

Le petit bestiaire fantastique

Légendes et clés de l'écoute

La Gargouille:

La légende: La Gargouille est un dragon d'eau qui hantait la forêt du Rouvray à l'embouchure de la Seine.

Elle était responsable d'inondations destructrices.

C'est Saint Romain, évêque de Rouen, qui en a débarrassé la région en l'amadouant avec un signe de croix. Il l'a alors ramenée tenue en laisse avec son étole.

Depuis, le dragon asservi, s'est transformé en statue de pierre et protège les édifices sacrés du vice et du Malin.

La Musique: Nous partons dans le marais, univers étrange souligné par les dissonances de cordes. La Gargouille est là, sous l'eau, on entend sa plainte (*sons de trompettes et cors étouffés*), lorsque soudain elle surgit, (*sonnerie de cuivres*). Arrive alors le Malin qui entame une danse interprétée par les bois.

La Gargouille se dresse et un combat commence.

La danse du Malin est alors ponctuellement coupée par les cuivres.

La Gargouille gagne le combat et l'annonce avec quatre accords, rythmés comme la lettre V en morse, symbole de victoire.

Le Manticore:

La légende: Le ou La Manticore est un monstre d'origine Persane.

Cette créature a un corps de lion avec une robe rouge sang, une face et des oreilles d'homme, elle possède trois rangées de dents pointues et sa queue de scorpion est terminée par un dard empoisonné.

Son cri est celui d'une flûte et d'une trompette. Il a parfois une voix d'homme ; mais prononce des mots incompréhensibles. Il est très agile et ses déplacements sont plus rapides que ceux du lion.

La Musique: Nous entrons sur son territoire. Sans le voir, nous savons avec inquiétude qu'il est là.

Lorsqu'il arrive, ses déplacements, bien que semblant désordonnés, font preuve d'agilité et d'efficacité. Il cherche alors à nous intimider en gesticulant et hurlant. Ne pouvant rien contre nous, il finira par s'enfuir.

Les clés de l'écoute:

*superpositions de rythmes irréguliers aux cordes pour les déplacements.

*combinaisons de sons de trompettes et de flûtes pour le cri.

*utilisation des maracas pour la queue de serpent.

Le Griffon:

La légende: Avec une tête et des ailes d'aigle, (*roi des oiseaux*) un corps de lion, (*roi des animaux*) le Griffon symbolise les deux natures: humaine et divine. C'est le seigneur du ciel et de la Terre.

Il est beau, fort, brave, représente la justice et la noblesse.

Le Griffon aime les trésors ; ses œufs sertis de diamants, sont couvés dans un nid d'or.

On dit qu'il serait le gardien du Saint Graal.

Il orne nombre de blasons.

La Musique: Le Griffon se présente dans un vol majestueux, interprété par la flûte, le cor anglais, le hautbois et la flûte piccolo.

Lorsqu'il se rapproche, un solo de violon nous évoque sa nature divine. Son corps de lion est alors révélé par une sonnerie de cuivres.

Une petite marche, agrémentée d'une caisse claire et d'un tambourin, évoque le cheminement de l'homme avec toutes les vertus du Griffon. Cassures rythmiques et superpositions de thèmes, symbolisent les défauts humains et le génie créatif.

Le Cocatrix et le Basilic:

La légende: Ces deux créatures sont souvent confondues car elles viennent au monde de la même manière.

Lorsque Sirius est au zénith, les coqs âgés de sept ans pondent un œuf rond.

Cet œuf est alors couvé dans du fumier par un crapaud pendant neuf ans.

Le poussin sera alors Cocatrix ou Basilic.

Le Cocatrix est un coq géant avec des ailes de chauve souris et une queue de serpent.

C'est une des créatures les plus dangereuse du bestiaire, son regard mortel peut changer en pierre celui qui le croise.

Son souffle est incendiaire.

Par contre il craint la belette, le chant du coq et son reflet dans un miroir.

Le Basilic a un corps de serpent couvert d'écailles, des ailes et une tête de coq. C'est un quadrupède qui se déplace en marchant, très souvent sur deux pattes. Son souffle est dévastateur, son regard est foudroyant.

Si le Basilic est vu avant de voir celui qui l'approche, il perd tous ses pouvoirs.

Comme le Cocatrix, le Basilic craint son reflet dans un miroir.

La Musique: les paroles du chant «Le Cocatrix» reprennent la légende.

