

HORIZONS CHAOTIQUES III

Note pédagogique

Contrebasse et électronique temps réel ad libitum

Cycle du Labyrinthe du temps

Stéphane de Gérando

3icar / icarEditions — mise à jour 12 janvier 2026

1. Présentation générale

Horizons Chaotiques III est une œuvre pour contrebasse solo et électronique temps réel, composée par Stéphane de Gérando dans le cadre du Cycle du Labyrinthe du temps. La partie électronique est indiquée ad libitum, laissant une liberté d'interprétation au niveau de son intégration. La dernière révision de la partition date du 12 janvier 2026 (version initiale novembre 2024).

2. Structure formelle

La partition se développe sur environ 96 mesures (repères numérotés de 1 à 96+), organisées en grandes sections contrastées sans barres de mesure traditionnelles. Le découpage formel repose sur l'alternance de textures, de densités et de modes de jeu radicalement différents.

Repères	Caractère principal	Éléments notables
1–15	Ouverture fragmentée	Nuances extrêmes (pppp à ffff), glissandi, harmoniques
15–30	Développement texturé	Sul ponticello, sul tasto, multiphoniques
30–50	Climax et complexité	Modes de jeu superposés, électronique intégrée
50–66	Repli et allègement	Pizzicati, col legno, effets de souffle
66–81	Tension renouvelée	Grandes dynamiques, archet rapide et lent alternés
81–96+	Coda	Ralentissements progressifs, dissolution sonore

3. Notation et système temporel

3.1 Échelles élémentaires des durées

La partition utilise un système de durées non conventionnel défini par 39 valeurs référencées (de 62 ms à 9 783 500 ms) et tirées des échelles élémentaires de durées (seuil différentiel de perception, cf. thèse de Gérando). Ces valeurs sont organisées en proportions fractionnaires ($1/12$, $1/10$, $1/7$, $2/5$, $3/5$, $5/7$, $5/11$, etc.) dérivées d'une subdivision « micro-intervallique » du temps.

Un seul tempo de référence à la seconde est indiqué en début de partition, servant de point d'ancrage ponctuel et non de pulsation continue.

3.2 Respirations (virgules)

Les respirations sont explicitement décrites comme « toujours irrégulières en rapport avec l'intégralité de la pièce ». Elles constituent des césures expressives plutôt que des silences mesurés, accentuant le caractère organique et aléatoire de l'œuvre.

4. Modes de jeu et techniques étendues

La partition fait un usage systématique et varié des techniques étendues de la contrebasse. Elle se réfère explicitement à deux sources :

- Jean-Pierre Robert, Les modes de jeux de la contrebasse, Musica guil, 1995
- Stéphane de Gérando, Modes de jeux contemporains, 3icar, 1999

Technique	Notation / Indication	Usage dans l'œuvre
Sul ponticello (S.P.)	S.P.	Textures crissantes, harmoniques spectrales
Sul tasto	S.T.	Sonorités veloutées, flautando
Pression normale (P.N.)	P.N.	Transition et repère de jeu ordinaire
Col legno tratto	C.L.B.	Archet en bois, effet de craquement
Flautendo / Flautando	Flaut.	Son flûté, legato doux
Pizzicato (main gauche)	pizz mg	Attaques percussives légères
Pizzicato sourdine / muet	pizz. muet	Son étouffé sans résonance
Harmoniques naturels/artificiels	◦ / chiffres de corde	Superposition de registres
Multiphonique + voix	Multiphonique voix chantée bouche fermée	Son composite, cluster vocal
Archet rebondi (spiccato rapide)	archet rebondi très rapide	Énergie percussive
Archet lent et irrégulier	archet lent irrégulier	Geste expressif, temps suspendu
Inversion de la main (pizz.)	inversion main	Couleur timbre inhabituelle
Vibrato rapide avec amplitude forte	VibRP AmFP	Expressivité intense
Sans vibrato	NVib	Pureté du son, froideur
Trémolo avec ralentissement	Ralentir le trémolo	Dissipation progressive
Effet mouette	(effet mouette)	Glissando ascendant criard

5. Dynamiques et nuances

L'œuvre exploite l'intégralité du spectre dynamique de façon extrême et abrupte. Les contrastes sont instantanés, sans transition graduée, créant des effets de rupture caractéristiques du style de Gérard.

Nuance	Caractère
pppp	Quasi-silence, son au bord du perceptible
pp / p	Douceur, introspection
mp / mf	Nuances moyennes, transitions
f / ff / fff	Affirmation, énergie motrice
ffff	Extrême violence sonore, paroxysme

6. Partie électronique temps réel

La partie électronique est indiquée ad libitum, ce qui signifie qu'elle n'est pas obligatoire pour l'exécution mais enrichit considérablement l'œuvre en ajoutant une dimension spatiale et spectrale. Elle interagit en temps réel avec la contrebasse, probablement via traitement du signal (réverbération, delay, transformation spectrale).

L'œuvre appartient à la pratique instrumentale électroacoustique contemporaine, où la frontière entre instrument acoustique et environnement électronique est délibérément poreuse.

7. Éléments de notation

Symbole / Indication	Signification
	Direction d'archet (tiré / poussé)
>	Accentuation
.	Staccato / attaque courte
—	Tenue longue ou liaison
gliss.	Glissando (sans hauteur cible précise dans certains cas)
o	Harmonique naturel
pizz. IV c.	Pizzicato sur la corde IV
oreille du chevalet	Jeu au niveau de l'ouïe du chevalet
alta possible	Transposition à l'octave supérieure possible
Tr //	Trille ou trémolo

8. Langage musical et esthétique

Horizons Chaotiques III s'inscrit dans une esthétique de la complexité et du chaos contrôlé.

Ses caractéristiques principales sont :

- Atonalité, absence de centre tonal ou modal
- Imprévisibilité par contraste d'espace-temps, non répétition, rupture des relations causales
- Microtonalité dans les hauteurs (quarts de tons, glissandi progressifs)
- Temps non pulsé, fondé sur des proportions rationnelles et l'écoute
- Exploration timbrale systématique de toutes les régions de l'instrument
- Notation ouverte partielle, laissant place à l'interprétation et à l'invention
- Interaction entre le corps sonore de la contrebasse et l'espace électronique

Le titre « Horizons Chaotiques » renvoie à la notion mathématique de chaos déterministe : une structure apparemment désordonnée qui obéit à des lois internes. La partition reflète cette ambivalence entre rigueur et liberté.

9. Indications pratiques pour l'interprète

- Maîtriser les 39 valeurs de durée de l'échelle élémentaire et leur relation proportionnelle
- Connaître les modes de jeu référencés (Robert, 1995 ; Gérand, 1999)
- Pratiquer les transitions rapides entre modes de jeu opposés (ex. arco → pizz. → col legno)
- Travailler les nuances extrêmes (pppp et ffff) en isolation puis en transition
- Consulter la vidéo référencée (<https://youtu.be/vKN-cMdicFg>) pour les notations visuelles
- Prévoir une configuration électronique adaptée si la partie ad libitum est incluse
- Les respirations (virgules) doivent rester imprévisibles sur l'ensemble de la durée