

Zeitschrift:	Dissonance
Herausgeber:	Association suisse des musiciens
Band:	- (2003)
Heft:	82
Artikel:	La composition : jouer ou mourir : quels sont les rapports que peuvent entretenir le jeu et la composition musicale?
Autor:	Leroux, Philippe
DOI:	https://doi.org/10.5169/seals-927863

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 06.02.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

LA COMPOSITION : JOUER OU MOURIR

PAR PHILIPPE LEROUX

Quels sont les rapports que peuvent entretenir le jeu et la composition musicale ?

« Le temps du monde est un enfant qui joue au trictrac ;
son royaume est celui d'un enfant. »
(Héraclite, fragment 52)

Lors de la sortie d'un disque consacré à quelques-unes de mes œuvres¹, un journaliste me reprocha d'écrire une musique trop ludique. Cette critique, bien que m'ayant parue étrange dans sa formulation, m'a conduit à réfléchir aux rapports que peuvent entretenir le jeu et la composition musicale.

Avant d'entamer l'examen de la relation composition-jeu, il me semble indispensable d'introduire une notion empruntée à la psychanalyse : celle d'espace transitionnel.

Pour D.W Winnicott², nul être humain ne parvient à se libérer de la tension suscitée par la mise en relation du dedans et de la réalité du dehors. Mais cette tension peut être soulagée par l'existence d'une aire intermédiaire d'expérience (le mot employé est *experiencing*, où l'accent porte plus sur le mouvement que sur l'état), qui n'est pas contestée. Cette troisième aire, qui assure une transition entre moi et non-moi, permet de maintenir à la fois séparées et reliées l'une à l'autre, réalité intérieure et réalité extérieure. C'est l'espace transitionnel. Pour l'enfant, cet espace est matérialisé par le « doudou ». L'être humain n'est plus dès lors introverti ou extraverti ; il expérimente la vie dans l'aire des phénomènes transitionnels, dans l'entrelacs excitant de la subjectivité et de l'observation objective, ainsi que dans l'aire intermédiaire qui se situe entre la réalité intérieure de l'individu et la réalité partagée du monde qui est extérieure.

C'est au sein de cet espace transitionnel qu'est le lieu du jeu. Celui-ci se joue dans une aire intermédiaire qui n'est ni la réalité des faits objectifs ni totale subjectivité.

Le jeu est une forme particulière de la relation de l'homme au monde. C'est sur la base du jeu que s'édifie toute l'existence expérientielle de l'homme. Selon Schiller³ : « L'homme ne joue que là où il est homme dans sa pleine signification et il n'est homme complet que là où il joue. » Dans la vie ordinaire, plus on vieillit et plus il est difficile d'expérimenter. Tous les choix que nous avons été amené à faire dans nos actions et nos abstentions ont rétréci notre marge de manœuvre vitale. E. Fink⁴ : « L'homme ne peut devenir réel qu'en perdant continuellement des possibilités. » Notre vie n'est plus ce potentiel, ce tout aux mille possibilités ouvertes devant la vie d'un enfant. Mais dans le jeu, comme dans la création artistique, nous pouvons tout être, tout est possible.

C'est en jouant, et seulement en jouant que l'individu, enfant ou adulte, est capable d'être créatif et d'utiliser sa personnalité tout entière. Contrairement à Platon pour qui le monde ludique n'est que reproduction de la réalité, Winnicott affirme que le jeu ne s'épuise pas dans une copie servile ; il produit des motifs tout à fait nouveaux. Il rejoint par là cette problématique de la nouveauté en art. On pourrait penser que tout a été fait, pourtant, à chaque instant, jaillissent du nouveau, des œuvres d'art authentiques. Il fait surgir des possibilités que nous ne connaissons pas dans le cadre de notre vie « sérieuse ». Le jeu est donc créatif.

Or, c'est seulement en créant que l'individu découvre le soi. La créativité est inhérente au fait de vivre. Ce qui s'oppose au mode créatif de perception, c'est une relation de complaisance soumise envers la réalité extérieure. L'homme qui, de cette façon, n'est qu'ancré dans le réel et a perdu le contact avec le monde subjectif, est incapable d'une approche créative de la réalité. Celle-ci permet à l'individu l'approche du réel.

Ainsi, reliant lui aussi les notions de jeu et de création, Nietzsche écrit, dans *Zarathoustra*, que « [...] la terre est une table divine, tremblante de nouvelles paroles créatrices et d'un bruit de dés divins...»

LE LIEU DU NON-LIEU

Il existe un développement direct qui va des phénomènes transitionnels au jeu, du jeu au jeu partagé et, de là, aux expériences culturelles.

