

## NEPTUNE

pour trois percussions et Système Temps-Réel (1991)

Dernière pièce du cycle consacré aux interactions instruments/ordinateurs, *Neptune*, après *Jupiter*, *Pluton* et *La Partition du Ciel et de l'Enfer* propose une nouvelle forme de rapport entre musiciens et système électronique. Trois percussions ici se trouvent confrontées à un système interactif : deux vibraphones (équipés d'un système MIDI) et un marimba auxquels se joindra un tam-tam à la fin de l'oeuvre. Comme dans les oeuvres précédentes, mais beaucoup plus développée ici, l'idée repose sur un contrôle de la musique de synthèse effectué en temps-réel par les instrumentistes. La musique électroacoustique n'est pas enregistrée mais modulée, variée, transformée par les instrumentistes au moment du concert. Les nombreux processus qui parcourent l'oeuvre ne sont pas fixés à l'avance mais évoluent en fonction du jeu des instrumentistes. Les hauteurs, dynamiques et tempi se trouvent placés dans une situation de grande relativité qui dépend de la variété avec laquelle les musiciens interprètent cette partition. Il ne s'agit en aucun cas d'improvisation mais de capter les zones de variabilité qui font le propre d'une interprétation. Le concept de *partitions virtuelles*, élaboré pour *Pluton*, trouve ici une extension plus large donnant une plus grande mobilité aux structures musicales. Il s'agit de faire réagir le discours musical lui-même aux impulsions données par les interprètes. Ainsi le tempo d'une séquence sera fonction des dynamiques instrumentales, l'émergence d'un événement dépendra également d'un seuil dynamique etc... Il est possible de cette manière de déduire une transposition d'une dynamique, un tempo d'une hauteur, un geste d'une durée. En d'autres termes, les composants musicaux, jusqu'à présent traités isolément, se trouvent réunis dans une même catégorie les faisant réagir les uns par rapport aux autres.

Cinq sections divisent cette pièce :

I- Introduit par un son de tam-tam échantillonné (le tam-tam interviendra à la fin mais sera souvent présent de manière virtuelle) une vaste période harmonique déduite des harmoniques d'un son fondamental de "la grave" sert de fondement de la pièce. C'est une confrontation entre les notions d'harmonie et de spectre sonore qui sert de base à cette première section. Des séquences introduites par un duo de vibraphones développées par le procédé des matrices de Markov (permettant à la musique de s'engendrer elle-même à partir de ses propres composants) et soumises à différentes phases de transformations (transpositions, ossatures rythmiques, compressions, dilatations etc...) viennent s'articuler autour de la trame harmonique et la moduler jusqu'à se confondre avec elle.

II- Une séquence plus virtuose se trouve confrontée à des événements virtuels. Ceux-ci n'émergent que lorsque les instrumentistes dépassent un certain seuil dynamique. Une polyphonie latente est donc en filigrane ne se présentant que suivant les accidents. "Accidents" comme lorsqu'on dit d'une route qu'elle est accidentée.

III- L'utilisation de différents modes de jeux (par exemple en jouant avec le manche des baguettes) sont transformés par des modules électronique. La qualité acoustique étant différente suivant les modes de jeu, celle des sons résultants de la transformation se trouvera amplifiée car elle est un conséquence du jeu instrumental. Ces modules électroniques ont également pour but de créer des pôles sonores favorisant l'opposition entre consonances et dissonances.

IV- Une *passacaille* initiée aux claviers est reprise en boucle de manière toujours variée suivant l'interprétation des instrumentistes. Ainsi suivant le fait que l'un des musiciens joue *piano* ou *forte*, le tempo de la passacaille se trouve lent ou rapide, les séquences sont courtes ou longues. En retour les autres instrumentistes se callent sur les tempi donnés par la machine introduisant une variété de superpositions rythmiques toujours renouvelée. Peu à peu, le contrôle échappe aux musiciens et l'ordinateur réagit progressivement par rapport à ce qu'il produit lui-même. L'interactivité, jusque là partagée entre les musiciens et la machine est ici gérée de manière totalement interne par l'ordinateur qui achève la passacaille dans une texture de plus en plus rapide.

V- Le tam-tam fait son entrée et se trouve modulée par un système de filtres. Il s'agit d'un lointain hommage à *Mikrophonie I* de Stockhausen. Le son complexe du tam-tam se trouve découpé en très fines bandelettes sonores dont le vibraphone contrôle les transpositions. Ainsi instruments à sons indéterminé et déterminés se rejoignent, l'un éclairant l'autre.

Initialement composée pour la machine 4X, *Neptune* est aujourd'hui jouée avec le Station d'Informatique de l'IRCAM. Miller Puckette a élaboré toute la partie logicielle, et Cort Lippe m'a assisté ans ce travail.*Neptune* est dédié à Vincent Bauer, Daniel Ciampolini et Michel Cerutti, tous trois percussionnistes à l'Ensemble InterContemporain qui en ont assurer la création en Juin 1991. Cete oeuvre est une commande des Amis du Centre Pompidou.

Philippe Manoury - Paris Mars 1994 -

Durée : 40 minutes.  
Editeur : Durand