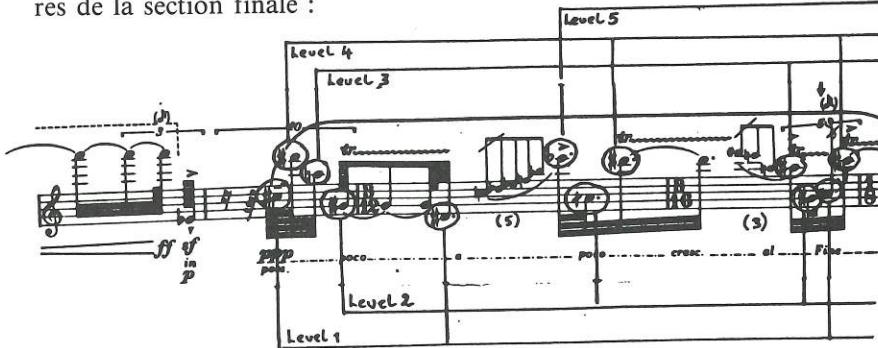


La situation exacte de chaque note dans cette structure finale de 19 mesures suit le même principe que dans la première section, à l'exception du fait que la plus longue succession numérique de la section (7 10 10 5 8 5 16 etc.) est maintenant devenue la plus courte (dans la couche médiane). L'effet de cette assignation des successions de durées à un registre est d'éliminer graduellement le registre médian, à l'exception du groupe ornemental en densité croissante, dont le nombre de notes est, encore une fois, dérivé de la succession 5 3 4 5 4 2 etc. L'extraordinaire complexité de ces processus inter-relationnels peut s'observer dans les seules premières mesures de la section finale :



Traduit de l'anglais par Jean-Philippe Guye.

## UNITY CAPSULE : UNE EXPLOSION DE 15 MINUTES

Pierre-Yves ARTAUD

Grâce à *Unity Capsule* (que j'ai créée en 1976), j'ai compris ce qu'était *Densité 21,5* de Varèse et j'ai complètement reconstruit mon interprétation de cette pièce. Pour moi, *Unity Capsule* est à *Densité 21,5* ce qu'est *Syrinx* (de Debussy) aux concerts royaux de Couperin : une pièce limite, qui sublime une vision de la flûte et qui, en un sens, ferme une porte ; après elle, on ne peut aller dans la même direction.

*Syrinx* est un exemple de ce type de limite : toute l'histoire de la flûte était précédemment dominée par le style galant du 17ème et 18ème siècle. *Syrinx* est le joyau le plus pur de ce style : cette pièce sublime le rôle pastoral de la flûte pour en faire quelque chose d'abstrait et, à partir de là, s'envoler.

*Densité 21,5 a*, par contre, ouvert une porte : celle de la flûte traitée désormais pour ses qualités sonores intrinsèques, hors de toute connotation. Dans *Densité 21,5*, apparaissent ainsi de petits moments visionnaires de ce que deviendra la flûte au 20ème siècle ; cela se donne en particulier dans la grande diversité de modes d'attaques des sons, dans la variété des couleurs : ainsi le matériau y est traité de façon systématique, selon tous les registres au point qu'à certains moments adviennent des timbres qui sont à la limite de la multiphonie. On trouve ainsi, au milieu de l'œuvre, toute une énergie qui se concentre dans des silences, dans des pizzicati à la Bartók qui symbolisent les futures percussions de clefs.

Beaucoup d'éléments de *Densité 21,5* annoncent les pièces des années 50, l'exploration de ressources instrumentales (bruits parasites...) qui avaient été précédemment délaissées par la musique occidentale qui les trouvait alors inutiles au discours musical.

*Unity Capsule* est une pièce polyphonique qui travaille sur la notion de modes de jeu. Toutes les possibilités en cette matière sont exploitées et arrangées en couches superposées. Le son de la flûte est exploré dans toutes ses dimensions et à une vitesse quasi électronique (de la même façon que *Densité 21,5* était déjà à la limite du jeu instrumental traditionnel). Brian Ferneyhough sort de cette galaxie déjà connue avec la volonté de se libérer d'une pesanteur instrumentale. Il utilise pour cela les moyens d'un compositeur de 1976 (soit 40 années après Varèse). Le caractère hallucinatoire du jeu résulte de la sublimation de la voie ouverte par Varèse : celle d'une écriture orientée par la seule dimension acoustique de l'instrument.