L'art est d'abord un mode d'expérimentation, et pas seulement de communication, de décoration ou de démonstration. Tout comme, étant petit enfant, il a désiré toucher les matières animales, végétales ou minérales, le compositeur écoute et construit par la musique des matières sonores et leurs différents grains. La composition musicale est une façon d'expérimenter le monde des sons, mais aussi celui des formes, des gestes et des relations entre les événements (prototypes de toute relation), où tout est possible. Claude Lévi-Strauss note : « Si l'on demande où se trouve le foyer réel de l'œuvre (musicale), il faudra répondre que sa détermination est impossible. La musique et la mythologie confrontent l'homme à des objets virtuels dont l'ombre seule est actuelle⁵... »

Effectivement dans la musique, quelque chose a lieu qui n'a pas de lieu.

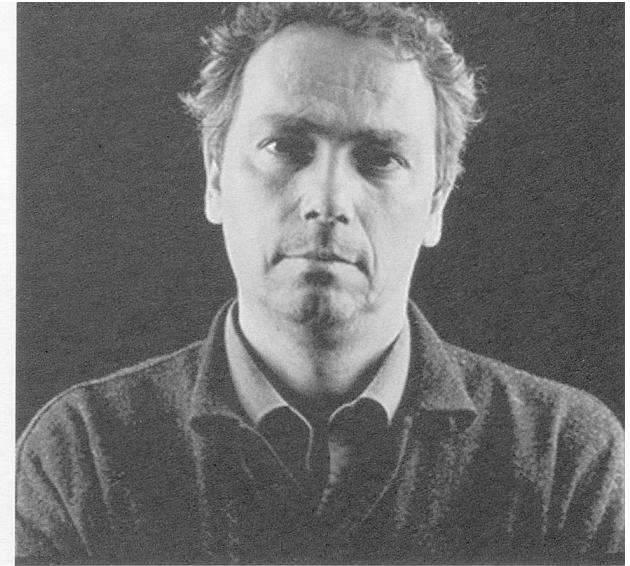
1. CD (*d'Aller*, AAA, *Souffles*, *lai* Ensemble Court-Circuit, direction : Pierre-André Valade, Orchestre Poitou-Charentes, direction : Pascal Verrot, soliste : Annick Roussin, Ensemble Le Concert Impromptu. Gravé GRCD13.

2. *Jeu et réalité*, Éditions Gallimard, Paris 1975 pour la traduction française.

3. Cité par R. Caillois, XV^e des *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*. Et, plus précisément : « [...] l'homme ne joue que là où dans la pleine acception de ce mot il est homme, et il n'est tout à fait homme que là où il joue. » (*Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.*) In *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme/Briefe über ästhetische Erziehung des Menschen*, Paris, Aubier, Domaine allemand bilingue, version française de Robert Leroux, Paris 1992, p. 220-221.

4. *Le jeu comme symbole du monde*, Éditions de Minuit, Paris 1966 pour la traduction française.

5. *Le cru et le cuit*.



La musique n'est pas au-dedans (quel que soit le sens du mot), elle n'est pas non plus au-dehors, car l'aire où elle se joue n'est ni la réalité intérieure, ni vraiment le monde extérieur. Elle est en dehors de l'individu, mais elle n'appartient pas non plus à la réalité externe.

L'œuvre créée se situe entre l'observateur et la créativité de l'artiste dans un espace transitionnel en continuité directe avec celui du petit enfant. Celui-ci subsiste tout au long de la vie, dans le mode d'expérimentation interne qui caractérise les arts, la religion, la vie imaginaire et le travail scientifique créatif. Le domaine culturel relève donc de cette zone intermédiaire qui se situe entre la réalité psychique interne et le monde externe tel qu'il est perçu par deux personnes en commun.

Le musicien, que l'on pense à Orphée charmant les enfers par son chant, a toujours eu un rôle de démiurge, une volonté de contrôle magique de la réalité – la magie correspondant à l'étape primaire de l'enfance comme de l'humanité. Pour pouvoir communiquer son œuvre, le compositeur doit réfuter ce désir d'omnipotence. Si un compositeur prétendait nous faire accepter l'objectivité de ses phénomènes subjectifs, nous verrions dans cette prétention la marque de la folie. Toutefois, s'il parvient à jouir de son aire personnelle intermédiaire sans rien revendiquer, il n'est pas exclu que le public puisse y reconnaître ses propres aires intermédiaires correspondantes. Bien que le compositeur crée, pour lui, le monde extérieur (son monde extérieur), en découvrant le familier dans le non-familier (car l'objectivité est un terme relatif : ce qui est objectivement perçu est, jusqu'à un certain point, conçu subjectivement), sa création peut rencontrer celle de l'observateur.

