

**L'EN-JEU D'UNE ESTHÉTIQUE NON MIMÉTIQUE
DANS LES TRAVAUX DE FRANÇOIS ZOURABICHVILI¹**

Marie-France Badie (Montpellier III)

Ce texte est la version remaniée d'une conférence prononcée le 16 Janvier à Paris dans le cadre de la journée « Les physiques de la pensée selon François Zourabichvili ». Klēsis tient à remercier l'auteur et les organisateurs de la journées pour avoir autorisé la publication de ce texte dans ce numéro spécial de la revue.

Il peut sembler paradoxal de parler d'*enjeu* d'une esthétique dont le modèle, pour François Zourabichvili, est le *jeu*. Le paradoxe, cependant, nous place d'emblée au cœur du sujet – de cette esthétique non mimétique, qui tente de penser la différence esthétique, indissolublement, comme jeu et nécessité, fiction et réalité – comme le tracé d'une distance.

Nous avons pris comme matériau de cette communication deux conférences faites par François Zourabichvili, en 2005, l'une en Tunisie, l'autre à Montpellier, dans le cadre d'un colloque sur *Le même et l'autre*. Nous avons également utilisé des notes d'étudiants, prises lors de ses cours d'esthétique, en licence, l'année 2005-2006².

La critique d'une esthétique du contenu et de l'expression s'attaque, écrit François Zourabichvili, à ce qui est de l'ordre d'une « illusion...transcendantale »³ – illusion à ce

¹ Le texte de la communication présentée à Ulm, lors de la Journée en hommage aux travaux de François Zourabichvili, a été complété ici par des notes qui ont pour but de préciser cette orientation la plus récente du travail, non publié, de François Zourabichvili.

² Nous tenons à remercier Emilie Charonnat qui a accepté de nous communiquer ses notes de cours : notes précieuses pour les précisions qu'elle apporte sur la notion de jeu et les exemples, patiemment analysés, d'une reconnaissance non mimétique. Nous puiserons indifféremment dans ces différentes sources, sans distinguer leur origine.

³ F. Zourabichvili, *Deleuze. Une philosophie de l'évènement*, p. 58. C'est comme *différence* esthétique que l'art doit être pensé ; l'art ne peut s'affranchir du principe de distance. Mais dire que l'art est *écart*, *distance*, par rapport à tous les présupposés de la représentation, ne nous met pas à l'abri du modèle de la reconnaissance. Comment, en effet, affirmer la différence, si nous ne cernons pas ce dont elle diffère (cf. *ibid.*, p. 57 : « La différence de perspective exige l'intériorisation de la relation ») ? On pourrait dire de la

point nécessaire que c'est encore *dans un jeu avec elle* que l'œuvre d'art trouvera sa cohérence. Nous ne nous étonnerons donc pas de voir ressurgir, dans une nouvelle configuration, ce qui a été banni – l'apparence, la forme, l'expression – quand le rapport que nous entretenons avec elles est appréhendé comme *jeu*. Le modèle esthétique que François Zourabichvili veut mettre en place ne refuse donc pas le modèle de la reconnaissance, mais il refuse celui d'une reconnaissance *mimétique*. Reconnaissance mimétique et reconnaissance non mimétique sont deux circuits *hétérogènes*, à l'origine de deux types d'esthétiques irréconciliables : une esthétique du contenu et une esthétique du *jeu avec* les contenus.

La crise, aujourd'hui, d'une esthétique du contenu tient au soupçon qui se porte sur le modèle de l'œuvre, hérité de l'aristotélisme et repris au XXe siècle, encore, dans le courant phénoménologique. L'œuvre s'ordonne à une vérité – vérité de l'être ou vérité de l'Apparaître – quand bien même la chose demeure irrévélée⁴.

Ce soupçon à l'égard d'une esthétique du contenu s'inscrit dans une critique beaucoup plus globale d'une certaine image dogmatique de la pensée, dont le préalable est l'idée de vérité et la finalité la re-cognition⁵. Ce double pré-supposé est traqué jusque dans ses apparents démentis, notamment dans l'art dit « moderne », où il ne s'agit plus, pour l'œuvre, de témoigner d'un référent externe, mais de dévoiler sa propre genèse et ses propres limites⁶. Cette auto-présentation de l'œuvre s'offre encore comme un spectacle à notre contemplation. Elle relève donc, elle-même, de la reconnaissance mimétique.

