

LE TEMPS REEL (*LIVE ELECTRONICS*) : LE VERITABLE MATERIAU DE COMPOSITION DANS *PERSEO E ANDROMEDA* DE SALVATORE SCIARRINO

Francesca Guerrasio
Université Paris IV-Sorbonne
guerrasio2000@libero.it

RÉSUMÉ

Salvatore Sciarrino commence à penser au mythe de Persée et d'Andromède des années avant l'écriture de *Lohengrin* (1984), trouvant dans le dédoublement de l'écho qui devient la voix d'Andromède la clé de voûte pour la création de cette œuvre. Son intention est de réaliser un véritable « opéra lyrique » qui trouve dans l'intonation d'un texte intelligible et dans « l'humanité spécifique du son¹ » ses attributs principaux. Il va à la recherche de modules de chant atypiques, qui sortent de la « codification historique des intervalles² ». Il cherche aussi une nouvelle utilisation des intervalles et une nouvelle technique de réalisation d'un espace sonore qui se rapprocherait le plus possible de l'espace mental et l'évoquerait. Une architecture sonore capable de réduire à néant la perception, de tirer de peu d'éléments, mieux encore, du vide ou de l'inconsistant, le vent, le souffle, le bruit marin, une situation complexe. Il désire que son œuvre devienne une cosmogonie, « une hypothèse différente d'univers³ ». Pour cela il introduit dans l'acte créatif un élément supplémentaire, qui se révélera presque indispensable à son idée : *le temps réel*⁴.

Il conçoit un système basé sur deux *stations de travail* (*Workstations*) et une station 4i (c'est-à-dire des processeurs qui traduisent les voix des différents instruments) qui travaillent en temps réel comme dans une exécution traditionnelle. La partition électronique se compose de trois parties : l'orchestre qui définit les algorithmes de synthèse des sons, et les partitions relatives aux deux stations de travail, pour contrôler les algorithmes précédents. Le langage informatique qu'il choisit, Music5, existe déjà depuis trente ans (dès 1960),

mais pour S. Sciarrino ceci est le choix le moins contraignant. La partition informatique est en fait écrite en format texte et peut être facilement traduite par d'autres programmes de synthèse similaires. Il résout ainsi le problème de l'évolution technologique qui limiterait l'exécution de sa musique. *Perseo e Andromeda*, malgré un système technologique désormais vieux peut vivre d'une vie toujours renouvelée, continuant à mettre en scène sa vocation : l'ambiguïté et l'impossibilité d'un rapport accompli (avec la nature, avec l'homme).

Le mélange détonant entre le proto-monde mythologique et la moralité de Jules Laforgue dans *Persée et Andromède ou le plus heureux des trois*, donne vie à l'œuvre théâtrale de Salvatore Sciarrino *Perseo e Andromeda*. Ecrite en 1992, cette œuvre en un acte apporte une importante nouveauté au langage artistique de Sciarrino : l'introduction du temps réel qui n'est pas seulement un moyen accessoire mais le véritable matériau de composition.

Le système de communication entièrement basé sur le son et ses variations microscopiques évolue vers une expressivité différente du « chant » et culmine dans la démocratisation des éléments de la dramaturgie. Une interaction tout à fait nouvelle, voire une synergie, s'établit entre texte et musique (entre la forme et la sémantique de la matière verbale d'une part et entre la substance et la matière musicales de l'autre) sans pouvoir pour autant dissocier les deux composantes, capturées, amplifiées et diffusées par le moyen électronique. L'électronique se substitue entièrement aux instruments, évoquant par ses variations l'île d'Andromède, les rafales de vents, le bruit de la mer que S. Sciarrino considère comme de véritables sons blancs. À partir de ces sons ou bruits blancs (qui sont la somme de toutes les fréquences), le compositeur procède à la synthèse soustractive⁵ pour enfin créer un *continuum* homogène. Comme la figure 1 le montre, le bruit blanc rentre dans un filtre à variable d'état dont les paramètres sont variés de façon dynamique dans le temps, pour enfin sortir modifié et s'offrir, amplifié, à l'écoute. Le

¹ SCIARRINO, Salvatore, *Carte da suono*, Roma-Palermo, Cidim-Novecento, 2001, p. 97. Traduction personnelle de l'italien.

² *Ibid.*

³ *Ibid.*, p. 98.

⁴ La génération du son est basée sur la technique soustractive: le bruit blanc entre dans le filtre à variable d'état dont les paramètres sont variés dynamiquement dans le temps. Le filtre est un dispositif électronique utilisé pour atténuer des composantes spectrales. Il est très efficace pour la production synthétique des sons, pour la simulation de la voix humaine et pour la réalisation de réverbérations. Dans *Perseo e Andromeda* le contrôle de la résonance du filtre se réalise dans un champ de variabilité entre 0-8000 Hz. Aux valeurs maximales, le filtre se comporte comme un passe-bas. La figure 1 résume la synthèse soustractive.