HOMO LUDENS

De Debussy à Cézanne, en passant par Dostoïevski et tant d'autres, les jeux et les joueurs ont sans cesse inspiré les créateurs du XX^e siècle. Mais les époques antérieures ne sont pas en reste : ainsi au XVIII^e, Mozart compose une œuvre dont l'ordre de succession des différentes parties se joue aux dés, et, au XIII^e, les jeux liturgiques succèdent aux drames du même nom.

Pierre Schaeffer⁶ écrit : « L'homme préhistorique connaît le plaisir de crier à pleins poumons, de frapper sur des objets, sans que soient nécessairement dissociés le geste et son effet, la satisfaction d'exercer ses muscles et celle de faire du bruit. » Pour lui, c'est sans doute « dans de tels jeux, qui

se seraient par la suite perfectionnés en même temps que se développaient leurs significations, qu'il faut chercher l'origine simultanée de la danse, du chant et de la musique ». ⁶

Pour Georges Bataille⁷, *Homo sapiens* (l'homme de la connaissance) devrait plutôt être nommé, selon la belle expression de J. Huizinga⁸ *Homo ludens* (l'homme jouant), puisqu'il se distingue de celui qui l'a précédé : *Homo faber* (l'homme du travail), par une « activité esthétique qui est dans son essence – je cite Bataille – une forme de jeu ». Évoquant l'image de cervidé de la grotte Bayol, à Collias dans le Gard, il ajoute : « Le jeu seul, pouvait en premier lieu, conduire à ces balbutiements. » Pour Roger Caillois⁹, le jeu est une haute manifestation de la culture d'une société ; pour Huizinga, c'est la culture qui vient du jeu.

La relation entre le phénomène ludique et l'art semble donc très ancienne et profondément enracinée dans l'histoire de l'humanité. Elle l'est également dans celle de chaque être humain à travers les notions d'espace transitionnel et de créativité.

La musique est donc un lieu où se chevauchent plusieurs aires de jeu, celle du compositeur et celle de l'auditeur, mais aussi celle de l'interprète.

En musique, le terme de jeu a différentes acceptations. Dans de nombreuses langues, on joue d'un instrument, en italien, on le fait sonner. À noter que l'on ne joue pas de la voix, mais seulement de l'outil instrumental. Comme si la voix était encore trop liée à la personne pour pouvoir être projeté dans l'aire du jeu.

On parle également du jeu comme étant la façon ou le style d'un interprète. C'est-à-dire ce qui fait l'originalité justement de sa manière de jouer, la façon dont il utilise sa liberté par rapport à la partition ou à une tradition orale donnée.

Viennent ensuite les jeux d'orgues, les jeux de cordes et, très important, les modes de jeux instrumentaux qui définissent les couleurs d'attaque et d'entretien du son. Et qui n'a pas joué au jeu des chaises musicales ?

JUBILER ET JAILLIR

La composition musicale, quant à elle, évolue entre deux grands principes qui sont aussi ceux qui définissent le jeu, c'est-à-dire la *paidia* et le *ludus*.

La *paidia*, c'est le principe de divertissement qui naît d'un besoin élémentaire d'agitation et de vacarme. C'est la turbulence, la fantaisie incontrôlée, l'exubérance espiègle,

6. *Traité des objets musicaux*, Éditions du Seuil, Paris 1966 (p. 42).

7. *Lascaux*, Éditions Albert Skira, Genève 1955.

8. *Homo ludens*, Éditions Gallimard, Paris 1951 pour la traduction française.

9. *Les jeux et les hommes*, Éditions Gallimard, Paris 1967.

l'épanouissement insouciant, la puissance primaire d'improvisation libre et d'allégresse.

Ce vocable embrasse les manifestations spontanées de l'instinct de jeu. Il intervient dans toute exubérance heureuse que traduit une agitation immédiate et désordonnée, une récréation primesautière et détendue, volontiers excessive, dont le caractère impromptu et déréglé demeure l'essentielle, sinon l'unique raison d'être.

Les premières manifestations de la *paidia* n'ont pas de nom et ne sauraient en avoir, précisément parce qu'elles demeurent en deçà de toute stabilité, de tout signe distinctif, de toute existence nettement différenciée, qui permettrait au vocabulaire de consacrer leur autonomie par une dénomination spécifique.