Dans le circuit de la reconnaissance mimétique, la différence esthétique, creusée par le processus de reconnaissance, est donc réduite à la seule altérité de l'expressivité⁷. Dans le rapport mimétique entre la forme et le contenu, l'expression est la chose elle-même, *comme chose exprimée*⁸.

méthode d'exposition de la différence, qui est celle de François Zourabichvili, ce qu'il écrivait sur Deleuze : « La pensée qui affronte un problème cherchant à en déterminer les conditions, ne peut se le représenter que négativement, parce que la positivité des signes n'est pas représentable » (p. 58).

⁴ Dans sa finalité tout au moins, le modèle phénoménologique de la différence esthétique – selon lequel, de Hegel à Gadamer, en passant par Heidegger, la différence esthétique réside dans l'expérience de la chose, dans sa manifestation ou son Apparaître – diffère peu, aux yeux de François Zourabichvili, du modèle théorique aristotélien. La différence esthétique est retenue dans l'espace qui relie le contenu à la donation du contenu, en sa vérité.

⁵ « Modèle théorico-logique », « procédure de vérité », « schème encombrant du connaître », etc.

⁶ Comme écriture, peinture, musique... Ce n'est pas l'autonomie de l'œuvre qui est contestée – nous verrons au contraire en quoi une esthétique non mimétique la suppose – mais la posture que prend ici cette autonomie comme auto-manifestation censée délivrer l'essence même de la l'activité artistique. C'est pourquoi cette pseudo-autonomie de l'art moderne appelle un commentaire (un « discours d'accompagnement »), confirmant la « procédure de vérité » à laquelle serait soumise l'œuvre d'art.

⁷ Le sens pourrait, aussi efficacement, être énoncé par un « texte plat », renvoyant l'expressivité artistique à un simple enjolivement.

⁸ A qui lui demandait, lors du colloque *Le même et l'autre*, si « faire paraître l'apparaître » ne consistait pas à faire apparaître un monde qui n'est jamais le même, François Zourabichvili répondait qu'une telle

Là aussi, il ne suffit pas de barrer la dualité forme expressive / contenu exprimé, pour abolir le modèle de l'expressivité : de dire, par exemple, que le sens de l'oeuvre ne peut être séparé de sa mise en forme, ou que la forme est la réalisation même du contenu⁹. *L'auto-expression n'abolit pas l'expression*¹⁰.

Cette finalité expressive ne laisse à l'oeuvre aucune autonomie, aucun espace propre¹¹. Elle oublie, dans l'idée d'une destination de l'art, la fulgurante intuition kantienne d'une finalité sans fin.

La reconnaissance mimétique de l'oeuvre est doublée, en outre, par une reconnaissance mimétique *de soi*. Le cri de la reconnaissance – « C'est bien ça »¹² – exprime, en effet, une double satisfaction : celle d'avoir atteint quelque chose et celle d'être soi-même intimement mobilisé par une reconnaissance qui est, aussi bien, expérience de soi – *se reconnaître* dans la chose : plaisir mimétique qui relève d'une pratique extatique.

A ce circuit, clos sur lui-même, de la reconnaissance mimétique, François Zourabichvili oppose l'*autre* circuit – la reconnaissance non mimétique – dans une nouvelle trilogie – le jeu, la règle, le désir – opposée, point par point à la trilogie mimétique - le contenu, l'expression, le moi. Pourtant François Zourabichvili maintient fermement l'idée que la reconnaissance non mimétique est un *rapport réflexif* – rapport présupposant une dualité entre des termes corrélatifs, désignés ici comme *écart* et *effet* : « *écart* de l'expérience d'art par rapport au cours de la vie » / « *effet* supposé sur la vie »¹³. Mais ici, le rapport réflexif déjoue toutes les *antinomies* : Il ne s'établit pas *entre* le contenu et l'expression, l'oeuvre et le sujet, l'auteur et le destinataire ; il est un rapport à *même l'oeuvre* et présuppose pourtant une *pratique* de l'oeuvre. Celle-ci n'est pas liée à une contemplation et ordonnée à la recognition ; le faire artistique n'est pas

expérience s'inscrit dans un cercle – dans le « circuit de la reconnaissance » mimétique - qui retient toute altérité dans la répétition du même, « dans l'écart du même à soi », du même au même.

