LE LUDIQUE – UN TRAIT CARACTÉRISTIQUE CONTRASTIF EN MUSIQUE

George BALINT*

Abstract. *The text comprises a series of comments related to what we feel as the primary esthetic nature, on a background of joy: the play. When relating to music, playfulness, in particular, significantly distinguishes itself from other types of artistic expressions, such as the entire field of visual arts (plastic arts, sculpture, theatre, cinema, multimedia), even if between them and music one can trace specific common elements of harmony and rhythm. At the precise moment when the background of joy amplifies itself and relates to a chamber or to a street environment, certain derivative comic- or even carnival-like elements may appear. However, when joy is no longer present, although the structure is still the same, the expression alters itself by receiving different accumulative features, starting from opposing (competition), odd, abstract, without a specific denomination, going through hideous, burlesque, ambiguous, up until monstruos or even grim elements. The opposite direction is also possible, on the path of a disintegration by means of aeration, leading to typical surrounding areas.*

Keywords*: playfulness, joy, music*

Autour de l'esthétique musicale, on s'est proposé par cette étude de faire un survol sur un aspect caractériel générique ayant pour arrière-fond la *gaieté*, la *joie*. Nous partons du principe que la joie et son contraire, la tristesse, sont des caractères ou des traits de l'état d'esprit. Cependant, nous les considérons non pas comme des prédispositions affectives, mais comme des ustensiles travaillés intérieurement, de façon culturelle. Ils ont une valeur de diapason dans leur relation avec l'œuvre musical, dans l'hypostase concrète de l'objet sonore. Sans ignorer l'impression offerte par e premier contact avec le son de la musique, il faut aussi pouvoir lui donner, plus tard, son expression de *caractère*. En raison de faire participer la conscience, il se développe ici une relation phénoménologique avec l'objet pris en/avec le regard yeux esthétique, qui, au niveau de la résonance personnelle, est prouvée comme *expérience esthétique*. Au-delà de sa nature capricieuse innée et de sa prédisposition affective, qui ressortent des situations d'existence (formatées de façon génétique ou bien par interaction) dans le contenu naturel du monde et qui, en tant que telles, tressaillent sans objet (irrationnel ou phénoménal), on croit devoir examiner aussi la modalité d'expériencier les états mentionnés, de manière culturelle, à travers différentes réflexions de signification.

Une sonorité peut *orienter* notre sentiment ou expérience de joie et/ou de tristesse autant que en nous avons déjà acquis une image-symbole ou emblématique. A travers cette image, le sujet culturel interprète (signifie) son donné sonore (l'œuvre-object) en correspondance avec un etat d'esprit particulier. Sur la relation sonorité-(d')-état se déroule un processus d'interprétation de durée variable, qui est généralement assez courte, mais qui dépend en très grande partie du caractère de la signification. Par exemple, le mélos d'une

* Université de Pitesti, blntgeorge@yahoo.com

BDD-A29990 © 2018 Universitatea din Pitești
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 23:08:02 UTC)

bicordie en intervalle de petite terce en profil descendant peut harmoniser la joie, comme dans le jeu des enfants, mais aussi la tristesse, dans une expression de cantique de deuil. Certainement, les variables des autres coordonnées sonores y peuvent contribuer sensiblement: un tempo rapide ou lent, ou rythme symétrique ou inégale, un certain registre, le timbre, l'intensité. Mais, considerée comme telle (de façon aculturelle), cette bicordie-là ne signifie rien pour celui qui l'entend excepté peut-être un *signal* du monde naturel. Ainsi que le coassement des grenouilles ne nous oriente pas de manière émotionnelle, sauf que l'on peut le considérer tout au plus de façon scientifique, l'exemple donné, celui de la bicordie, ne génère pas une résonance émotionnelle de la personne physique (animale) de chacun d'entre nous, quelle que soit la disposition et le tempérament qui nous caractérise. C'est un peu difficile à accepter cela, parce que nous sommes déjà nativisés culturellement (par notre éducation). Peu importe quoi et comment se dévoile à nos sens, du réel (du manifeste, du concret) ou de l'imaginaire (du virtuel, de l'ineffable), nous allons l'interpréter de manière réflexe (intuitive), culturellement, et, ce qui plus est, dans la référence de la culture européenne. De plus, pour toutes les sonorités en provenance de la texture de la nature, nous sommes tentés de les interpréter de manière culturelle, même non-impliqués dans les vibrations émotionnelles. Pour quelques-unes des sonorités nous sommes indifférents (passifs), tout en les admettant comme des éléments de l'ambiant. D'autres peuvent nous donner un intérêt cognitif, au sens de les interroger ou de faire de la recherche. Pourtant il y a aussi des sonorités qui font tressaillir en nous un sentiment spécial, que nous aimerions cultiver. On dit que l'on devine en elles, intuititivement, que l'on leur inculque des vertus de textualisation, c'est-à-dire de connexion à un sens musical. Seuls ces sonorités méritent être prises dans un regard esthétique. Mais ce n'est que l'artiste qui saura/devinera intuitivement comment les modeliser et les façonner de sorte à fertiliser ce regard afin de pouvoir offrir au spectateur la *valeur* de l'objet travaillé de façon artistique.