Dans la musique, ce principe nous fait passer du *jubilus* des grands alleluia mélismatiques grégorien, au tintamarre des tohu-bohu des liturgies du vendredi saint. Il est le moteur de toute improvisation et, plus généralement, de toutes les idées et développements musicaux s'appuyant sur des mouvements de sons. La *paidia* est un principe fondamental, car moteur. C'est souvent ce désir de mouvement insouciant et libre qui motive le besoin de composer. Les idées musicales elles-mêmes commencent la plupart du temps par une sorte de jaillissement sonore spontané qu'il faudra canaliser en le mettant à l'épreuve d'une loi.

Elle trouve son épanouissement dans cette catégorie de jeu que Caillois appelle l'*ilinx* (« tourbillon d'eau », en grec) : c'est-à-dire le vertige (*ilingos*, en grec), la transe, qui porte l'être à état d'incandescence.

Ce type de jeu crée un état organique de confusion et de désarroi, où la stabilité de la perception et l'équilibre du corps sont passagèrement ruinés. Hermann Hesse¹⁰ écrit : « La musique parfaite à une cause. Elle naît de l'équilibre. L'équilibre naît de la justesse, la justesse du sens du monde. » Cet équilibre dont parle Hesse ne peut exister que dans le rapport avec son contraire. Que serait une vie parfaitement équilibrée au sens où nous l'entendons nous : ennuyeuse. C'est pourquoi l'homme cherche à échapper à la tyrannie de sa perception, à provoquer la déroute de sa conscience. L'*ilinx* fournit à ces instincts une satisfaction formelle, idéale et limitée. En faisant perdre momentanément le contrôle de soi, il procure un trouble léger et passager, et par conséquent agréable, de la perception et de l'équilibre. Par des assauts organiques et des sensations viscérales, il propose

une expérimentation de l'appareil moteur et de l'appareil sensoriel : toucher, température, goût, odorat, ouïe, couleurs, formes et mouvements.

Outre les balancements rythmico-mélodiques que l'on trouve dans les berceuses, et les incessants tournolements des derviches tourneurs, la musique offre d'innombrables exemples de ce type de jeux.

La musique vocale en est, frappant. Défiant la pesanteur, la voix comme le cerf-volant effectue à distance des mouvements, et se meut dans l'espace. Se rejoignant alors, le chanteur et l'auditeur projettent leur présence au-delà des limites de leurs corps. La notation neumatique grégorienne elle-même évoque ces mouvements de projection dans l'espace, de voltige, de rotations rapides, de glissades, de chutes et d'accélérations rectilignes ou rotatoires.

Nous savons que les joueurs d'échecs perçoivent dans le fou et la tour non pas des figures déterminées, mais une force oblique ou une force rectiligne. De la même façon, on peut voir dans la musique des mouvements rapides ou non de rotation, des girations, des oscillations, des suspensions ou des chutes rattrapées ou non, des chocs amortis, des collisions, des mouvements brusques et capricieux provoqués par une surabondance de gaieté ou de vitalité.

Courir, ramper, plonger, tomber, balancer, jeter, frapper, pousser, faire rouler, tourner, glisser, attraper, crier à tête, stupéfier, figer, surprendre, dévaler une pente, secouer, monter, descendre, catapulter, prendre son élan, planer, utiliser la force centrifuge, battre des ailes, faire des acrobaties, ou de la haute voltige, utiliser le toboggan, le manège ou la balançoire, sont autant d'éléments qui trouvent naturellement leur application musicale.

Passant sans doute pour ruiner les mœurs, le vertige est pourchassé dans notre société. En dehors des boîtes de nuit et des manèges de foires, l'art est certainement l'un de ces derniers refuges raisonnables. Avec la danse bien sûr, mais aussi la musique dont l'aspect cinématique est si important, et où le jeu sur le son est une véritable découverte de l'enracinement physique et sensuel de l'homme.

Pour s'épanouir sans tomber dans la folie, le vertige de même que toute manifestation de la *paidia* a besoin d'être structuré. « Le véritable enjeu de la composition se trouve dans l'exacte mise en rapport de la liberté et de la loi¹¹. »

C'est là qu'intervient le *ludus* qui est plutôt un principe de difficulté gratuite et, à dessein, gênante. Il met en valeur

10. *Le jeu des perles de verre*, Éditions Calmann-Lévy, 1955 pour la traduction française.

11. Préface au *Procèsus et invention dans Continuo(ns)* de Philippe Leroux, Michel Villegas, Éditions L'Harmattan, Paris 1999.

C'est seulement en jouant que l'individu, enfant ou adulte, peut être créatif.