⁵ La synthèse soustractive est basée sur la soustraction de certaines fréquences à partir de matériaux complexes comme le bruit blanc. C'est un procédé très intéressant mais comportant des limites.

contrôle de la résonance du filtre est réalisé à travers le paramètre « Q^6 », c'est-à-dire le facteur de qualité, dont le champ de variabilité suit l'échelle arbitraire de 0-8000 Hz. Aux valeurs maximales le filtre se comporte comme un passe-bas, ne laissant passer que les fréquences au-dessous de sa fréquence de coupure.

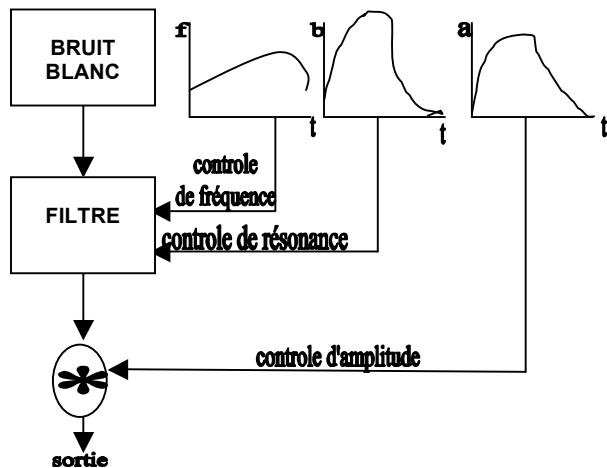


Figure 1. GUERRASIO, Francesca, « La synthèse soustractive », *Perseo e Andromeda*.

La singularité de cette œuvre se trouve clairement dans cette utilisation complexe et extrêmement articulée du temps réel, dans la création *ex novo* et presque impromptue des sons de synthèse en temps réel, qui ne sont donc pas générés *a priori* par l'ordinateur mais en *live*, au moment de l'exécution. Pour cela, S. Sciarrino prévoit au moins deux exécutants : l'un qui s'occupera du Système en 4i et l'autre des deux *stations de travail*.

Le Système en 4i⁷, constitué par des potentiomètres et des touches, joue en temps réel la partition informatique consistant dans la description formelle des algorithmes de synthèse en forme graphique ou codifiée. La *Station de travail (Workstation)* exécute des fichiers d'échantillons sonores préalablement synthétisés par le programme Music5. La partition électronique (traduction de celle traditionnelle en langage Music5) se constitue de trois parties :

- l'orchestre qui définit les algorithmes de synthèse des sons et
- deux partitions informatiques pour les *stations de travail* auxquelles s'ajoutent des graphiques fonctionnels de chaque instrument⁸.

⁶ Le facteur de qualité « Q », exprime la relation entre la fréquence de coupure et la largeur de la bande. Dans un filtre résonant, quand Q augmente, la largeur de bande diminue.

⁷ Pour l'exécution de *Gibellina* ce système a été substitué par le SM1000 de l'IRIS, qui permet de réaliser les mêmes algorithmes de synthèse et de garder inaltérée l'exécution originellement prévue par le 4i.

⁸ On remarquera sur la partition l'absence des graphiques de l'instrument 41 (*increspature*) et de l'instrument 71 (*granulations*) qui peuvent être assimilés à l'instrument 1. En fait, l'instrument 41 ne diffère de l'instrument 1 que par la fonction de défaut des oscillateurs de contrôle de fréquence et d'amplitude, tout comme l'instrument 71 diffère du même pour le générateur de bruit RAH (marche aléatoire) qui substitue le RAN.

Pour créer un lien entre la notation classique et la notation informatique, le compositeur indique les instruments et les différents éléments de définition des sons synthétiques avec des sigles faciles à interpréter. Par exemple :

Oggetto (Objet) = OG = Élément sonore générique bref et isolé ;

Orizzonte (Horizon) = ORI = son tenu en continu ;

Orizzonti glissati (Horizons glissés) = GLORI = son tenu en continu avec glissando ;

Sciabolate (coups de sabre) = SCB = son très rapide avec une ample excursion d'amplitude, de fréquence et de résonance, etc.

Chaque élément de la partition informatique, qu'il s'agisse d'un son ou d'une figure, est identifiable par un chiffre et appartient à une « famille ». La plus nombreuse est celle des objets qui comprend, entre autre, les vagues.