Quand on s'arrête sur l'état de joie – déterminée de manière phénoménologique (culturelle) plutôt que de façon phénoménale (naturelle) –, on la considère comme un dénominateur commun pour la plusieurs caractères de l'esthétique de contraste en musique, provenant du ludique. Par exemple, le comique et le carnavalesque s'assimilent dans l'origine du ludique, tout en décrivant en contour comme des registres latéraux (de chambre et de rue), par un certain espace supérieur (espace-tope) – l'étendue de l'exposition et l'envergure de l'inclusion. La zone spécifique délimitée par eux se sous-étend par une variété de nuances, plus légères ou plus graves, telles que le drôle, l'humoristique, l'ironique, le caricatural, le sardonique, le burlesque, le grotesque, le bal ou la kermesse, la foire, le cirque (le carrousel), la parade ou le défilé etc. Pris ensemble, le beau esthétique et le ludique caractériel peuvent agir de concert ou concourir à la formation d'un visage de l'homme culturel.

Ainsi que le beau représente, pour les catégories esthétiques, la «la pierre angulaire» (ou le *khaïros*, chez Moutsopoulos), comme référence du premier ordre rapporté à un *idéal* culturel transcendantal (catharctique), de même le ludique, l'espièglerie, est le générique d'un *mode* culturel influent (adhérent), dans le paradigme duquel on peut distinguer de nombreuses variantes. Le beau se concentre sur l'axe vertical, vers le haut / le céleste (perfection de l'idée, l'ineffable), tendant à l'unicité. De façon complémentaire, le ludique / l'espièglerie territorialise horizontalement, vers le partout / le terrestre (possibilité

BDD-A29990 © 2018 Universitatea din Pitești
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 23:08:02 UTC)

réelle, palpable), tendant et à la recherche de la variété. Si le beau est du domaine du divin, comme grâce *inspirative* (partie d'un horizon transcendant, métaphysique), le ludieuqe ou l'espièglerie est propre au mundain, comme fait *modeleur* (bien qu'appartenant à une zone ontologique relative et éphémère). Pour le beau, on essayer de l'atteindre (comme manière d'atteindre à la discipline), par le ludique ou la ludicité, on essaye de prouver le règlement (comme efficacité). Le beau est imaginé, puis *pratiqué* par *imitation*. Le ludique se vit, tout en étant *pensé* par *adéquation*. On pourrait aussi dire qu'à la limite, sans beauté l'homme reste stérile de façon spirituelle, historiquement inapte pour se construire un destin. En échange, sans ludique l'homme se sépare culturellemnt de son essence même, celle d'être universellement *humain*. Bref, par le beau l'homme accède, de façon spirituelle, à l'infini de la sublimation (venant du côté de l'existence du monde), tandis que, par le ludique, l'homme se propage, se répand culturellement dans l'actualité du fait, de la réalité (vers le monde existant). Le premier exclut (son contraire), tout en se posant comme principe de centre (une fois pour toutes), tandis que le second inclut (son autre), tout en se prenant comme donnée depuis partout (toujours, à chaque fois). L'homme qui est beau est aussi éternel et remanent (cardinal, représentatif), l'homme ludique est bon et continuateur (guidant, adressatif). L'un est (a)donné à l'adhésion par la contemplation, l'autre à l'acquisition par l'existence. À son tour, par le beau, l'objet artistique gagne en brillance, et à travers le ludique, le jeu, il se propage dans la / comme diversité. Ultérieurement au passage par les caractères de contraste de la joie, par sublimation et par la réflexion de/dans la conscience, on pourrait entrevoir l'horizon de la possibilité d'un-destin-qui-devient: depuis l'origine existentielle ou de l'être (la vision inspirative-artistique de la personne comme sujet authentique / unique / divinement doué) à la réalisation spirituelle (l'œuvre et le travail artistique dans le monde, en tant qu'acte pluriversal / polyvalent, kharique).

Quand on parle du ludique, on peut considérer, de façon générique, une partie de ses traits caractéristiques comme étant valables aussi pour ses dérivés du premier ordre, le comique et le carnavalesque, qui apparaissent par l'acroissement de la joie et par rapport à une typologie du cadre; fermé-familier (le comique); ouvert-stradal (le carnavalesque). On les considère tous trois comme des aspects de contraste, selon la manière d'approche: en *plaisantant* ou au *sérieux*. Conçus de la manière plaisante, ils harmonisent l'état de joie. Traités au sérieux, ils deviennent graves, ce qui ne veut aucunément dire que la joie se transforme en son contraire, la tristesse, mais tout simplement qu'elle en manque, ayant été suprimée.

