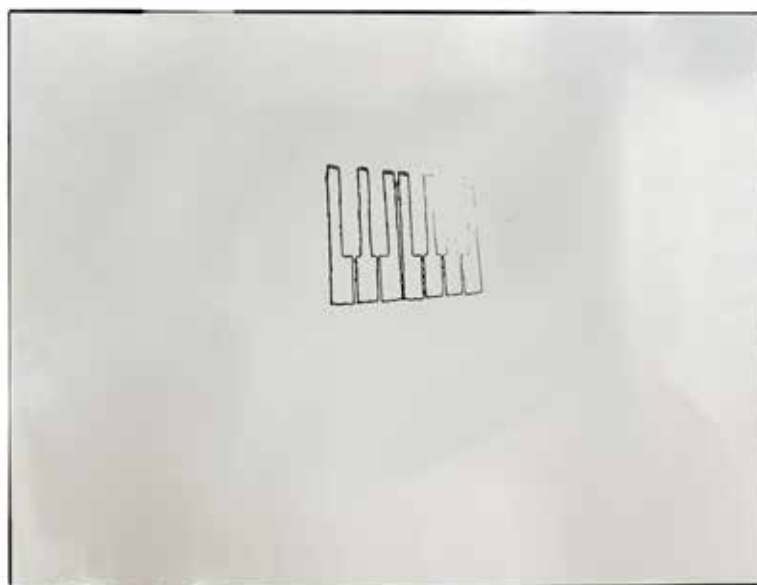


Illustration 9

Par rapport à la lecture que l'interprète fait de l'image, le tampon peut correspondre à :

a) une section du clavier ;

les informations que l'on peut y lire peuvent se réduire à la portion du clavier représenté. Sa position dans l'image pourra être interprétée comme une indication de registre.

Par exemple si le tampon se trouve très à gauche ou très bas l'interprète pourra jouer dans l'extrême basse du clavier. Au contraire, si le tampon est placé dans la partie haute de l'image ou très à droite, l'interprète pourra choisir de jouer plutôt dans la partie aiguë du clavier.

b) à l'ensemble du clavier.

Les informations fournies par le tampon, imprimé en totalité ou en partie, se répartissent alors sur toute la tessiture de l'instrument.

Marques, traces, superpositions

Le tampon est en contact direct avec des éléments qui font image. Ces éléments, leurs nuances, textures, et qualités marquent des touches, des ensembles de touches ou des zones du clavier représentées par le tampon (ill.10).