Ferneyhough m'a présenté cette pièce de façon très curieuse ; il me l'a envoyée page par page et, qui plus est, dans le désordre. Je recevais ainsi un petit paquet correspondant aux pages 2 et 3, puis quelques jours plus tard la page 7, puis les pages 4 et 9... C'était un puzzle dont les pièces m'étaient livrées de façon désordonnée. Le processus était sans doute volontaire de sa part — encore que je n'en ai jamais parlé avec lui — et visait, j'imagine, à créer une interrogation par rapport à la pièce puisque la clé ne m'en était livrée que lorsqu'il m'était possible de mettre tout cela bout à bout. J'étais ainsi contraint de travailler en état de stress permanent ; l'écriture de Ferneyhough ne m'était pas totalement étrangère car j'avais joué trois ans auparavant *Cassandra dream's song*. J'étais donc déjà familiarisé avec son univers brownien.

Il m'a fallu travailler cette nouvelle pièce en une période de temps très réduite. J'opérais comme dans un brouillard, progressant centimètre par centimètre, séparant chacun des paramètres. Pour la première fois, il me fallait travailler une partition pour flûte solo non plus seulement dans sa dimension horizontale mais également dans son épaisseur verticale.

Dans la musique classique, lorsqu'il y a une difficulté, on travaille en ralentissant l'exécution des traits ; on associe automatiquement, en jouant plus lentement, tous les autres paramètres (attaques, types de vibrato,...) en sorte que tous sont travaillés en même temps. Avec *Unity Capsule*, il me fallait travailler sur l'épaisseur du son, tel un sculpteur opérant dans un temps psychologiquement distendu. Ainsi, il y a parfois 15 notes à produire en une seule seconde ; dans ce cas, je travaillais à la vitesse d'une note par seconde pour

asseoir chaque type de son et réassocier des paramètres qui étaient entièrement dissociés.

C'est à mon sens un trait général de la musique contemporaine que de donner, dans le désordre, des paramètres qui étaient étroitement associés dans le discours classique. Par exemple une note surattaquée dans le grave pourra être aujourd'hui suivie d'un son pianissimo et vibratissimo alors que dans un discours musical classique une note jouée piano sera presque toujours associée à une attaque douce et à un vibrato léger. Il y a donc, de nos jours, un problème qui est posé au jeu instrumental et qui consiste à fabriquer des sons complètement mythiques, où les « têtes » des sons ne correspondent plus à leurs « troncs » ni à leurs « membres »... Tout l'apprentissage instrumental est ainsi brisé.

Une fois réalisé ce travail, section par section, il fallait alors se jeter dans l'œuvre comme dans une forêt vierge. Le monde de *Unity Capsule* est en effet tellement luxuriant et constamment renouvelé que je le ressens comme une forêt équatoriale, qui sollicite tous les sens et en même temps qui suggère quelque chose de très inquiétant. Il faut donc s'y jeter, il faut jouer, avancer, et là, cela s'avère tout de suite impossible. Ce qui était auparavant — quand on traitait chaque chose séparément — entièrement réalisable (car d'une écriture très contrôlée) devient, par l'accumulation graphique des indications, par la vitesse de déroulement, irréalisable. Je crois vraiment que, dans ce cas, la pièce est rigoureusement inexécutable à 100 %. Au ralenti, tout est faisable mais au tempo exact, cela devient impossible.

Je sais que c'est dangereux de dire cela car, généralement, ce que l'on déclare irréalisable s'avère, 10 ans plus tard, exécuté par tout le monde ; mais ici il y a des limites physiologiques qui sont franchies, c'est donc très différent. De même que dans 300 ans je ne pense pas qu'on puisse courir le 100 mètres en 6 secondes (aussi améliore-t-on l'appareil de chronométrage pour mieux appréhender les performances), de même on ne pourra jamais jouer 18 notes à la seconde, qui plus est avec un mode d'attaque spécifique pour chaque note. Même avec une langue de lézard, on ne peut atteindre les 14 notes staccato par seconde ; or Ferneyhough en demande parfois 18 ! Le contrôle exigé quant à l'embouchure est également utopique : comment jouer dans une échelle tempérée d'1/5 de ton quand le seul vibrato couvre 1/3 de ton ? Pour autant cette attitude, si elle n'a pas de sens direct sur le plan acoustique, a un sens sur le plan de l'attitude instrumentale puisque le 1/5 de ton écrit détermine chez l'interprète une attitude particulière même si ce micro-intervalle n'est pas perçu distinctement.