⁹ Ainsi, dans la critique hégélienne de l'expression, au nom de la réconciliation accomplie du sensible et du spirituel, l'idéologie de l'expressivité atteint la manifestation elle-même, pour autant que la manifestation aurait encore prétention à témoigner.

¹⁰ On repère très bien, néanmoins, cette tension, entre expression et manifestation, dans les textes hégéliens sur la « religion de la beauté ».

¹¹ Ceci, quelle que soit la distance du contenu à l'expression : que la distance soit trop courte – dans le modèle du miroir ou dans celui de l'oeuvre comme auto-manifestation – ou qu'elle soit trop longue – dans le modèle de la révélation qui renvoie l'expression à une finalité externe.

¹² Ou le « c'est bien rendu », qui présuppose également une vérité antécédente. Interrogé sur le concept de beauté, François Zourabichvili répondait que, sinon à comprendre la beauté comme ordonnée à la reconnaissance, comme un jugement porté sur la justesse expressive de l'oeuvre, il n'y a pas de concept de beauté ou, ce qui revient au même, que le concept de beauté n'a pas de spécificité. Comme le concept d'Apparaître, qui peut s'adapter à toutes les oeuvres (aporie des descriptions phénoménologiques qui concluent, inlassablement, sur la même vérité de l'art), la beauté est un signifiant universel – autant dire indéterminé – qui s'adapte à tous les modèles esthétiques... Seule pourrait trouver grâce aux yeux de François Zourabichvili – mais là, nous sortons du cercle de la reconnaissance mimétique – une beauté comprise comme immanente à l'oeuvre, *dans l'abolition de toute distance expressive*. En somme, le rêve grec d'un Hegel qui aurait oublié tout impératif de vérité.

¹³ « L'un bien sûr commande l'autre... Je ne peux pas invoquer la "différence esthétique" sans y entendre les deux ».

un intermédiaire et pas d'avantage, une médiation. Il est un tâtonnement, une exploration, en partie hasardeuse, non commandée par l'attitude volontariste de l'expressivité : « Toutes les visées passent à la trappe ; quelque chose se passe hors visée »¹⁴. Dans la reconnaissance non mimétique, la différence esthétique creuse chaque élément en présence.

A ce nouveau modèle de la reconnaissance¹⁵ correspond un nouveau statut de l'expressivité. Dans un usage non mimétique du langage, par exemple, l'expression est le matériau avec lequel on va *composer* : l'œuvre n'a pas sa finalité dans l'expression ; elle *fait* quelque chose *avec* l'expression. Les mots évoquent toujours, mais le poème suspend l'ordre discursif linéaire du langage et lui substitue un ordre *transversal*, *permettant la résonance réglée de plans hétérogènes*. C'est ce que François Zourabichvili nomme *transmuter* – opération qu'il analyse minutieusement dans ses *Cours*, notamment à partir d'un poème de Rimbaud¹⁶ : création d'espaces marqués par des points d'ambiguïté, identité de mouvements inverses, évacuation du couple sujet / attribut, usage de l'infinitif, etc. : il s'agit de *faire sens* et non de dire le sens ; de *jouer avec* le sens.

La transmutation est donc tout le contraire de l'opération métaphorique. Dans la métaphore, on pose au préalable deux éléments distincts que l'on fait ensuite fusionner. Dans le poème de Rimbaud, le voisinage de deux éléments hétérogènes *laisse en place les deux éléments : ils forment un couple, mais il n'y a pas d'épousailles*. C'est pourquoi il faut être attentif à la distinction entre l'esthétique de François Zourabichvili et certaines analyses, apparemment non classiques, de la métaphore. Je pense, notamment, aux travaux de Nicole Loraux sur la métaphore tragique qui, partant des mêmes prémisses, aboutissent à une perspective sensiblement différente. Pour Nicole Loraux, la métaphore tragique subvertit l'opposition traditionnelle du propre et du figuré, du voir et de l'entendre. Le spectateur entend - voit ; il n'interprète pas. Il n'y a pas un registre qui représente l'autre¹⁷. Si François Zourabichvili pourrait souscrire à ces affirmations, il n'en reprendrait pas la conclusion – à savoir *l'indécidabilité* du propre et du figuré : l'indécidabilité rompt, en effet, l'hétérogénéité. Il n'est donc pas étonnant que, subrepticement, se remette en place la suprématie d'un des éléments. Le dire tragique, écrit Nicole Loraux, se situe hors métaphore, *dans la métaphore* : « le voir

¹⁴ Il n'y a plus d'altérité réciproque entre ce qui ce qui serait de l'ordre du contenu de l'œuvre et ce qui, seul, introduirait une différence *proprement esthétique*, et qui relèverait de la mise en forme ou de l'expressivité du contenu.