Quoique cet acte unique suive l'idée d'un *continuum* sonore, pour une question de simplification didactique et pour mieux analyser la partie électronique, nous allons le diviser en scènes-images selon des critères/choix tout à fait personnels, à partir du cadre dramaturgique défini par S. Sciarrino au tout début de l'œuvre, en didascalie. « Définition de l'île. Sur le rivage de la mer, deux enfants jouent. L'un des deux feint d'être le dragon. Par moments, la scène même se transforme : des rochers en surplomb, des arcs et un petit trou dans la roche. On y entrevoit des spires monstrueuses et des hippogriffes. Un autre enfant arrive. Le combat se déroule à la tombée du jour. Lorsque tout retourne dans la solitude de l'être et du non-être, qui peut distinguer une tranquille plage des traces d'une île fantasmagorique ?⁹ »

Dans ce contexte aux traits à la fois bucoliques et cauchemardesques s'insère ce que nous pouvons appeler la première scène :

La lamentation d'Andromède : introduction et *aria*.

L'œuvre débute par de forts coups à hauteur indéfinie et de durée variable qui évoquent le travail du dragon. Près du rivage, il prépare des petits cailloux pour la fronde d'Andromède.

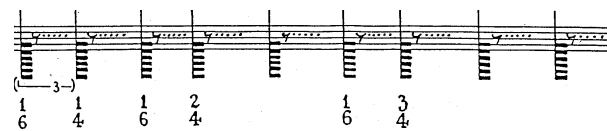


Figure 2. « Bruit de cailloux », SCIARRINO, Salvatore, *Perseo e Andromeda*, p. 1.

⁹ SCIARRINO, Salvatore, *Perseo e Andromeda*. Traduction personnelle de l'italien : « Definizione dell'isola. In riva al mare i fanciulli giocano. Uno si finge drago. A tratti pure la scena si trasforma : scogliere a strapiombo, archi e forami di roccia. Vi s'intravedono spire mostruose e ippogrifi, giunge un altro fanciullo. La lotta si svolge all'imbrunire. Quando poi ogni cosa torna nella solitudine fra essere e non essere, chi più distingue una tranquilla spiaggia dalla tracce di una fantasmagorica isola ? »

Ce bruit de nature synthétique est obtenu par l'excitation d'un filtre par une forte impulsion, selon un dispositif d'*on* et *off*. Les coups de cailloux (29 au total), s'interrompent soudainement lorsqu'Andromède entonne sa lamentation, reproduisant de façon obsédante un intervalle chromatique descendant (*la/sol#*) : « La mer, toujours la mer, toujours la mer¹⁰ ».

Figure 5. « Horizon monotone et imitations »,
SCIARRINO, Salvatore, *Perseo e Andromeda*, p. 5.

L'image initiale, apparemment statique est donc caractérisée par un processus d'accumulation déterminé par l'électronique et par l'élargissement des intervalles du profil vocal¹² :

Figure 6. GUERRASIO, Francesca, « L'élargissement des intervalles du profil vocal », *Perseo e Andromeda*.

Dans une nuance toujours très délicate (*pianissimo-ppp*), la partie vocale passe soudainement d'un registre moyen à un registre plus aigu (*ré4*) pour ensuite donner vie à au dialogue à deux voix entre Andromède (mezzo-soprano) et le Dragon (baryton), toujours accentué par le profil rythmique de l'électronique.

Un objet sonore¹⁴ généré par l'électronique introduit l'appel d'Andromède « *Mostro !* ». Il s'agit d'un groupe de 10 notes en *glissando* (de 100 Hz à 500 Hz) joué sur une pédale de *sib* (en *pp* fixé sur 100Hz) qui évoque l'horizon monotone ; un triolet sur un intervalle de sixte majeure (*fa3-re4*) à la voix est repris à l'octave inférieure par l'électronique (*la-fa#*) dans une nuance *fortissimo* (*ff*).

La première intervention du Dragon, un intervalle de sixte majeure descendante, est imitée par Andromède qui

Figure 3.. «Mare, sempre mare», SCIARRINO, Salvatore, *Perseo e Andromeda*, p. 1.

Au long silence de la voix (pauses chronométrées de $\frac{1}{4}$ plus un point d'orgue) correspond la reprise du bruit des cailloux en *forte* (*f*) avec un temps de réverbération de deux secondes. La partie vocale procède de façon nerveuse, hallucinée et monotone, reproduisant en *glissando* cet intervalle de demi-ton dont le *sol* est orné d'un petit mordant supérieur. Le premier soupir de la protagoniste, « Oh ! », qui suit le début de la phrase « Qu'un rayon de soleil¹¹ », introduit un son (*sib*) qui sort de l'ambitus d'une seconde majeure descendante, générant la partition électronique.