Je peux donner un autre exemple de réalisation impossible qui tient cette fois à la rapidité de sélection des sons harmoniques. Une attaque dure environ 50 milli-secondes ; si on va au-delà de la durée du transitoire d'attaque (qui tient à la nature même de l'instrument) on ne peut plus, à une certaine vitesse, contrôler l'émission de l'harmonique. Ceci est encore compliqué par le fait que l'on ne peut, en jouant, contrôler quantitativement la pression d'air exercée : on ne la contrôle que qualitativement, par la bouche. Tout ceci indique bien que l'exécution intégrale d'une telle partition est une utopie. Il est sans doute également impossible d'entendre tout ce qui est joué mais on peut, sur ce plan, améliorer la perception d'une telle pièce ; par contre, du côté de l'exécution, on ne progressera guère. Cela n'a d'ailleurs pas grande importance car ce qui compte, je crois, est que l'instrumentiste reste en état de stress et de lutte par rapport à la partition.

Ceci ouvre à un autre problème : quoi que l'on fasse, à partir d'un certain nombre d'exécutions, une routine s'établit. C'est comme pour les acteurs de théâtre qui sont habitués à jouer une pièce en grande série. Déjà, les musiciens ne peuvent jouer 50 fois par an une même œuvre du répertoire ; ce qui vaut pour une pièce de Mozart, basée sur l'élégance et la décontraction vaut a fortiori pour une partition qui lutte contre l'instrument, qui recherche l'inquiétude et la lutte perpétuelles ; on peut donc concevoir aisément qu'il n'est pas possible de jouer sincèrement *Unity Capsule* 50 fois par an. Je me suis d'ailleurs arrêté de la jouer pendant un an quand je me suis rendu compte que je commençais de jouer toujours la même chose.

Encore aujourd'hui, il y a des périodes où j'arrête complètement de jouer cette pièce. Ces périodes d'arrêt permettent d'assimiler mais également d'oublier certaines choses. D'une période à l'autre, ce qui a été ainsi assimilé peut être joué de manière plus exacte mais, paradoxalement, certaines choses qui étaient faisables deviennent à contraindre plus difficiles. Cela résulte d'une espèce de distanciation par rapport à l'objet que je m'explique ainsi : si je travaille pendant un an la pièce avec un intérêt particulier pour l'aspect rythmique par exemple, quand je reprendrai plus tard la pièce, ce problème sera résolu ; mais en me fixant sur cet aspect, j'aurai oublié d'autres composantes (comme dans un phénomène d'accommodation visuelle).

En effet, on ne peut avoir en même temps, pour cette pièce, une vision du niveau microscopique et une perception de l'ensemble (c'est une pièce qui dure de 13 à 15 minutes). Cela était possible dans une pièce classique car les paramètres y étaient, dans le délai, associés si bien qu'ils se reliaient auto-

matiquement dans l'exécution d'une phrase musicale ; pour l'interprète, il n'y a donc pas besoin là d'une concentration spéciale sur les composantes, il suffit de se concentrer sur le phrasé. Dans *Unity Capsule*, ceci devient impossible : il faut absolument choisir un axe de focalisation de sorte qu'un an plus tard, quand on revient à la pièce, on a d'autres envies, d'autres préoccupations et l'axe de focalisation change de lui-même. Il y a là le principe d'un équilibre instable qui ne peut jamais être résolu.

Quand je joue cette pièce, je me jette à l'eau, je plonge. C'est comme lorsqu'arrive une tempête sur un bateau : on voit bien qu'elle arrive mais on ne sait exactement comment elle va être. Il faut alors réagir à ce qui se passe et cela se fait de façon totalement inconsciente car tout va désormais trop vite et les choses imprévues ne cessent d'affluer. C'est seulement après, en se réécoutant, qu'on se dit : « Tiens, j'ai fait ça ! » Quand on joue cette pièce, ce qui ressort c'est tout l'apprentissage enfoui et l'on s'oriente au jugé. C'est comme sur une autoroute où vous êtes lancé à grande vitesse ; lorsqu'il y a un échangeur, vous retenez les seules informations qui vous intéressent, tout se décante automatiquement.