*Goya :
« La balançoire »
(1791-1792),
huile sur toile*



le plaisir éprouvé à résoudre une difficulté, à se plier à des conventions arbitraires, à se frotter aux lois naturelles élémentaires et, en général, à trouver immédiatement des réponses libres dans les limites des règles, aux combinaisons et surprises qui naissent constamment de situations nouvelles – par exemple dans l'improvisation.

Dans le domaine musical, outre l'improvisation, existent des jeux de compétitions, ce que Caillois nomme l'*agôn*. À savoir les formes concertantes, où rivalisent un ou plusieurs solistes avec l'orchestre ; mais aussi ces compétitions de l'esprit que sont des œuvres, comme l'offrande musicale, ou encore toutes les pièces composées à partir de défis proposés par le public, un rival, ou un jury – je pense aux cantates écrites pour le prix de Rome. Là encore, il s'agit de l'apprentissage de la loi, avec le plaisir qui en découle (hormis les cantates, bien sûr), généré par son pouvoir rassurant et structurant.

Le *ludus* permet la confrontation des idées musicales et de la forme. Des formes les plus libres aux plus contraintes, de la rhapsodie à la fugue, le *ludus* discipline et enrichit la *paidia*.

L'AFFRONTEMENT DES RÈGLES ET DE L'INFORME

Le jeu, comme la composition musicale, s'inscrit donc dans un système de règles qui en ordonnent le cours. Ces règles posent des limites à l'intérieur desquelles l'invention est illimitée. Le formulisme grégorien en est un bel exemple. Les possibilités d'agencer les formules fixées à l'avance par la tradition sont quasiment infinies, et permettent par le déploiement adroit d'une stratégie savante d'innombrables réalisations aux caractères extrêmement différents.

Ces règles, qui peuvent être arbitraires, donnent l'unité du style et, par les repères qu'elles procurent, forment le terrain connu indispensable pour affronter l'informe d'une pensée musicale naissante. Elles permettent d'évaluer le risque accepté et le résultat escompté. Les lois de la perspective en peinture, comme les lois harmoniques ou contrapuntiques en musique, ne sont au départ que conventions qui finissent par paraître naturelles, voire trop naturelles quand on les absolument.

Mais ces règles précisément ne sont pas absolues, rien n'empêche de supprimer une règle ou de la changer. Si l'on

ne joue plus le jeu, il est possible de l'arrêter. On peut également passer d'un jeu à un autre, par la négation des règles du premier. Par exemple, dans la musique procédurale qui utilise des processus de transformation continue, ne plus respecter les règles qui définissent un processus, c'est déjà ébaucher celles d'un nouveau processus.

Aux règles s'ajoutent le fait qu'œuvre musicale et jeu se déroulent dans un espace prédéterminé. Il y a un temps du jeu, de la même façon qu'il existe une durée de l'œuvre et un temps du concert.

Dans la situation de concert, l'espace dans lequel se joue la musique peut d'ailleurs ne pas se limiter au seul cadre de la scène ; rien n'empêche d'utiliser les coulisses, un dispositif de spatialisation en dehors de la scène, ou des retours vidéos. Mais, dans tous les cas, le déroulement se fait dans un univers réservé, clos, protégé : une sorte d'espace pur. Pour pouvoir exister, le jeu et l'œuvre doivent être retranché du reste du monde par une séparation absolue. Ces limites d'espace et de temps précisées et fixées à l'avance circonscrivent la performance musicale ou ludique, et l'isolent de la vie courante. Même s'ils semblent se dérouler au milieu des événements ordinaires du monde, les ready-made musicaux n'échappent pas à cette règle, et doivent se circonscrire d'une manière ou d'une autre, car bien que simultanés, jeux, œuvre et événements de la vie ordinaire sont antagonistes par leur nature même.

L'ÉTHER LÉGER DU NON OBLIGATOIRE

La composition musicale et le jeu sont donc des actions qui se déplient au sein d'une certaine rigueur et d'un certain cadre, mais elles le font librement. Ce sont avant tout des actions libres. Celui qui s'y confronte ne saurait y être obligé, sans que cela n'en pervertisse la nature même. Les jeux comme celui d'Edipe et le Sphinx, ou celui qui débouche sur le lit de Procuste, ou encore les jeux de gladiateurs n'ont évidemment pas cette qualité, puisque les joueurs y jouent contre leur gré. On pourra objecter qu'un compositeur peut travailler parfois pour des raisons financières, mais dans tous les cas il saurait mettre une part de désintéressement dans sa réalisation. Et, surtout, l'ensemble de son œuvre conserverait une notion de gratuité, car on ne devient pas compositeur pour l'argent – ou alors c'est qu'on est mal renseigné !