Figure 4. « Introduction de l'électronique », SCIARRINO, Salvatore, *Perseo e Andromeda*, p. 2

¹⁰ SCIARRINO, Salvatore, *Perseo e Andromeda*, livret. Traduction personnelle de l'italien : « *Mare, sempre mare, sempre mare* ».

entonne une sixte majeure ascendante. Le profil vocal, tout comme l'électronique, se caractérise par de nombreux groupes de notes irréguliers (à 9-11-12-16-13-19 sons), et des nuances très subtiles et difficiles à respecter, comme dans une dialectique de tension-détente.

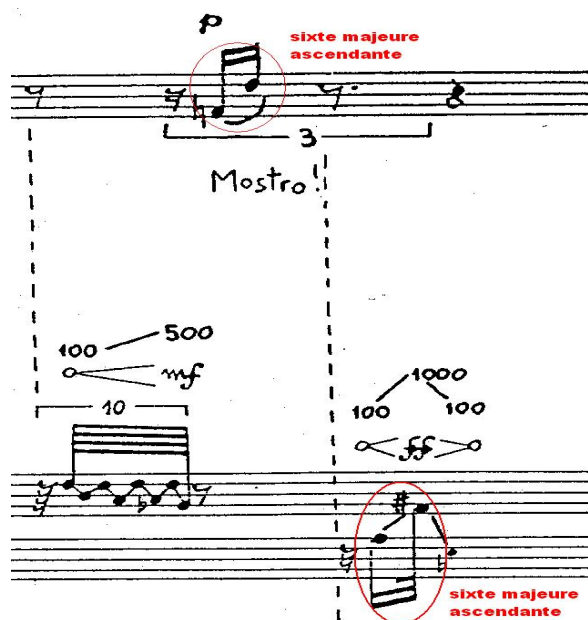


Figure 7. « L'appel d'Andromède », SCIARRINO, Salvatore, *Perseo e Andromeda*, p. 8.

À la fin de ce dialogue, l'horizon semble s'apaiser à nouveau, quoique des petites vagues commencent à apparaître. Il s'agit de petites oscillations de fréquence (indiquées par un trait ondulé) qui deviennent graduellement périodiques pendant qu'un son vibré en fréquence, avec un trémolo d'amplitude, donne l'impression d'un mouvement plus agité. Cette image très poétique annonce la scène du « vol des oiseaux ».

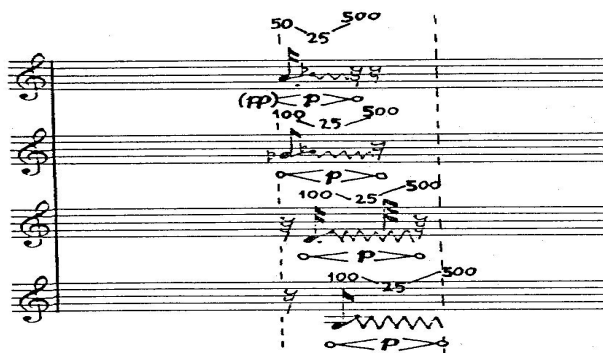


Figure 8. « Petites vagues », SCIARRINO, Salvatore, *Perseo e Andromeda*, p. 14.

Le vol des oiseaux

Des figures descendantes et ascendantes à « V » calquées sur la forme des vagues inversée, stylisent ce vol placé dans un registre moyennement aigu. L'ouverture et la fermeture du filtre en détermine la couleur et la variété avec un effet de souffle-bruit. Un

quadruple *glissando* descendant-ascendant évoque le chant, ou plutôt le bruit cauchemardesque des oiseaux, avec une amplitude, une fréquence et une résonance généralement symétriques (à l'exception de quelques petits déphasages).

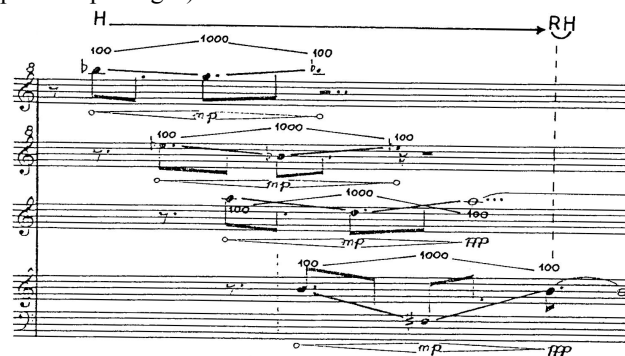


Figure 9. « Le vol des oiseaux », SCIARRINO, Salvatore, *Perseo e Andromeda*, p. 24.