On définit le ludique comme une *spontannée prise-en-jeu* (légérisation) d'une situation de relation humaine structurée par des règles[1], comme par exemple le jeu. Cette modalité d'expression est propre en spécial à l'age de l'enfance, quand tout jeu devient, de façon subite et non-conditionnelle, un jeu *imaginaire*. Bien que, dans son ample liste des classifications des catégories esthétiques,[2] Moutsoupulos n'ait pas désigné comme tel le

[1] „Les règles d'un jeu sont absolument obligatoires et incontestables. Paul Valéry a dit ceci jadis, en passant, et la maxime a un rayon d'action vraiment vaste: *„Pour ce qui est des règles d'un jeu, aucun scepticisme n'est possible."* Parce que la base qu'elles determinent est immuable. Aussitôt que les règles sont violées, le monde du jeu s'écroule. Il n'y a plus de jeu." (Huizinga, J., *Homo ludens*, Humanitas, Bucureşti, 2003, p. 50)

[2] Evanghelos Moutsopoulos (n. 1930, philosophe grec), *Categoriile estetice*, Univers, Bucureşti, 1976.

BDD-A29990 © 2018 Universitatea din Pitești
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 23:08:02 UTC)

ludique, considéré comme un trait de caractère, nous croyons qu'il présente aussi une valence esthétique – et les considérations de Huizinga[1] peuvent nous servir d'argumentation.

Jeu et amusements ludiques

Dans le *jeu* sont activées des règles de nature disciplinative (comment et où/quand nous jouons) sur un plan extérieur[2] (le monde), comme zone délimitée en espace et en temps. Dans l'action de *jouer* elles sont reflétées (*jouer*, mais aussi *se jouer*), par leur transposition dans un registre diminutif – *espiègle* – et, en meme temps, „inapte" par rapport aux normes de conformité – *folâtre*. Par consequent, même le jeu, en tant qu'action ou activité, a sa coherence, illustrant un certain ordre de caractère dans son relationnement et ses manifestations, mais son trait spécifique est l'auto-suspension dans l'imaginaire, par la séparation d'avec le poids de la réalité environnante, qu'il interprète par diminution. Ainsi, l'action de pratiquer le jeu transfère le jeu dans l'intérieur de la personne, comme propre jeu, diminutif (enfantin).

En essence, le jeu este une *confrontation inoffensive*, qui ne simule l'adversité que de façon apparente, comme jeu *dramatique*. Pour le monde naturel (animal), il est un exercice de préparation, une expérience utile. Pour le monde culturel, le jeu est un *masque* qui peut déterminer aussi une façon d'être comme telle, sans autre but que celui d'exercer une manifestation en soi, par pur plaisir. Le masque-vêtement (la *persona*) se porte en public afin de protéger l'intimité d'une identité personelle (l'ombre). Le jeu-comme-masque cache, par déguisement[3], une situation d'inacceptabilité d'un ordre incommode, un rejet qui ne peut pas être assumé/exposé publiquement.

L'apprentissage à travers le jeu passe par une participation non obligatoire, et pourtant formative. Apprendre quelque chose en jouant ou en plaisantant, dans/par le jeu, ajoute, de surcroît, la satisfaction de se libérer du but ou de l'objectif de gagner / vaincre, c'est-à-dire d'une finalité ayant trait à la performance. En ce sens, le jeu s'exprime à travers une *participation joyeuse* et *vivante*, dépourvue de la tension de la compétitivité. Il résulte que l'action de jouer nuance le jeu avec un caractère de *légèreté*, en glissant de sorte du sérieux vers l'amusant ou le drôle, du prévisible vers le spontané, de l'apathie vers l'empathie, mais aussi du profond vers le superficiel ou du lucratif (disciplinatif) vers le déléctif (récréatif), et, côté esthétique, du dramatiqe au ludique.

Le ludique développe ainsi une *fluidité du détachement* de tout repos rétrospectif. Dans le jeu-(d')-adulte – développé / sobre / discursif / pondéré –, gravitant, de façon compétitive, vers une position hiérarchiquement supérieure, la déviation par rapport à la

[1] Johan Huizinga (1872-1945), historien, professeur et écrivain hollandais.