Une marche lourde à deux temps, interprétée par les instruments graves de l'orchestre (*bassons, clarinette basse, violoncelles et contrebasses*) annonce l'arrivée du Basilic. Celui-ci projette alors son souffle destructeur. Il s'en suit une période de désolation (*timbales, contrebasses et violons*). Lorsque la vie renaît (*altos et cor à l'unisson*), le Basilic revient, mais un miroir lui est présenté et il disparaît.

L'Hippogriffe:

La légende: Cette créature imaginaire hybride, mi-cheval mi-aigle, est le résultat du croisement d'une jument avec un Griffon ; il est d'ailleurs souvent confondu avec ce dernier. Capable de voler au-dessus des océans, il est assez rapide pour faire le tour du monde sans se poser. Il est chevauché par les magiciens, les sorciers et parfois les nobles.

La Musique: Une trompette brillante annonce l'arrivée de l'Hippogriffe. Cette trompette ensorcelée (*jouant des quarts de tons*) nous invite à suivre cet Hippogriffe dans le monde des sorciers à travers un tunnel de déformation (*trompettes jouant des quarts de tons*). Dans cet univers, après une petite période d'adaptation, il sera possible de le chevaucher dans une course effrénée autour du monde ; un ostinato de cordes avec des quarts de tons aux violons nous donne une sensation de vitesse et ses sabots claquent (*caisse claire et bongos*). Un thème évoquant le cavalier, joué par le basson, cède sa place à un deuxième thème joué par la flûte, lorsque ledit cavalier se dédouble avec la vitesse. Les doubles vont se rencontrer (*superposition des deux thèmes*) et le cavalier sera éjecté dans le monde des humains (*accord parfait final*).

La Licorne:

La légende: La Licorne est un animal unicolore, souvent représentée avec un corps de cheval, une tête de bouc et des sabots fendus. Elle est farouche, féroce, et ne se laisse pas capturer. Sa corne frontale qui symbolise l'épée divine, a des vertus thérapeutiques ; elle purifie liquides et poisons et guérit la plupart des maladies. Les cornes de Licornes qui se sont vendues à prix d'or au Moyen Âge étaient en fait des cornes de narval.

Symbole de pureté, elle maintient l'équilibre face aux forces obscures.

C'est un animal principalement sylvestre et lorsqu'elle galope, sa robe est parcourue par des éclats de lumière et ses sabots font des étincelles.

La Musique: Même si cet animal sylvestre vit dans les clairières, j'ai choisi de présenter une Licorne dans un univers parallèle. La clairière s'est transformée en oasis, et la forêt impénétrable en pays étrange et aride, difficile à traverser.

Il nous faut donc cheminer à travers cette contrée sur un ostinato de marimba; les timbales syncopées en contretemps nous rappellent la présence de tribus hostiles ; l'air chaud dégagé par les cuivres avec leurs sourdines «harmoniques» rejoint les dissonances de chaleur.

Lorsque le quatuor à cordes nous ouvre les portes de l'oasis, la Licorne se dévoile au cor anglais. Les timbales essayant de la capturer, elle s'enfuit en faisant claquer ses sabots.

Le Phénix:

La légende: Sorte d'aigle de très grande taille, d'une splendeur sans égale, au plumage rouge, bleu, et or; le Phénix, après une vie longue de 500 ans, construit un nid fait de branches d'herbes aromatiques et d'encens. Il embrase ce nid et se consume, car il ne peut se reproduire qu'en renaissant de ses cendres. Il n'y a qu'un seul Phénix sur Terre. Il évoque le feu créateur et destructeur, symbolisant ainsi le cycle de la vie et la résurrection.

La Musique: Le froid métallique du gong ouvre les portes du royaume des cendres. Dans cet univers tout est inversé, les instruments graves jouent dans l'aiguë et bien sûr, les instruments aiguës jouent dans le grave. La renaissance du Phénix commence avec le chant du basson et l'intervention du cor anglais ; l'alto solo, la clarinette puis le hautbois confirme cette nouvelle naissance lorsqu'enfin, le «cri» de la flûte piccolo annonce l'avènement du nouveau Phénix.

Il apparaît avec les cordes, dont les articulations révèlent sa nature complexe.

Le Phénix se dévoile peu à peu lorsque les trompettes annonciatrices de la création retentissent.

La créature s'embrase avec un tempo qui s'accélère, ponctué par les cymbales.

Le thème, repris par les bois en octaves successives, achève cet embrasement ; nous retournons dans le monde des cendres avec le cor, la clarinette basse et le gong.

NB Le dernier coup de gong clôt le Phénix mais aussi la suite orchestrale des sept pièces du bestiaire.