¹⁵ Dans la trilogie non mimétique, l'opération réflexive n'est pas spéculaire.

¹⁶ « Elle est retrouvée

Quoi ? – L'Eternité

C'est la mer allée

Avec le soleil »

¹⁷ In *Ecriture tragique et récit mythique*, revue *Europe*, janvier/février 1999.

participe du savoir »¹⁸. Nous avons à faire à des épousailles inégales et non à un télescopage du couple.

Il convient donc de distinguer deux statuts hétérogènes de l'apparence. Dans le circuit non mimétique, l'apparence n'est pas « la suivante de l'objet »¹⁹; elle est « apparence joueuse », fruit d'une opération en laquelle l'art désenchaîne, « désaffaire », les matériaux, les met en circuit, et les réenchaîne « librement, ludiquement ». L'apparence n'est pas expression, mais production, « conquête des apparences ». Elle se prête à une réflexivité, voire une reconnaissance, mais elle n'est pas expressive, sinon à penser ce paradoxe *intéressant* d'une expressivité non mimétique.

Ce déplacement du concept d'apparence, inauguré par Schiller²⁰, marque un tournant dans l'analyse esthétique ; car si notre rapport à l'apparence ne s'épuise pas dans un rapport à la représentation, c'est notre rapport à la réalité elle-même qui est mis en jeu dans ce rapport à l'apparence. La césure entre fiction et réalité n'est plus pertinente. Produire de l'apparence, c'est introduire une distance *dans le réel* lui-même. En ce sens, Nietzsche est bien un héritier du concept schillérien de forme : dans la *Vision dionysiaque du monde*, texte contemporain de la *Naissance de la Tragédie*, l'enquête nietzschéenne ne porte pas tant sur les modalités apolliniennes d'expression du dionysiaque, que sur le problème, encore insoluble pour Nietzsche à cette époque, qui est celui posé par le point de rencontre, dans la tragédie grecque, de ces deux principes hétérogènes que sont le dionysiaque et l'apollinien. Après l'avoir envisagée, Nietzsche abandonne, en effet, la réponse « idéalisante » qui réduit le sens de la question posée à un problème d'expressivité – la tragédie comme « idéalisation de l'orgie » – et emprunte une toute autre voie : celle de l'alternance, puis de la coprésence des deux grands principes - la tragédie étant *simultanément* beauté formelle et fond de terreur, ivresse et lucidité. C'est cette simultanité qui nous intéresse ici. La simultanité du réel (dionysiaque) et de la représentativité (apollinienne) permet de sortir de la clôture symbolique : il ne s'agit plus dans la belle forme grecque de révéler et d'exprimer le dionysiaque; il s'agit de sortir de l'antinomie – antinomie du fond et de la forme, du réel et de l'apparence : l'antinomie, c'est le piège de la différence. L'hétérogénéité des coprésents est, au contraire, différence radicale. Or, si cette différence absolue barre toute possibilité de réconciliation ou de synthèse, elle permet seule de penser – au-delà de la coprésence qui n'est encore qu'une réponse provisoire – l'*identité hétérogène* du dionysiaque et de l'apollinien. L'altérité du dionysiaque et de l'apollinien doit être radicale, au-delà de tout rapport et de tout compromis, pour que le dionysiaque surgisse comme l'hétérogénéité immanente à l'apollinien lui-même. L'apollinien est alors l'expressivité même (du) dionysiaque – au double sens du génitif,

¹⁸ Cf., dans le même ordre d'idées, l'opposition de C. Bucci-Glucksman à Foucault, à propos de la musique baroque, dans *Le voir baroque*.

¹⁹ Comme le dit Maurice Blanchot de l'« image diurne », dans *L'espace littéraire*.