[2] „Chaque jeu se meut à l'intérieur de son espace de jeu, qui est préalablement délimité, de façon matérielle ou dans l'imagination, expressément ou comme allant de soi-même." (Huizinga, J., *ibidem*, p. 48)

[3] „L'altérité et le secret du jeu sont exprimés, tous les deux, de façon claire et visible, dans le *déguisement*. Ici, „le caractère inhabituel" du jeu atteint la perfection. Celui qui s'est déguisé ou masqué „jooue" le rôle d'un autre être. Il „est" un autre être! L'épouvante de l'enfant, la fête turbulente, le rituel sacré et l'imagination mystique se mêlent inextricablement à tout ce qui est masque et déguisement." (Huizinga, J., *ibidem*, p. 52)

BDD-A29990 © 2018 Universitatea din Pitești
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 23:08:02 UTC)

règle est sanctionnée de manière significative, comme manque de correctitude éthique. Dans le jeu-(d')-enfant – spontané / espiègle / cursif / léger –, sautillant sans cadence et inadversativement, la faute ou l'erreur est circonstanciée par le manque d'attention ou l'impuissance, plutôt que par l'intention. Il n'y a pas de culpabilité, donc pas de punition. On est amorale dans le ludique. En d'autres termes, quand on joue, la déviation est diatonique, tandis qu'en jeu, elle a un aspect chromatique. Le ludique est défini par cela comme *jeu espiègle*, de surface, dans une extension virtuelle, sans frontière espace-temporelle (inmarginable objectivement), abstraite à la réalité.

Le contraste positif donné par le jeu n'est pertinent que du point de vue de la conscience mature, quand on prétend aux faits, en plus de la manœuvre correcte et juste, une action de s'assumer de nature éthique. C'est pourquoi le ludique est propre à l'âge de l'innocence, quand la conscience est encore naïve, non marquée par le jugement de la distinction entre le bien et le mal. Dans le ludique, une autre réalité est projetée, celle imaginaire, où ce qui importe est juste de pouvoir jouer sans être encombré ou dérangé, en ignorant à la fois les lois et les impressions données par la conjoncture de la réalité. Or cela est très bien, car si le ludique, avec sa spontanéité caractéristique, intervenait dans le jeu de la réalité (comme le *trickster*), même des désordres fatals pourraient se produire. Parce que, idéatiquement, le jeu doit s'identifier comme légitime seulement en pratiquant la règle activement (dans le temps présent, comme ordre manifeste), plutôt que d'évaluer les conséquences spectaculaires (vainqueur/vaincu) rétrospectivement, ni encore passivement (réflexif/otieux), sur la contemplation de quelque sens (puisque, bien que significatif, le ludique ne contient pas de vertus textuelles). Par le ludique, la connexion est faite avec un état primordial (originaire).

Objectivement, le *jeu* illustre la règle impérativement et démonstrativement (explicitement) dans un environnement compétitif. Subjectivement, *l'action de jouer* la relativise, spontanément et efficacement (implicitement), tout en ignorant la compétitivité (la normativité) du jeu. Le sens même du jeu réside dans la motivation de gagner ou de finaliser, prouvant ainsi l'aptitude de polir la capacité de jouer, mais aussi une satisfaction personnelle. Concretèment, la règle du sens propre au jeu est pertinente dans la cadence, lorsque le rapport gagnant-vaincu est radicalement réglé. Le jeu annule même l'enjeu du jeu, duquel il s'en moque, l'ignorant innocemment. C'est pourquoi il ne prévoit même pas la cadence. Il n'y a pas de but logique du prendre-en-jeu, mais seulement une finalité naturelle, qui survient par l'épuisement physique (fatigue). Les cadences du jeu pratique comme tel sont de simples suspensions pour un moment, sans signification aucune.

Le jeu concerne la vision et la compréhension de l'extériorité d'un intervalle donnée par un symbole intelligible: la *carré*. L'action de jouer s'accorde à une perspective intérieure, qui tient au sentiment immédiat, à travers et comme état de sensibilité: l'émotion positive et bénéfique de *joie*.

Si le jeu masque concrètement une apparition publique – individuelle (simple, unique) ou collective (plurielle) – l'action de jouant est le substitut ineffable d'un état proprement-réel (objectif) par un autre, proprement-imaginaire (subjective). Par exemple, l'enfant (le petit) s'imagine un adulte (un géant). Mais aussi vice-versa: l'adulte (le grand) peut s'imaginer comme un enfant (un nain).