L'œuvre d'art ou le phénomène ludique est une activité faite de gestes dont le sens n'y renvoie pas. Il n'est que simple expérimentation de possibilités ne laissant pas de conséquences irrémédiables derrière elle. En jouant ou en créant, on ne franchit pas de Rubicon. Quelque chose de créatif ne peut s'élaborer qu'à partir d'un certain stade de repos, de détente, d'un état qui ne se donne pas de but. Il faut donner une chance à l'expérience informe.

De même que les musiciens des cours royales prévoient des cadences continues, pour pouvoir, selon le bon vouloir des princes, s'interrompre facilement, on peut arrêter à tout moment et librement un jeu ou une œuvre entamée. On les qualifie d'heureuse oisiveté, d'insouciance – de cette insouciance si vantée dans le cherubikon orthodoxe qui suggère de déposer les soucis du monde – ou, selon l'expression d'E. Fink, d'"éther léger et aérien du non obligatoire".

Un des points communs essentiel entre la composition musicale et le jeu est qu'ils possèdent l'un et l'autre cette notion de gratuité. Aucun des deux ne rentre dans le cadre des activités sérieuses du monde. On le voit encore très nettement aujourd'hui dans l'absence totale de statut social des compositeurs et des créateurs en général.

Tous les deux se situent dans cette catégorie à la nuance négative des activités inutiles. Ils comportent le désir et le besoin d'utiliser en pure perte le savoir, l'adresse, et l'intelligence.

Ils veulent être et demeurer cause.

Bataille écrit : « Bien qu'il puisse prendre l'apparence du travail, le jeu ne relève pas d'une autre activité que lui-même. » Il poursuit : « Le jeu est en un point la transgression du travail : l'art, le jeu et la transgression ne se rencontrent que liés, dans un mouvement unique de négation des principes présidant à la régularité du travail. » Pour utiliser une autre expression d'E. Fink, on pourrait dire que l'art et le jeu sont une manière ailée de vivre sa vie.

Cette liberté peut également prendre le chemin des jeux de hasard, de l'*alea*, mot latin qui désigne les jeux de dés. Dans une situation qui se répète indéfiniment, se produisent des combinaisons toujours nouvelles. Le champ d'un jeu est constitué de possibilités de substitution infinies dans la clôture d'un ensemble fini...

Il y a tout d'abord les œuvres comme celle de Mozart évoquée plus haut, dont la forme est laissée à la bonne fortune d'un tirage de dés. Ce sont les formes ouvertes ainsi que les œuvres interactives qui permettent aux musiciens ou au public de choisir lui-même certaines étapes du déroulement de l'action musicale. Cela permet de garder une certaine incertitude sur l'issue d'une pièce musicale. Cette incertitude que l'on retrouve dans le phénomène ludique n'est pas courante en musique, si ce n'est dans une certaine stratégie qui consiste à ménager à l'auditeur de perpétuelles surprises pour renouveler son écoute. Le compositeur, par son inventivité, fait en sorte qu'on ne puisse prévoir le déroulement de la pièce.

L'*alea* évoque également la combinatoire de hauteurs par des procédés de permutations circulaires ou autres, et la génération mécanique d'éléments musicaux. Dans cette sorte d'émulation avec soi-même, le compositeur opère ses choix à partir d'éléments issus d'une génération automatique, donc en grande partie aléatoire, du matériau. L'*alea* intervient également dans les matériaux et les différentes rencontres sonores, provenant d'interpolations entre deux événements musicaux. Elle se combine dans ce cas avec le *ludus*, puisque ces éléments de types aléatoires sont encadrés par des processus qui les orientent dans leurs trajectoires temporelles, de timbres, de tessitures, de densités, etc.

Une dernière catégorie, commune à la composition musicale et au phénomène ludique, est celle du simulacre, que Roger Caillois appelle la mimicry.

C'est d'abord l'idée de masque, de ces masques terribles utilisés par certaines sociétés primitives. Chaque fois qu'une naissance est à l'œuvre, dit Derrida, elle ne peut s'annoncer que « sous l'espèce de la non-espèce, sous la forme informe, muette, infante et terrifiante de la monstruosité ». Il y a parfois assez peu de différences entre certains jeux où règnent l'imitation et l'illusion, et des scènes de théâtre musical ou d'opéra. Les jeux figuratifs aboutissent à l'art.

Dans tous les cas, il s'agit du « faire comme si » et, globalement, la mimicry se rapproche de l'idée de modèle si chère à l'école spectrale et à des compositeurs tels que Janequin, Rameau, Messiaen, Berio, Murail pour n'en citer que quelques-uns.