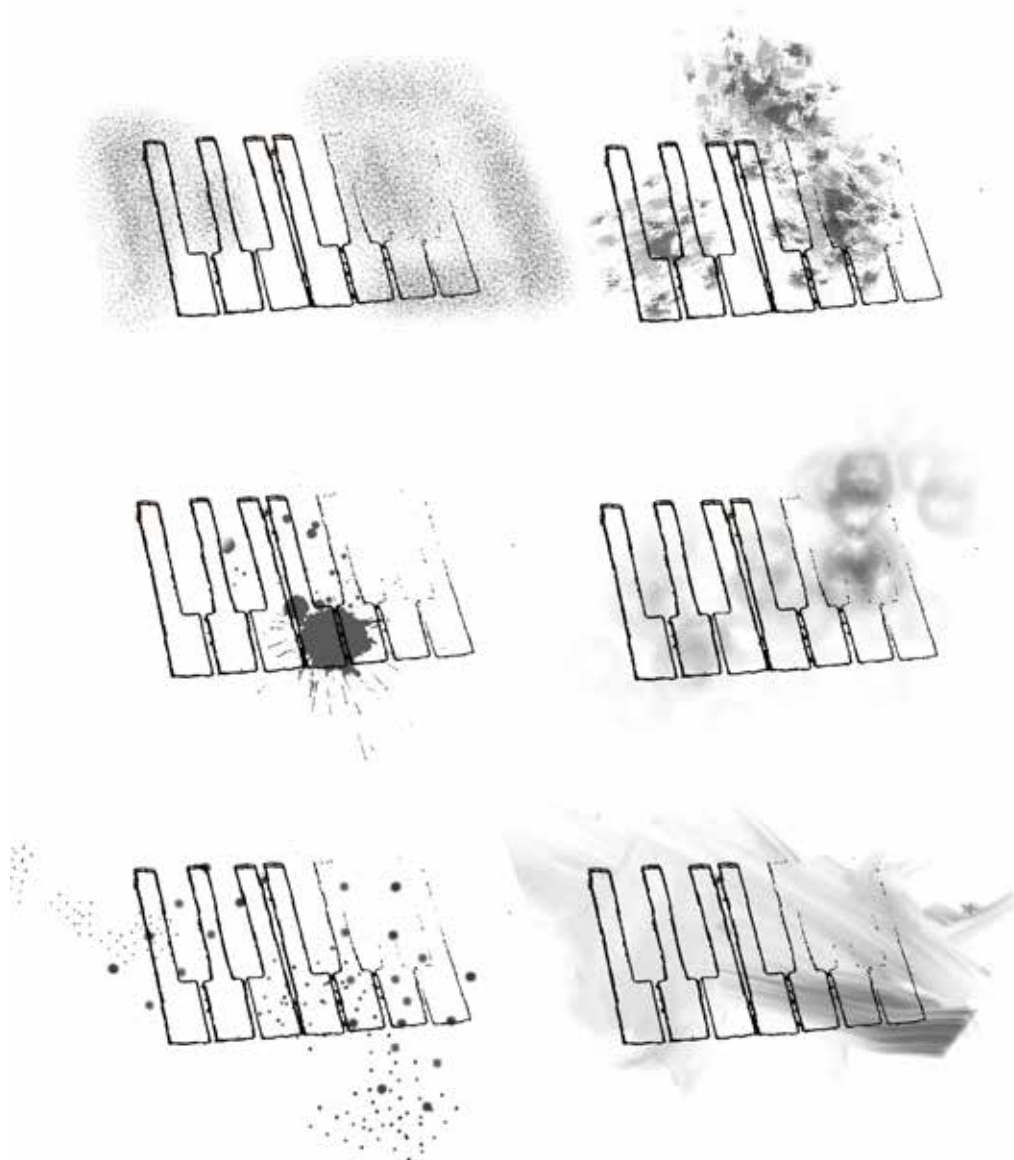


Illustration 10

Les traces du dessous, les griffures, les éléments qui se déposent au dessus, les ombres portées sont autant d'information à interpréter. L'interprète veillera à jouer de manière exhaustive tout ce qu'il perçoit sur chaque tampon.

Il peut recommencer autant de fois qu'il le désire où que cela lui parait nécessaire. Les hésitations, incertitudes et autres tâtonnements peuvent faire partie de l'exécution.

Un tampon se joue sur le clavier et les touches mais aussi sur tout le mécanisme qui participe à la production du son (les chevilles, les cordes, les pédales)(ill.11).