²⁰ *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*.

qui abolit toute dualité : le réel est production fictionnelle – non pas qu’il soit lui-même fiction, mais en ce qu’il est production, création²¹. La généralisation de l’apparence abolit l’apparence – si tout est fiction, rien ne l’est²² – elle l’élève à la dignité du réel lui-même. *L’esthétique peut prendre alors le relais de l’ontologique*²³.

François Zourabichvili propose le modèle du jeu comme modèle d’une esthétique non mimétique. Encore faut-il s’entendre sur ce que nous désignons par *jeu*. Dans la mouvance phénoménologique, le jeu est réinscrit sous la tutelle du vrai par l’articulation des notions de jeu et de vérité, dans une conception ontologique du jeu. Le jeu n’est alors qu’une médiation entre l’être et sa révélation²⁴. Rimbaud, lui, ne fait pas jouer l’être : il joue *avec* la question de l’être.

L’obsession du *contenu* nous ferait donc passer à côté de ce qu’est le jeu²⁵. Jouer, c’est faire : je prends quelque chose, j’en fais quelque chose, et je vois ce que cela donne²⁶. Le jeu est imprévisible : il survient comme une *suspension* de nos habitudes, une interruption de la chaîne des déterminations.

- Interruption, par exemple, du circuit narratif, qui ne s’inscrit pas dans la suite logique du texte. François Zourabichvili renvoie au roman de Pouchkine, *Eugène Onéguine*, « où s’intercale entre deux moments narratifs, un *khoro-vode*, c’est-à-dire une ronde chantée, où il est question de jeunes adolescentes qui jouent, qui attirent en même temps le beau jeune homme mais le repoussent dès qu’il s’approche, et lui défendent d’assister

²¹ Il ne s’agit donc pas de refuser la mimésis. Cette mimésis n’est plus, cependant, à proprement parler mimétique. Elle n’« imite » rien, n’identifie rien; elle exprime sans référent externe... Elle n’est pas pour autant la représentation de rien : le rien suggère encore la clôture, l’interdit de l’origine. Ici, l’origine se livre sans retenue, « avant toute faute et tout interdit », comme l’écrit Lyotard. L’« origine » n’est plus qu’expressivité.

²² Cf. *Zarathoustra* : « Le « monde-vérité », nous l’avons aboli. Quel monde est resté ? Le monde des apparences peut-être ?... Mais non ! Avec le monde-vérité, nous avons aussi aboli le monde des apparences ! ».

²³ Il ne s’agit donc pas de refuser la mimésis. Cependant, cette mimésis, esthétique pourtant, n’est plus, à proprement parler mimétique. Elle n’« imite » rien, n’identifie rien; elle exprime sans référent externe à elle-même... Elle n’est pas pour autant la représentation de ...rien - le rien suggère encore la clôture, l’interdit de l’origine. Ici, l’origine se livre sans retenue, « avant toute faute et tout interdit », comme l’écrit Lyotard. L’« origine » n’est plus qu’expressivité.

²⁴ La phénoménologie a cependant pressenti une démesure dans la *relance* réciproque des termes coprésents – le jeu / le vrai – dont aucun n’épuise l’autre; mais la phénoménologie réinscrit cette démesure dans un destin de présence.

²⁵ Comme l’a montré Winnicott, dans son opposition à Freud.

²⁶ Le jeu est donc *expérimentation* : il s’oppose aussi bien au volontarisme de l’expressivité qu’à la gratuité de l’imaginaire.

à leur jeu. Evidemment le jeu est ici en abyme, puisque attirer et repousser dans le même temps est un jeu »²⁷.

- Interruption d'une forme musicale par l'introduction d'un épisode de jeu, sorte de parenthèse qui interrompt la continuité mélodique de l'œuvre. François Zourabichvili donne l'exemple du 8^e quatuor de Beethoven, où le cours de la forme-sonate serait « interrompu l'espace d'une quinzaine de mesures pour laisser place à un épisode flottant, formellement inutile, hors du temps de l'œuvre, où les quatre instruments se renvoient un motif de trois notes de façon purement aléatoire ». De l'avis d'un musicien consulté²⁸, si l'on peut parler de jeu, dans ce passage qui est une transition entre deux étapes de l'œuvre, le flottement ne serait qu'apparent : il n'est pas aléatoire mais calculé, et formellement utile, même si son étirement ne l'est pas ; il s'inscrit donc dans le temps de l'œuvre. Cependant, outre le fait, comme nous allons le voir, que le jeu n'est pas un jeu gratuit, mais un jeu contrôlé par une règle, on comprend bien ce qui intéresse François Zourabichvili dans cette idée d'interruption. Nous pourrions proposer, pour en suggérer l'idée, ces *improvisations* baroques éblouissantes, le plus souvent laissées aux castrats, dans la musique religieuse elle-même: affolement des voix dominant la sérénité religieuse, hors de toute nécessité liturgique, et dont on comprend fort bien que l'Eglise, par la suite, les ait interdites²⁹ – jouissance gratuite, en effet.