BDD-A29990 © 2018 Universitatea din Pitești
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 23:08:02 UTC)

La personne adulte perçoit le ludique comme une possibilité de mettre à jour un état d'esprit tonique, optimiste et propre au jeu libre. Comme l'adulte a l'expérience du ludique de sa propre enfance, contrairement à la conscience de la réalité qu'il faut avoir pour son propre présent, la perception de ce contraste est vécue dans le registre du dramatique, car la récupération du passé sous la valence d'un jeu d'actualité n'est plus possible sinon par des moyens virtuels, purement imaginaires. Cependant, face au fait, circonstancié à un jeu non-périmétrisé (l'impliquant directement ou en tant que spectateur), dans l'adulte tressaille et sursaute, de manière réflexe, la mémoire de l'état ludique, comme expérience spontanée dans une actualité de présence, ce qui lui provoque une sensation tonifiante. D'ailleurs, la nostalgie est l'expression de l'incapacité de sursauter en présence du ludique. Nostalgique est adulte «peiné» parce qu'il ne peut plus jouer comme l'enfant qui'il était autrefois, incapable d'ignorer la maturité chargée de la conscience de son estime de maintenant. D'autre part, ce n'est que le jeu qui, manquant la gaité du ludique, se concentre exclusivement sur les enjeux, qui est surchargé de passion et de conflit, du coup empirant la tension de l'etat concurrenciel (la compétition).

Si la manipulation du jeu réclame de l'énergie mécanique, dans une mécanique de la *pulsation régressive* (inertielle-conservatrice, répétitive), sous les auspices du ludique, la consommation d'énergie se réduit, ce qui importe n'est que *l'élan*, plutôt que de maintenir ou d'augmenter la force. Vu ainsi, le ludique circonscrit une *pulsation progressive* (jaillissant-continuellement-ouverture). Puisque l'enfant n'a pas éprouvé l'expérience de la maturité, il ne ressent pas la participation par l'acte du jeu sous l'effet d'une diminution du plein de son énergie (psychique, mentale), ce qui lui permet un renouvellement presque continuel de l'élan du mouvement dans l'acte de jouer. Après tout, c'est cet élan que l'adulte de plus tard voudrait récupérer. Mais si l'élan de l'enfant dépasse sa capacité physique – étant encore trop tôt (trop petit, trop peu mûri) par rapport à la force disponible – , pour l'adulte, au contraire, l'élan, la dynamique, tend à diminuer par rapport à la plénitude de son pouvoir. La différence réside dans le fait que, pour l'enfant, le ludique est un *état* (naturel, anhistorique, intemporel, cursif) d'une *actualité illimitée* (en termes de temps et de lieu), tandis que l'adulte le considère comme *fait* (culturel-et-historique, temporisé, chronométré, discursif) *passé, traversé*. Le jeu des adultes est référencé / intégré à la réalité, tandis que l'acte de jouer de l'enfant prouve l'imaginaire à travers une imitation diminutive-ludique de la réalité (adulte).

Bénéfiquement, le ludique rayonne un certain type de *jeu de l'esprit*: la *joie*. C'est une joie presque enfantine, dont le jeu-dans-l'acte-de-jouer ne contient pas son contraire. Contrairement au comique – artisanat qui emprunte la voie du rationnel, en tant que jeu de caractère – le ludique ne peut pas être fabriqué, parce qu'il appartient à l'être intérieur et à l'existence intérieure, et non pas à la pratique de la civilité. Autrement dit, ce n'est pas conformable et ne peut pas être évalué comme (un) jeu, justement parce qu'il est en-jeu. C'est une manière de vivre directement, irréflexivement, décontouré et ancrée dans le naturel, tangent à une étendue d'horizon et à un temps incertain, inséquent. En tant qu'expression de la joie (d'être) en soi, *le jeu-en-l'acte-de-jouer* ne peut pas générer de déception. C'est pourquoi nous pouvons dire qu'en général le ludique est immanent à la gaieté, insignifiant comme intention.

BDD-A29990 © 2018 Universitatea din Pitești
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 23:08:02 UTC)

Au-delà de sa phénoménalité spécifique et positive, le ludique a aussi une certaine apparence, et on peut lui présumer un *visage esthétique*. Dans/à travers le ludique, les dimensions naturelles sont diminuées d'une manière gentille, drôle, sympathique, sans caricature ni sarcasme. Le petit, en tant que diminutif du grand, tout comme l'enfant est un diminutif de l'adulte, il est possible que l'on l'inclut et que l'on le roule sans l'abîmer structurellement ni en altérer la cohérence. Dans le ludique, le sérieux est seulement simulé et inconsistant. Sur la ligne cognitive, cela correspond à *l'élan d'aventure*.

Le chronotope[1] générique du ludique consiste d'une surface lisse (sans obstacles) et de temps incadenciel (indésinent), par rapport auxquels le personnage se déplace de façon inconsistante directionnellement et/ou temporellement – dans un état continuel de *jocularité*[2].

Si, dans le comique, tous les côtés de l'encadrement du jeu équivalent par la fonction limitative – contre laquelle on se heurte, on butte,, sans pourtan jamais arrêter – dans le ludique, où il n'y a plus de cadre, la seule condition ou exigence est d'y avoir une plate-forme de ressort sur la surface-à-perte-de-vue de laquelle on peut se déplacer de manière espiègle.