Le compositeur tire des éléments de son langage de l'imitation de cris animaliers (oiseaux, grenouilles, cigales, insectes volants...), de faits naturels, de gestes ou de comportements humains (ainsi la contrepartie grotesque exécutée par la contrebasse (*l'Auguste*), dans la suite de *Pulcinella* de Strawinsky), ou encore de phénomènes mécaniques ou techniques. Ces modèles, issus de la nature, du monde instrumental, ou provenant des nouvelles technologies ou de concepts scientifiques ou philosophiques, peuvent, une fois assimilés par le langage musical, revenir à leur discipline d'origine (quand elle passe par un être vivant) et l'influencer à son tour en l'enrichissant de nouveaux comportements.

L'aspect négatif de la mimicry, c'est l'uniforme avec lequel se déguisent les épigones musicaux, et dans le star-système développé autour des grands chefs d'orchestre, chanteurs et instrumentistes, qui est masque par délégation, illusion idolâtre et identification qui dispense des efforts de vivre pleinement par soi-même.

L'IRRÉALITÉ DU JEU ET DE LA MUSIQUE

Il semble clair que la composition musicale présente un grand nombre d'analogies avec le phénomène ludique. Elle a recours aux deux principes que sont la *paidia* et le *ludus*, et répond aux qualités formelles du jeu décrites précédemment.

Elle n'est cependant pas que jeu. Car si le jeu s'autodétruit, la composition, quant à elle, produit une œuvre appelée à durer plus ou moins longtemps.

Le jeu, à la différence de l'art, ne crée aucune richesse, aucune œuvre.

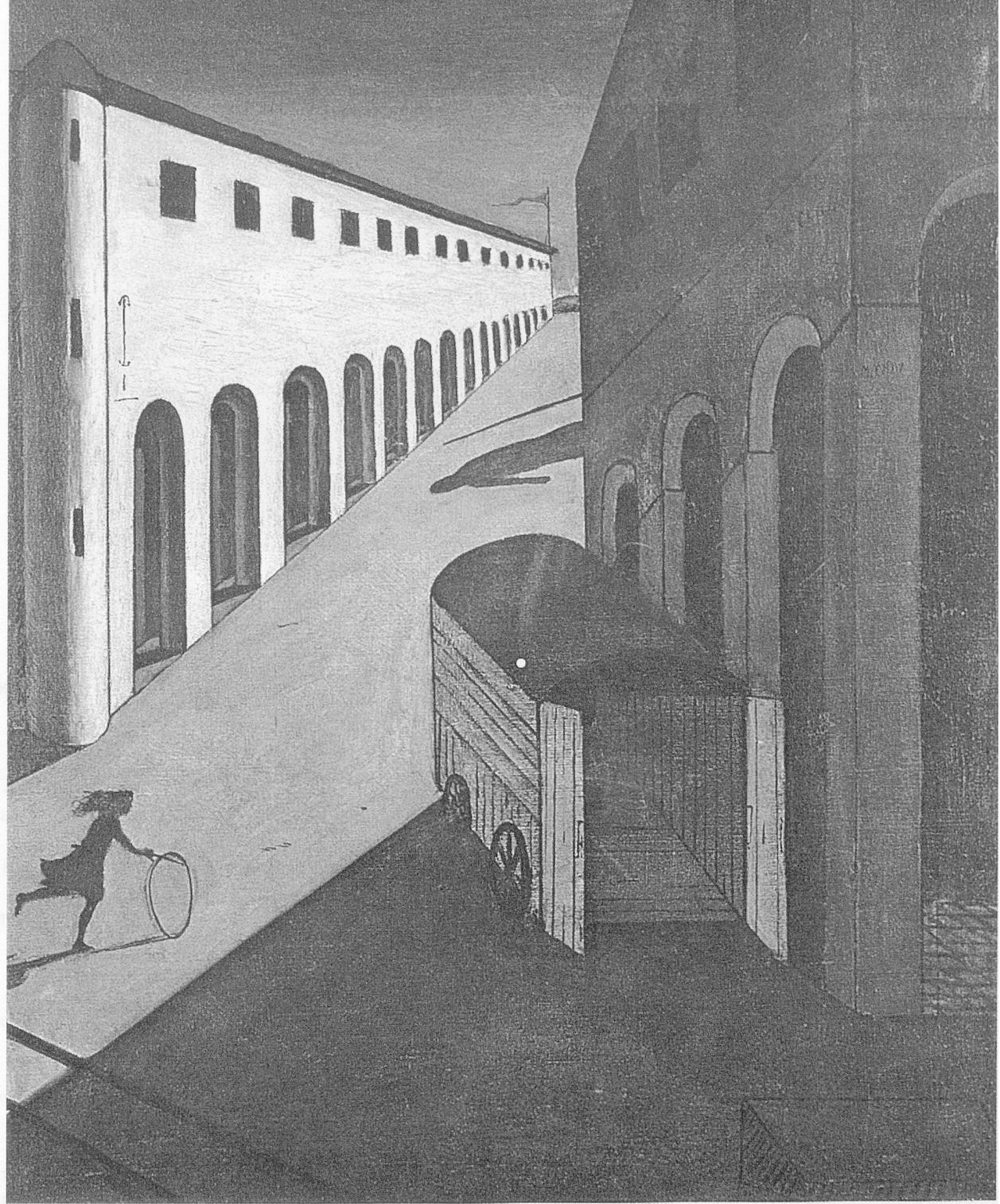
Si le jeu, comme l'écrit Bataille, est une transgression du travail, je ne suis pas certain qu'il en soit de même pour l'art, en particulier pour la musique. Il me semble plutôt qu'il s'agit là d'une sorte de transfiguration de la notion de travail. C'est-à-dire un travail qui soit à la fois un plaisir, un acte non-obligatoire gratuit et libre, qui soit réellement créatif, et qui génère une relation avec le monde et avec les autres. Reste enfin à examiner pourquoi le terme de ludique peut être appréhendé par certains de façon négative. Je prendrai pour cela un des traits déterminant et fondamental du jeu et de la musique, à savoir leur irréalité.