Des *glissandi* divergents, *increspature*, figures à « V » bouleversé et de nombreux objets sonores précèdent un événement également terrifiant, que nous avons appelé « la tempête¹⁵ ». La première station de travail (*Workstation 1*) exécute cinq objets sonores (indiqués avec les sigles OG1, OG2, OG3 etc.), et les *glissandi* divergents (nommés GLORI1 et GLORI2), en même temps que la deuxième station de travail (*Workstation 2*) joue les *increspature*, des sons vibrés à hauteur différente, avec tremolo d'amplitude variable. Les objets sonores, dont le plus petit est de 0.50'' (OG3 en triple croches) et le plus grand de 2'' (OG4 croches en *glissandi*), ont une intensité variable de 60dB (son faible *p*) à 75dB (son fort *f*). Les caractéristiques physiques de ces éléments (durée, intensité, fréquence, facteur de qualité) indiquées sur la partition informatique de la première station de travail se résument dans leur transcription en notation traditionnelle, comme indiqué par S. Sciarrino.

O G	D	A	F	DF	Q	DQ
1	0.75	65	98	58	50	450 ¹⁶
2	1.256	75	220	274	100	400
3	0.8	60	87	243	100	400
4	2	60	294	146	100	900
5	0.5	75	196	51	50	450

Figure 10. GUERRASIO, Francesca, « Les objets sonores », *Perseo e Andromeda*, partition informatique, *Workstation 1*, p. 144

¹⁵ Voir page 29 de la partition.

La tempête

Des figures ondulées, un bruit blanc, et une « vague géante » submergent l'événement précédent. Il s'agit d'un bruit coloré, très dense et fort que S. Sciarrino définit par le terme « Scmare », qui évoque le mouvement de la mer.

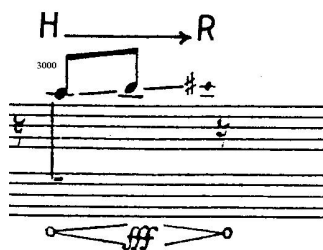


Figure 11. « Vague marine, SCMARE », SCIARRINO, Salvatore, *Perseo e Andromeda*, p. 57.

Des rafales de vent sont simulées à l'aide d'un son peu résonnant, situé dans le registre suraigu et joué avec une nuance de *crescendo* exponentiel.

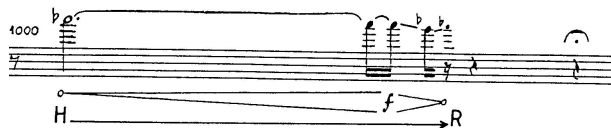


Figure 12. « Rafale de vent », SCIARRINO, Salvatore, *Perseo e Andromeda*, p. 57.

La mer de plus en plus agitée est définie par ce bruit fort, associé à de grands et petits mouvements en forme de vague.

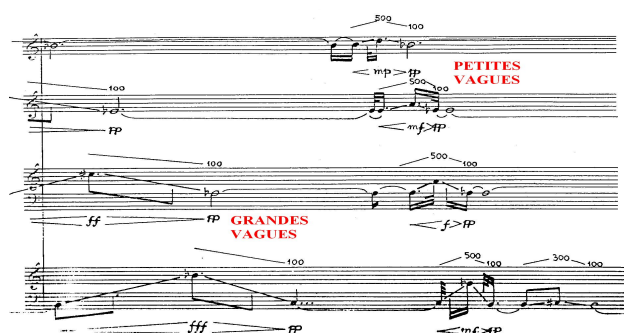


Figure 13. « Les vagues », SCIARRINO, Salvatore, *Perseo e Andromeda*, p. 60.

Dès que la tempête se calme, le mouvement monotone en demi-tons des vagues marque un nouveau moment de calme apparent. La nuit tombe, les deux habitants de l'île (Andromède et le Dragon) saluent le jour avec une bénédiction à la lune. Ce petit dialogue se caractérise par le bouleversement du registre vocal. L'« Addio » d'Andromède (constitué par des intervalles descendants de tierce mineure, et de quarte et quinte justes) est, en fait, situé dans le registre moyen alors que la proposition

du Dragon (« *Non resta che accendere i fuochi della sera e benedire la luna* ») est placé dans le registre aigu.

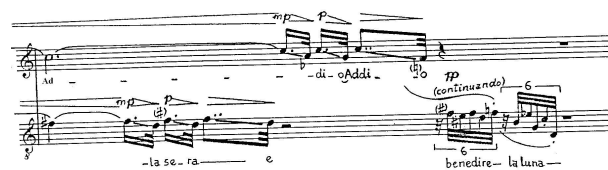


Figure 14. « Addio », SCIARRINO, Salvatore, *Perseo e Andromeda*, p. 74.