Au cours de tout métabolisme naturel, il y a un moment propice pour le ludique viétudinal (biologique): l'enfance (de l'homme animal); le printemps (de l'année végétale). Cependant, sur la ligne de la sublimation artistique, le ludique ne se produit pas du le besoin social du rire ou de celle, individuelle, de se délecter, de jouir – par la confortable absence de tout effort réflexe, ou afin d'étouffer la peur du *lictis-ennui*. En art, la réflexivité tend à être implicite, ce qui vaut également pour le ludique artistique. Vivre de manière réflexive la joie de regarder le monde comme dans un jeu enfantin équivaut à une expression de *naïveté délibérée* (savoir comment jouer-en-jeu), assumée de façon à renouveler afin de dépotencer toutes les contrariétés intérieurement possibles. L'artiste bénéficie généralement de ce ressort d'innocence nativement, qui, tout en le reandant vulnérable par rapport à l'âpreté du monde qui qui est différent du soi (l'intériorité vue de l'extérieur comme pure/familière), le protège contre la conscience de soi se trouvant dans le monde (l'extériorité regardé d'en dedans, de l'intérieur, comme modifié/étrange).

Le jeu réclame généralement un cadre de protection pour ne pas dépasser dans la concrétude de la réalité. N'ayant pas de fondements de gravité, l'activité ludique est librement-heureuse uniqeument dans elle-même, en générant spontanément son propre plérome: la *légèreté*. Par conséquent, les adultes, pondérés dans la captivité de conformité, peuvent jouer avec l'enfant (de manière non-incidentelle) seulement en grimaçant de façon comique. L'enfant joue avec l'adulte toujours en s'égayant de façon ludique, précisément parce que, ne le voyant pas comme tel, dans la gravité sérieuse de sa maturité, c'est-à-dire en le regardant avec un air de san-nostalgie, il le convoqué par réflexe dan l'imaginaire du diminutif. Le ludique fait donc profiler une esthétique de la *jovialité de s'englober par en-enfantisation* (diminutivisation dans/par la *jocularité* d'un jeu enjoué, ludique, espiègle).

---

[1] Dans la littérature, on comprend par *chronotope* la connexion entre les relations temporelles et spatiales, assimilées de manière artistique.

[2] *Jocularité* – en roumain, le terme a été introduit par Zoe Dumitrescu-Buşulenga dans *„Ion Creangă"*, Editura Nicodim Caligraful, Mănăstirea Putna, 2017

BDD-A29990 © 2018 Universitatea din Pitești
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 23:08:02 UTC)

Sur la ligne de la cohérence, si on rit des personnages comiques[1], ceux ludiques n'ont pas le bénéfice de cette gratulation, parce qu'ils ne peuvent pas être pris au sérieux. Cependant, ce sont eux qui rient. Vus de l'extérieur, les personnages comiques ne modèlent pas, mais ils font de la caricature de manière régulatrice. Ceux ludiques insufflent la bénéficité de la joie de vivre. On ne rit pas d'eux, mais eux, ils rient commes des enfants, sans intention, à la suite d'un débordement de joie jetée comme engrais sur un état beaucoup trop pondéré dans le registre grave du sérieux majeur. Mais plus que les personnages comiques, qui peuvent devenir populaires et aimés, ceux ludiques vous défient sincèrement à les aimer. Dans un état ou l'on se prit d'amitié on est appelé de façon communautaire (collectivement, en général); dans l'amour nous sommes voués de façon personnelle (individuellement, en particulier).

Si l'action de jouer peut parfois se distinguer par rapport à un certain quelque-chose couplé au réel de l'imaginaire (on joue à ceci ou à cela), le jeu (comme action de jouer régulière) peut être classé en fonction de différents critères: la paire des constituants humains impliqués: l'esprit-l'âme – *l'art*; corps-esprit – le *sport*; la perspective / la modalité d'approche: interprétatif – *conceptuel* (logique), *sensible* (émotionnel); instrumental – *mental*, *manuel*; objectif ou le but dans lequel on le pratique / expose: *divertissement* (amusement, reconfort); *entraînement*, *formation* (pratique, modélisation); *performance* (professionnalisation, expérience)