Ils sont en dehors de la vie courante. Pour ce qui est du jeu, plus il est éloigné de la réalité, et plus sa valeur éducative est grande. Car il n'apprend pas de recettes : il développe des attitudes. Le jeu se manifeste comme une apparence subsistant objectivement. Cette apparence d'une espèce particulière n'est pourtant pas un objet à côté d'autres objets, elle n'est pas dans un voisinage immédiat avec ce qui l'entoure. De même pour la musique, elle est au milieu des autres choses dont elle est pourtant séparée.

L'irréel est le mode selon lequel quelque chose d'ontologiquement plus fort (le fabuleux, le merveilleux), et de plus puissant s'insère dans la sphère de la vie habituelle. Cette

*La notation
neumatique
grégorienne, du
jeu évoque ces
mouvements de
projection dans
l'espace, de
voltige, de
rotations
rapides, de
glissades,
de chutes et
d'accélérations
rectilignes ou
rotatoires.*

*Giorgio De
Chirico:
« Mystère et
mélancolie
d'une rue »
(1914),
huile sur toile*



irréalité n'est pas quelque chose de négatif. Dans le jeu, les enfants qui ont un sens très aiguisé de la différence entre les choses ordinaires et le fabuleux se sentent plus proches de l'essentiel et de l'authentique. Leur jeu comporte un sérieux tout à fait à part. Tous les théoriciens du jeu ont noté que le rapport entre le culte et le jeu était hautement significatif. Le culte apparaissant comme la forme du jeu humain qui est peut-être la plus proche des origines. Témoin cette phrase extraite des Proverbes¹² : « Je fus maître d'œuvre, à son côté, objet de ses délices chaque jour, jouant en sa présence en tout temps, jouant dans son univers terrestre ; et je trouve mes délices parmi les hommes. »

Pour Platon, le monde ludique n'est qu'une copie des choses sensibles, et, pour cette raison, il leur est inférieur. Or il se pourrait bien que l'« apparence » fût quelque chose d'autre qu'une simple semblance. Cette irréalité n'est pas une copie du monde réel, mais en est plutôt une image

mythique, un symbole, un lieu où, selon E. Fink, « s'accumule des choses qui ont une profondeur de monde ». Fink affirme que « l'irréalité est le trait fondamental d'une représentation symbolique du tout du monde ». Pour l'homme mythique, les choses « sont » leur « signification ». Ce qui signifie et ce qui est signifié coïncident ou, mieux, coulent l'un dans l'autre dans une transition continue.

S'ils ne sont donc pas copie mais symbole, alors le jeu et la musique sont, en dépit de leur irréalité, d'un rang ontologique supérieur à celui des choses tangibles de la réalité quotidienne. L'irréalité n'est alors pas moins, mais plus que la simple réalité des choses.

12. Proverbes 8, 30-31. Traduction CECuménique de la Bible, Ancien Testament 2, Le Livre de Poche, Paris 1978, p. 242.