Cet apaisement momentané annonce le moment-clé de l'œuvre, « L'arrivée de Persée », précédé par des bruits granulaires (de 2756 grains/sec.) que Sciarrino appelle *Grano*, exécutés à deux voix et situés dans un registre moyen-aigu. La seconde voix est baissée d'un quart de ton par rapport à la première et retardée de 0,05". Ces granulations sont diffusées selon trois trajectoires différentes indiquées sur la partition par les lettres H (*Horizon*), T (*dessus/Top*) et F (*devant/Front*), pendant que deux voix supplémentaires exécutent des sons faibles (*pp-ppp*) avec un temps de réverbération de 2" en direction R (*derrière/Rear*).

Un tel système de diffusion, projeté par S. Sciarrino et formalisé dans la figure ci-dessous, laisse évoluer le son selon des trajectoires précises, mais la stabilité des sources sonores ne traduit pas un son statique. Au contraire, celui-ci apparaît mobile, doué d'ubiquité et constamment en évolution.

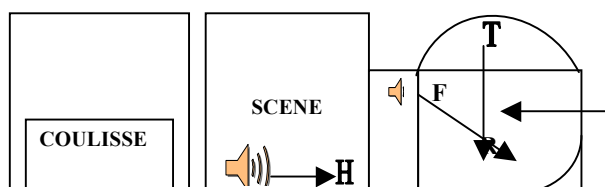


Figure 15. GUERRASIO, Francesca, « Projet de diffusion spatiale du son », *Perseo e Andromeda*.

Ce son multiple, entourant et assiégeant entièrement l'auditeur grâce aux haut-parleurs, contribue à mettre en place un rituel qui distille une violence réprimée et qui se termine, en reprenant les termes de Paul Zumthor¹⁷, dans le pillage du lieu et le symbolique anéantissement universel.

L'image de la surface aquatique troublée graduellement par des événements naturels (une tempête, des rafales de vent) prélude à l'événement-clé surnaturel : « L'arrivée de Persée chevauchant un cheval ailé ».

¹⁷ ZUMTHOR, Paul, *La presenza della voce*, Bologna, Il Mulino, 1984, p. 297.

¹⁹ SCIARRINO, Salvatore, *Perseo e Andromeda*, p. 103-104.
Traduction personnelle de l'italien. « *Povero Mostro, quale eroe t'ha ucciso?* »

dans la nuit²⁰», énième réitération obsessionnelle du demi-ton chromatique *sol#-la*, repris par le profil électronique avec un temps de réverbération d'une seconde environ²¹. D'autres « gouttes » générées par l'électronique à hauteur définie (*si*) se synchronisent aux notes de l'horizon (des *fa4*) avant qu'Andromède ne répète en écho la question « Où sont-ils les beaux moments²² ? ». Des mouvements à « V » nous rappellent la cause de ces larmes : la folle intervention de Persée. La phrase coupée d'Andromède « J'étais curieuse de²³ » met fin au mythe. Ce dernier brisé, rien n'a survécu dans l'imaginaire collectif sinon l'idée du temps qui malgré tout ne cesse jamais de s'écouler. Le point d'orgue sur la ligne de l'horizon (*fa*) nous le rappelle.

À l'aide de l'électronique, le compositeur explore la lisière du son et du silence, du son et du bruit, utilisant ce « nouveau²⁴ » moyen avec la même méticulosité qu'avec un matériel traditionnel : il note tout en partition. « Le son électronique affleure sur la voix d'Andromède dans un soupir qui s'enfuit, un souffle dont le long écho forme une ligne subtile²⁵ » : l'horizon d'où naît et évolue ce son. Cette recherche sonore ne va pas à l'encontre d'un effet purement descriptif, mais, bien au contraire, va dans le sens d'une évocation la plus fidèle possible des sonorités de la nature d'où Sciarrino tire ses bruits blancs : des rafales de vent, le son des vagues marines, un son frêle comme un souffle entonné²⁶.

Cette façon de concevoir l'électronique est très en phase avec l'idée d'une intégration dans la pensée musicale d'un domaine plus large du phénomène sonore « considéré comme segment du *continuum* sonore²⁷ ». La rencontre et la synthèse entre les acquis techniques de la tradition (*background* artistique du compositeur) et les

nouvelles expérimentations sonores donnent vie à une évolution syntactique et morphologique qui élargit indubitablement le domaine sonore. Le médium électronique ne s'impose pas au détriment des instruments ou comme un « effet décoratif²⁸ » mais bien comme un facteur supplémentaire ou comme une alternative dans l'exploitation d'un patrimoine sonore riche et varié qui donne l'impression d'un écoulement en continu de la musique.