Le jeu musical, qui est de même soumis à/par des grilles et des règles (méthode) et des codes (partiture), comporte aussi une *syntaxe* déterminée contre les types relationnels: **monologique** – la *monodie solo* ou *avec accompagnement* (de concert, l'orchestre d'harmonie); **dialogique** – la *polyphonie vocale* (le madrigal, le motet etc.) ou *instrumentale* (l'invention, la fugue etc.); **comunional** – *homophonie* d'ensemble ou d'arrangement (choral, instrumental, vocal et instrumental).
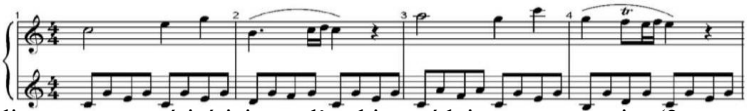
On peut aussi parler d'un visage esthétique du ludique musical: la simplicité de l'expression; des répétitions minimales et suffisantes et par niveaux formels restreints (subdivisionnaires); des variations basées sur des inversions ou des permutations des hauteurs et de durées dans le même cadre formel; la concision de la dimension de la phrase; l'atténuation du contraste thématique ample (du dramatisme) en faveur de celui de niveau élémentaire, par le *subito*, destiné à exprimer la spontanéité; le déroulement dans un tempo léger ou un rythme lent (allegretto/moderato). De nombreux thèmes de rondo, dans des sonates ou des concerts, comportent l'expression du ludique. Le schéma classique *Modèle-Séquence-Petit développement-Cadence* [a-a'-(b-b)-c], où les durées des termes *a* sont identiques, tandis que la paire du petit développement (bb) équivaut à un seul *a* – dans le cadre d'une phrase composée de façon simple (binaire ou ternaire) –, fournit un très bon cadre formel pour le l'échaffaudage ludique.

[1]„Le rire se trouve dans une relation d'une certaine antinomie avec le sérieux, mais il n'est aucunément lié au jeu. Les enfants, les joueurs de football ou d'échecs jouent sérieusement, on ne peut plus sérieusement, sans aucun penchant pour le rire. Chose curieuse: c'est justement l'opération purement physiologique du rire qui est propre exclusivement à l'être humain, tandis que la fonction pleine de sens profond du jeu, l'homme la possède en commun avec les animaux. L'aristotelien *animal ridens* caracterise l'homme par opposition avec les animaux, d'une manière presque plus catégorique que l'*homo sapiens*." (Huizinga, J., *op. cit.*, p. 43)

BDD-A29990 © 2018 Universitatea din Pitești
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 23:08:02 UTC)

L'exécution d'une pièce musicale est basée sur le respect des règles du chant, comme jeu musical sérieux, technique (discipliné) et lucratif (avec finalité). En superposition avec celui-là, on peut profiler, de façon non-lucrative (artistique) une expressivité de la légèreté du ludique, comme dans de nombreux thèmes musicaux mozartiens. On va présenter, ci-dessous, trois exemples de ludique musical.

Exemple 1. Thème I (ayant formellement une seule phrase) de l'Allegro (premier mouvement) de la Sonata pour Piano no. 16 en Do majeur K. 545 par W. A. Mozart:

Ex. 1 

Le ludique est caractérisé ici par: l'ambitus réduit, assez restreint (2 octaves) dans un registre clair (do_1-do_3); la ligne mélodique facilement intonable/mémorable; la pulsation régulière (huitièmes) de l'accompagnement (main gauche), dans une formulation de basse Alberti, figurant, dans le même motif couvrant une minime, des paires de deux accords trisoniques qui concernent exclusivement les échelons principaux: II, VI, IV-I, VI; la division des coordonnées monodiques et de l'accompagnement par distribution dans différents registres d'octave; la simplicité de la structuration des voix syntaxiques à travers des séquences d'articulations monophoniques (un son par articulation); la synchronisation harmonique des segments du thème avec les échelons tonals de l'accompagnement; la simultanéité de deux expressions structurelles de la timbrométrie:

a. timbrométrie mélo-rythmique: *ternaire* – du rythme *long-court-court* (seconde, deux-quarts); (quart-à-point, deux seizièmes) – et *binaire* – *long-long* (quart, quart, pause de quart), configurat une structure a – a' – b;
b. timbrométrie formelle: la *binarité* donnée par l'association des cellules (couvrant une mesure de quatre quarts) par des paires de motifs (la cellule seconde étant de type cadenciel), qui, sur le niveau formel immédiatement supérieur, est conjuguée dans une paire de deux motifs formant la phrase: A (modèle) – de (a-b); A '(séquence) – de (a-b)'.

Exemple 2. Le duo Papageno – Papagena du Singspiel *La Flûte enchantée* (1791) par Mozart décrit le contour d'un langage ludique, les deux personnages répétant réciproquement la première paire de syllabes, la même, du nom de chacun. Ce qui peut sembler un bégaiement drôle est au fond une subdivision ludique-diminutive, une manière enfantine de se toucher par le langage oral.