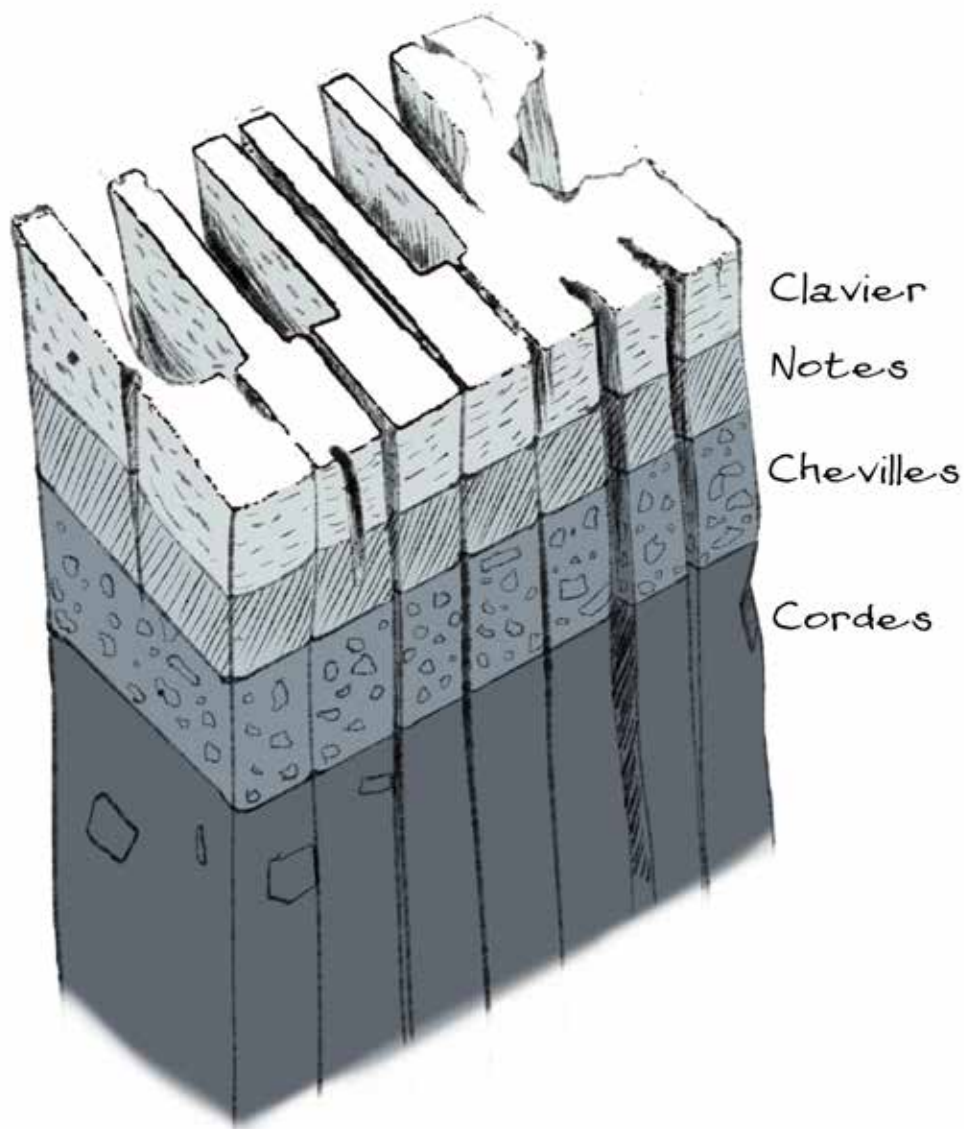


Illustration 11

Un tampon et la situation dans laquelle il se trouve ne donnent pas seulement des notes à jouer mais induit des modes de jeux (clusters, glissandi, pincements, frappes, petites tapes... etc.)

Le reste de l'image

Soit le tampon contraste avec le reste de l'image. Alors tout ce qui est dans l'image, mais hors du champ du tampon s'interprète hors du clavier : couvercle, pupitre, table d'harmonie, meuble cadre, pédale (comme corps sonore) jusqu'à l'espace autour du piano (il n'est pas interdit de jouer avec l'estrade, s'il y en a une, ou les murs de l'espace environnant).

- Soit le tampon a une relation de porosité avec le reste de l'image (ce qui est souvent le cas). De ce fait, les événements de l'image pourront aussi se jouer sur le clavier, les touches et tous les mécanismes de production du son : chevilles, cordes...etc.

L'interprète sera attentif aux textures représentées qui l'aiguilleront dans les modes de production des sons à choisir (le doigt, le bras, l'avant-bras, la pulpe des doigts, les ongles, une mailloche...), et aux lignes qui structurent la photographie qui l'aideront à choisir les événements sonores à produire (ponctuels, répétés, rythmés, aléatoires...)(ill.8).

D'une manière générale, l'interprète est libre et se fie à ce que l'image évoque ou exprime. S'il se fixe une règle, il veillera à la tenir sur l'ensemble des photographies choisies.

Durée

Les plans de la photographie et la circulation du regard induite par la composition serviront à l'interprète pour organiser les événements sonores à produire, la durée d'interprétation de l'image et les différents tempos qu'il choisira.

Les plans de l'image pourront organiser l'interprétation de chaque image. Les actions sonores à produire pourront se succéder de la même manière que le premier plan, le second plan... jusqu'à l'arrière-plan. On pourra aussi choisir de commencer par l'arrière-plan pour terminer par le premier plan.

La circulation du regard induite par la composition de l'image donnera aussi des indications dans la manière de structurer l'interprétation. Une composition linéaire favorisera une lecture de l'image de droite à gauche et/ou de haut en bas. Une composition circulaire pourra engager des répétitions dans les actions sonores à produire.

Le pianiste est libre de la durée de l'interprétation sonore de chaque photographie. Toutefois, il sera sensible à rendre compte de l'immédiateté de la lecture de l'image. Celles-ci sont comme des Haïkus qui engagent une durée globale d'interprétation relativement courte.

Nuances

Les nuances sont laissées à la libre interprétation du musicien. L'image évoque des espaces et des lieux, exprime des ambiances et des acoustiques particulières. Tout cela peut se traduire en intensité. Les textures et les couleurs peuvent aussi aiguiller le musicien dans le choix de sa palette de nuances.

Litanies

Les litanies se trouvent sur la page 27 du livre. Il y en a 13. L'interprète peut lire à haute voix ou murmurer ces litanies, toutes ou en partie, dans l'ordre ou le désordre, lorsqu'il le désire lors de n'importe quelle partie et plusieurs fois lors d'une interprétation. Il veillera lors d'une interprétation à les lire toutes au moins une fois.

Partie électroacoustique

Elle est dépendante de la mise en marche et de l'arrêt du lecteur de cassette audio. Il n'y a pas de début ni de fin à cet enregistrement, on commencera la partie électroacoustique à l'endroit où c'est arrêté la précédente lecture de la bande.

La diffusion de la cassette peut être accompagnée de l'interprétation de n'importe quelle partie de la pièce. La diffusion peut être *solo*, sans accompagnement.

Les moments de mise en route du lecteur et son arrêt sont laissés à la liberté de l'interprète.

Il n'est pas nécessaire de faire entendre l'ensemble de l'enregistrement.