Dans la conception de S. Sciarrino, d'ailleurs, la partie électronique (formalisée en partition informatique et également en notation traditionnelle) n'est pas séparable de la partie vocale. Dès son entrée dans la salle, le public est accueilli par un bruit de cailloux frappés ; au sixième coup, le compositeur prescrit le noir dans la salle et l'éventuelle ouverture d'un rideau qui redonne au spectateur une sensation de solitude. La conscience collective (quoique confuse) d'être tous là en même temps se porte garante d'une réaction commune. Après le noir, la lumière (avec la projection des ombres) apparaît différente, comme venue d'un ailleurs : générée par une lézarde d'un monde intérieur.

Les sonorités produites ouvrent sur un champ imaginaire très ample dont la vision n'est qu'un simple support de la *diegesis* auditive ; la sensation générale est celle d'une immobilité sonore. En réalité, cela n'est qu'une simple illusion, car, à l'intérieur de cette « immobilité apparente », de nombreux changements interviennent : des éléments intermittents révèlent et anticipent des événements sonores successifs qui se dessinent en tant que figures isolées d'un continuum. À travers un tunnel idéal de haut-parleurs, disposés sur quatre positions plus une de diffusion, et le passage des sons au-dessus des têtes des spectateurs, l'électronique contribue à la définition d'une surface aquatique qui reflète l'image d'un paysage monotone et d'une Andromède profondément insatisfaite de son petit monde extérieur. L'image de la surface est troublée graduellement par des événements naturels (une tempête, des rafales de vents) et surnaturels (l'arrivée de Persée chevauchant un cheval ailé) qui donnent à voir progressivement d'autres images. La réverbération agit alors sur le canal sonore selon un dispositif d'interruption soudaine qui doit être perçu comme un réveil après un cauchemar. À la suite de quoi, l'eau s'apaise de nouveau et nous pouvons voir un reflet différent placé en continu, comme dans un film, par la génération du son. Il n'y a presque pas de début ni de fin ; ce que l'on entend est la création en direct d'un son qui existe depuis toujours et « continuera à sonner pour toujours²⁹ ». Ce son qui naît branché sur la nature est d'une beauté sauvage que l'on dirait presque agressive, d'une complexité psychologique impénétrable. Malgré l'idée de répétition obsédante, de monotonie mortelle, S. Sciarrino évite la réitération obstinée de rythmes, de développements périodiques, ou de figures

²⁰ SCIARRINO, Salvatore, *Perseo e Andromeda*, Traduction personnelle de l'italien. « *E io resto sola nella notte* ».

²¹ SCIARRINO, Salvatore, *Perseo e Andromeda*, p. 105.

²² SCIARRINO, Salvatore, *Perseo e Andromeda*. Traduction personnelle de l'italien. « *Dove i bei momenti ?* »

²³ SCIARRINO, Salvatore, *Perseo e Andromeda*. Traduction personnelle de l'italien « *Ero curiosa di* ».

²⁴ C'est la première fois que Salvatore Sciarrino utilise le moyen électronique pour la création d'une œuvre. Dans ce sens, le temps réel (*live electronics*) représente, pour lui, une nouveauté.

²⁵ SCIARRINO, Salvatore, *Carte da suono*, p. 102. Traduction personnelle de l'italien.

²⁶ Comme l'affirme S. Sciarrino, « le bruit de la mer, les rafales de vents, un souffle entonné sont déjà bruits blancs scientifiquement saisis parce que caractérisés par des mouvements périodiques de groupes importants, articulés à l'intérieur d'eux-mêmes en de nombreux groupes de dimensions plus réduites ». GUERRASIO, Francesca, « Entretien avec Salvatore Sciarrino », *ResMusica*. Traduction française de Francesca Guerrasio de l'original en italien : « *il suono bianco scientificamente afferrato è già il suono del mare o del vento, è già fiato, perché caratterizzato da movimenti periodici di grandi gruppi articolati all'interno in tanti piccoli gruppi.* »

²⁷ BERIO, Luciano cité par BOSSEUR, Jean-Yves, *Vocabulaire de la musique contemporaine*, Minerve, Paris, 1996, p. 47. Deuxième édition, revue et augmentée. Dans la citation que J.-Y. Bosseur extrait de Visage (1961), Berio affirme : « Je considère l'expérience de la musique électronique comme très importante précisément parce que, plutôt que d'ouvrir la porte à la découverte de nouveaux sons, elle donne la preuve qu'il est désormais possible de sortir définitivement de la conception dualiste du matériau musical et offre au compositeur les moyens pratiques d'intégrer dans une pensée musicale un domaine plus large du phénomène sonore considéré comme segment du continuum sonore ».