Parce qu'il est foncièrement improductif³⁰, le jeu ne peut que se répéter : non pas qu'il se reproduise, qu'il répète le *même* jeu, mais rompant, par essence, une continuité, il se répète en se *rejouant* ailleurs, et autrement. La *relance* du jeu – expression très fréquente, dans les textes de François Zourabichvili – est le signe d'un jeu non mimétique: « Toujours un jeu chasse l'autre ».

De façon générale donc, et comme l'avait montré Schiller à qui François Zourabichvili emprunte le modèle du jeu, le jeu n'est pas subordonné à une finalité expressive mais, au contraire, l'expression au jeu³¹.

Il y aurait, pourtant, malentendu si l'on pensait devoir récuser toute expressivité ; car tracer une distance – en quoi consiste la différence, comme différence esthétique – c'est jouer *avec...* jouer avec le « vrai », avec les contenus, avec les formes³². François

²⁷ Dans le champ musical, *Le Sacre du Printemps* de Stravinsky offre un autre exemple de *Khorovode*.

²⁸ Nicolas Zourabichvili.

²⁹ La comparaison des deux versions reconstituées du *Miserere* d'Allegri – avec et sans improvisations – est particulièrement éloquente sur ce point.

³⁰ Kant avait pressenti, sans en tirer toutes les conséquences, cette improductivité foncière de l'expérience esthétique : dans l'expérience du beau, on apprécie l'objet dans sa pure forme, non dans sa matière, et indépendamment de son existence, ou de sa présence.

³¹ Empêchant ainsi « toute convergence vers un signifiant commun, et communément révélé, à savoir : l'être ».

³² Avec la contemplation elle-même : « Contempler est un jeu, la *théôria* bien comprise n'est pas cette impasse du vrai que l'œuvre est censée être ».

Zourabichvili ne cesse d'insister sur cette préposition ; car il n'y a de désenchaînement que là où il y a de la chaîne : « Là où il n'y a pas de détermination, il n'y a pas matière à jouer ».

Pour préciser ce qu'il entend par jeu non mimétique *avec* le vrai, François Zourabichvili montre la différence entre la fascination première de l'enfant, découvrant son image *dans* le miroir, et le « jeu » de l'enfant *avec* le miroir. L'effet du miroir est un reflet trop mécanique pour laisser à l'enfant un espace libre pour un jeu. Le reflet dans le miroir n'est pas une image *virtuelle* ; il est enchaîné à l'image actuelle. *Dans* le miroir, l'enfant *vérifie* seulement la solidarité du modèle et de l'image. Mais l'enfant peut jouer *avec* cette solidarité elle-même, c'est-à-dire avec une vérité, d'ores et déjà établie. Ce n'est pas, on le voit, *entre* le modèle et la copie que l'enfant introduit un jeu – il ne joue pas le jeu de la mimésis ; il *joue avec la relation mimétique* elle-même ; et ce jeu non mimétique avec une vérité assurée suppose l'introduction d'un matériau mobile, fictionnel, qui rompt avec le modèle souverain qui retient, captive, l'image dans le miroir. Le jeu file, alors, transversalement, ou latéralement, au cercle de la reconnaissance, *en s'appuyant sur lui*. Le vrai devient « la balle même avec laquelle on joue »³³. La reconnaissance est ludique quand elle n'est pas mimétique.