En s'appelant l'un l'autre, ils jouent et s'approchent en cercles l'un de l'autre, pour s'embrasser heureusement dans un *eros* du ludique, et devenant ainsi, comme à partir des bords à part vers un centre commun, dans une successivité alternativement énumérative – Papageno *et/ou* Papagena –, dans une simultanéité harmonique unique – Papageno-(*avec*)-Papagena.
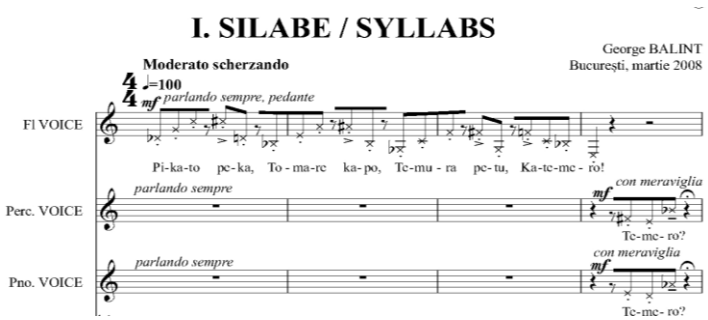
Dans la distribution des caractères de ce chef-d'œuvre de Mozart, Papageno est un caractère naïf et bon, l'exposant de la déconturation du culturel dans le naturel, animé par le désir de couronner le sort ancestral sous la forme de l'autre du couple, qu'il cherche instinctivement pour se compléter. Lui, ainsi et l'épouse qui lui est donnée plus tard sont animés dans la substance du naturel, sans avoir ni viser à la conscience d'un destin. Tous

BDD-A29990 © 2018 Universitatea din Pitești
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 23:08:02 UTC)

deux sont référés à un état dépourvu de la gravité des contraires, fixés dans le stade culturel de l'enfance. Et selon leur air, et selon la manière de se comporter / de s'exprimer, ils présentent clairement l'expression *magique* du ludique, comme des personnages joyeux et joviaux.

Exemple 3. Nous avons également choisi une partiture de concert contemporain, composée par le soussigné en 2008: *Scènes ludiques* – triple concert pour flûte, percussions, piano et orchestre. Lancé à travers un dialogue ludique, le thème principal du premier mouvements des trois du concert, intitulé *Syllabes*, présente littéralement une succession de syllabes prononcées par les musiciens solistes, sur une paire de formules rythmiques asymétriques: *court-court-long – court-long*. Progressivement, tout l'orchestre sera agrégé sur le modèle de ce thème.

Ex. 3



Synthèse concluante

Par rapport au contenu, à la forme et au mouvement d'aspectation, le ludique musical donne le profil de l'expression d'un état de jocularité exprimée par une motricité légère ou par une animation gaie et enjouée de surface (2D) – longueur/latéralité et hauteur/profil – rappellant ainsi l'étape anhistorique de l'enfance. Il est référé de façon dominante par la perception sensible (de l'âme).

- *Esthétiquement*: il donne le profil d'une continuité variable-spontanée, dans une expression de diminutivité pigmentée par des cadences d'un moment, peu suspensives et nonincidentes, jamais pleinement réalisées, qui ne sont jamais les dernières, variant toujours dans des aspects de contraste minimal.
- *Musicalement*: il se moule sur un thème-personnage dont l'expression de remanence se compose de profils mélodiques simples, avec quelques sons et aspects de timbre, des contrastes modérés et des tempos déplacés légèrement (comme l'Allegretto).
- *Théâtralement*: le personnage ludique et polychrome et espiègle, inadhérent et spontané, non-déterminatif sur la ligne de la dramatisation (aconflictuel/inoffensif). Rapporté à un stade adulte, il peut être anachronique.
- *En général*, il propage un état d'expérience (l'innocence de l'enfance) comme *actualité diminutive-enjouée*. Par rapport au ludique, le rire exprime l'empathie (résonance émotionnelle), étant authentique et stimulant.

BDD-A29990 © 2018 Universitatea din Pitești
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 23:08:02 UTC)

Bibliographie

Adorno, Th. W., *Teoria estetică*, Paralela 45, Piteşti, 2005
Dumitrescu-Buşulenga, Z., *„Ion Creangă"*, Nicodim Caligraful, Mănăstirea Putna, 2017
Huizinga, J., *Homo ludens*, Humanitas, Bucureşti, 2003
Kant, Im., *Critica facultăţii de judecare*, ALL, Bucureşti, 2007, 2008
Moutsopoulos, E., *Categoriile estetice*, Univers, Bucureşti, 1976
Niculescu, Şt., *Reflecţii despre muzică* (Vol. II), Ed. Academiei Române, Bucureşti, 2006
Tatarkiewicz, Wl., *Istoria esteticii*, vol. I-IV, Meridiane, Bucureşti, 1978
Vianu T., *Estetica*, Orizonturi, Bucureşti, 2010

BDD-A29990 © 2018 Universitatea din Pitești
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 23:08:02 UTC)