²⁸ BOULEZ, Pierre, « A la limite du pays fertile », *Relevés d'apprenti*, Paris, Le Seuil, 1966, p. 205, cité par BOSSEUR, Jean-Yves, *Vocabulaire de la musique contemporaine*, p. 48.

²⁹ LIGETI, György, *Ligeti in conversation*, Londres, Ernst Eulenburg, 1983, p. 84 cité par BOSSEUR, Jean-Yves, *Vocabulaire de la musique contemporaine*, p. 41.

reconnaissables : de tout ce qui pourrait renvoyer à une utilisation trop cultivée du moyen électronique. Celui-ci ne doit nullement être perçu comme un artifice ou une astuce usurpatrice mais plutôt comme un instrument supplémentaire, un intermédiaire capable d'exalter le côté obscur et variable de la nature sonore : le sentiment universel d'angoisse cosmique. Les sons générés électroniquement, mêlés naturellement aux sons acoustiques du profil vocal, ont le pouvoir de créer de nombreuses images/figures qui ont une incidence sur le contexte microsociologique de l'auditeur, s'infiltrant dans les matrices de son imaginaire pour se mettre au service d'un bricolage mental, d'une mythologie du quotidien à laquelle appartiennent Persée et Andromède. Tout cela en *live*, comme un spectacle en direct.

RÉFÉRENCES

- [1] BOSSEUR, Jean-Yves, *Vocabulaire de la musique contemporaine*, Minerve, Paris, 1996
- [2] BOULEZ, Pierre, « A la limite du pays fertile », *Relevés d'apprenti*, Paris, Le Seuil, 1966
- [3] GUERRASIO, Francesca, « Entretien avec Salvatore Sciarrino », *ResMusica*, Paris, 2004.
- [4] LIGETI, György, *Ligeti in conversation*, Londres, Ernst Eulenburg, 1983
- [5] SCIARRINO, Salvatore, *Carte da suono*, Roma-Palermo, Cidim-Novecento, 2001
- [6] SCIARRINO, Salvatore, *Perseo e Andromeda*, Milano, Ricordi, 1992.
- [7] ZUMTHOR, Paul, *La presenza della voce*, Bologna, Il Mulino, 1984

TABLE DES ILLUSTRATIONS

- Figure 1. GUERRASIO, Francesca, « La synthèse soustractive », *Perseo e Andromeda*.
- Figure 2. « Bruit de cailloux », SCIARRINO, Salvatore, *Perseo e Andromeda*, p. 1
- Figure 3. « Mare, sempre mare », SCIARRINO, Salvatore, *Perseo e Andromeda*, p. 1
- Figure 4. « Introduction de l'électronique », SCIARRINO, Salvatore, *Perseo e Andromeda*, p. 2
- Figure 5. « Horizon monotone et imitations », SCIARRINO, Salvatore, *Perseo e Andromeda*, p. 5
- Figure 6. GUERRASIO, Francesca, « L'élargissement des intervalles du profil vocal », *Perseo e Andromeda*
- Figure 7. « L'appel d'Andromède », SCIARRINO, Salvatore, *Perseo e Andromeda*, p. 8
- Figure 8. « Petites vagues », SCIARRINO, Salvatore, *Perseo e Andromeda*, p. 14
- Figure 9. « Le vol des oiseaux », SCIARRINO, Salvatore, *Perseo e Andromeda*, p. 24
- Figure 10. GUERRASIO, Francesca, « Les objets sonores », *Perseo e Andromeda*, p. 144
- Figure 11. « Vague marine », SCIARRINO, Salvatore, *Perseo e Andromeda*, p. 57
- Figure 12. « Rafale de vent », SCIARRINO, Salvatore, *Perseo e Andromeda*, p. 57
- Figure 13. « Les vagues », SCIARRINO, Salvatore, *Perseo e Andromeda*, p. 60
- Figure 14. « Addio », SCIARRINO, Salvatore, *Perseo e Andromeda*, p. 75

Figure 15. GUERRASIO, Francesca, « Projet de diffusion spatiale du son », *Perseo e Andromeda*

Figure 16. « L'arrivée de Persée », SCIARRINO, Salvatore, *Perseo e Andromeda*, p. 77

Figure 17. « Glissandi parallèles », SCIARRINO, Salvatore, *Perseo e Andromeda*, p. 86

Figure 18. « Pulsations », SCIARRINO, Salvatore, *Perseo e Andromeda*, p. 90

Figure 19. « Les gouttes », SCIARRINO, Salvatore, *Perseo e Andromeda*, p. 107