On ne traverse pas cette pièce impunément. Quand on la joue, il se passe quelque chose en vous qui vous transforme. C'est une des rares pièces du répertoire de la flûte où il est impossible de s'écouter jouer. Je n'y vois d'équivalent que *Densité 21,5*, les « Incantations » de Jolivet ou les sonates en si mineur et mi mineur de Bach. J'y ajouterai *Maya* de Taïra (pour flûte basse solo) et *Cassandra dream's song*. Cette autre pièce de Ferneyhough, qui est également une très grande œuvre, est tout autre chose : c'est comme une Vierge de Cranach par rapport à la *Ronde de nuit* de Rembrandt, c'est un petit joyau comparé à une énorme émeraude. Chaque fois qu'on joue une de ces pièces, on traverse quelque chose de différent ; ce sont toutes d'ailleurs des pièces hypersensuelles.

Quand on fait 80 à 100 concerts par an, on n'en retient peut-être que deux : on n'a l'impression de n'avoir vraiment joué que deux fois par an ! Mais si je joue *Unity Capsule* 10 fois par an, je me souviendrai des 10 fois car ce sont des expériences qui frappent très profondément, qui sollicitent non seulement l'intellect ou le corps ou l'émotion mais l'intégralité de la personnalité. A chaque fois, c'est une expérience nouvelle. En comparaison, il y a des tas de choses que l'on traverse de façon transparente ; c'est comme ces rares femmes auxquelles, 50 ans après, on pense encore. On a besoin de ce genre de sève dans une vie de musicien.

Ferneyhough a un intérêt très personnel pour tous les problèmes de rapidité de perception. Il est lui-même comme ça :

---

il entend et pense très rapidement, son temps physiologique est très vif. Il est intéressé par les univers non établis, toujours mouvants. Il aime créer une relation entre la partition (donc le compositeur), l'interprète et le public qui soit d'une tension extrême et par là qui engendre de la musique. Il veut tenir son interprète en état de stress permanent et communiquer cela au public. La rencontre de ces différentes tensions crée la relation musicale.

Dans mon disque<sup>1</sup>, je confronte deux situations : un enregistrement en concert public et un autre en studio. A mon sens, l'enregistrement en studio est moins intéressant car on a tendance à se focaliser sur les détails ; on fait alors un travail au microscope, en réalisant 50 prises pour une seule attaque en sorte que l'œuvre se construit par fragments. Ce qui est assez curieux dans la comparaison de ces différentes versions c'est que pour moi, à l'audition, elles ont à peu près la même durée alors que les minutages effectifs (respectivement 13'20" et 15'20") sont sensiblement différents.

Je crois que cette pièce est unique et qu'il n'est pas possible d'en faire un système. Je ne crois donc pas qu'on puisse beaucoup prolonger cette logique (bien que je sache que toute une période de la production de Ferneyhough s'en est nourrie). Cette pièce est un cas unique dans le répertoire, une expérience nouvelle pour l'instrumentiste qui l'amène à reconstruire son émotion, à la concentrer et à repousser ses propres limites.

Somme toute, il est relativement facile pour un interprète de vivre cette expérience car il peut choisir le moment où il s'y livre et joue la pièce. Même dans un concert où je joue *Unity Capsule*, je joue également autre chose ce qui fait que je retrouve, à l'intérieur de ce concert comme plus généralement à l'intérieur de ma vie, un principe d'alternance entre tension et détente. Cependant je reste très attiré par les choses extrêmes, non raisonnables. C'est pour cela que j'aime bien *Unity Capsule* : j'adore cette explosion qui dure 15 minutes.

Comme je le disais au début, cette expérience a changé mon interprétation de *Densité 21,5*. J'ai réalisé qu'elle était, elle aussi, une pièce de la même famille, une pièce limite, une pièce qui prend en compte l'instrument pour se battre contre lui. De même que *Unity Capsule* est une explosion sonore, un orchestre pour flûte seule, de même *Densité 21,5* est le cri dans le désert d'une flûte qui veut sortir de ses limites, d'un instrument malingre et maladif (aux yeux de Varèse) qui crie son désespoir d'être enfermé entre le do grave (joué fff !) et le contre-ré. L'état de tension exigé par *Unity*

*Capsule* m'a fait comprendre que c'était comme cela que je pouvais jouer *Densité 21,5* : en remettant en question le son de l'instrument, en recherchant la même puissance et la même énergie.

Propos recueillis par François Nicolas.

---

(1) Cf. « Brian Ferneyhough rencontre Pierre-Yves Artaud ». STIL 3108 S 83 (1984).