Dans sa récusation farouche du modèle de l'expressivité, l'art contemporain occulte cette opération ludique qui donne forme d'art aux contenus. Il ne suffit pas, comme le *ready made*, de *montrer* l'objet pour l'instituer en objet d'art. Il ne suffit pas d'*ajouter* une dimension à la contemplation, par exemple une dimension déambulatoire et manipulatrice dans certaines installations contemporaines, pour donner au spectateur à *jouer*. Il ne suffit pas d'avantage, en refusant l'autonomie de l'œuvre d'art, de l'intégrer dans un lieu quelconque, dans le but d'établir des *interactions* entre l'œuvre et le contexte. L'« interaction affairée », fondée sur une *intentionnalité* explicite et sans nécessité intime, souvent provocatrice³⁴, n'est qu'un maillon de plus dans « la grande chaîne collective des intérêts et des passions »³⁵ ; au mieux, comme le *happening*, elle est l'irruption d'une *autre série représentative*, au sein d'un continuum³⁶. La provocation d'évènements ne fait pas événement.

³³ Le jeu *avec* le vrai n'est donc pas le jeu *du vrai* lui-même. Le modèle du vrai dé-joue, littéralement, toute tentative de jeu.

³⁴ Provocation publicitaire et marchande, ou autopromotion. François Zourabichvili n'exclut pas, cependant, que certaines installations puissent libérer un jeu, quand, écrit-il, « elles atteignent à l'*occupation incongrue* ». Notons que pour Roland Barthes, l'incongruité elle-même, trop explicite et commandée par une opposition structurale, ne peut produire le *punctum* – cet affect non mimétique qui, dans *La chambre claire*, est l'essence de la Photographie.

³⁵ Rien d'étonnant, dès lors, à ce que, sinon l'œuvre contextuelle elle-même, du moins ses « discours d'accompagnement », reconduisent, en sous-main, ce que l'art contextuel est censé déconstruire : le modèle mimétique de l'objectivation, de la manifestation, et de l'expression, et son corollaire, l'attitude contemplative : « L'interaction est le lieu d'une grande équivoque ».

³⁶ « Trop productive pour interrompre la chaîne des déterminations et instituer un jeu ». Rien d'étonnant, dès lors, à ce que, sinon l'œuvre contextuelle elle-même, du moins ses « discours d'accompagnement », reconduisent, en sous-main, ce que l'art contextuel est censé déconstruire : le modèle mimétique de l'objectivation, de la manifestation, et de l'expression, et son corollaire, l'attitude contemplative.

On le voit, on ne peut tricher, dans ce jeu avec les déterminations : on ne peut *mimer* le désenchaînement. Cette tricherie fixerait très vite le désenchaîné comme du désenchaîné « de longue date » – jeu truqué.

François Zourabichvili écrit deux choses, à première lecture contradictoires, à propos du jeu : il est l'acte qui désenchaîne les formes du monde et « les réenchaîne... *librement, ludiquement* » / il « consiste ... à désenchaîner ou *désaffairer* [les formes] *pour les ordonner selon une règle* qui [les] met en circuit ». Le jeu, libre activité pourtant, est soumis à la nécessité impérieuse d'une règle. Il n'y a pas de jeu, là où il n'y a pas une règle du jeu. Comment faut-il entendre la règle d'un jeu non mimétique ?

La règle du jeu n'est pas ce à quoi il faudrait se *conformer* ou se soumettre, comme les règles de l'art classique³⁷. Même si le jeu joue avec une forme fixée par la tradition - Beethoven, Schumann jouent avec la forme-sonate – la règle n'est pas une règle imposée du dehors. Elle n'est pas davantage une règle structurale, pour un jeu parfaitement contrôlé³⁸. Elle est ce qui permet que « s'instaure une distance » : règle toujours singulière, propre à chaque jeu, qu'elle ne cesse de relancer. Elle n'annule donc pas la liberté du jeu. Pourtant, la règle est règle *immanente* à l'œuvre; elle est ce qui fait œuvre – forme et structure – de l'opération de désenchaînement et réenchaînement des contenus : « J'irais jusqu'à dire, écrit François Zourabichvili : la *règle de l'œuvre est son sens même* »³⁹.

Ce « sens » de l'œuvre ne renvoie à aucune extériorité. C'est pourquoi on ne distinguera pas entre sens et cohérence de l'œuvre⁴⁰. L'œuvre n'est pas un chaos de sensations⁴¹ ; elle acquiert, dans la règle, non une vérité, mais « une *teneur en vérité* ». La seule contrainte de la règle, c'est donc la cohérence de l'œuvre.

Schiller est le premier à avoir énoncé ce principe d'une autonomie de l'œuvre d'art⁴² : l'œuvre est fin en soi et elle est autosuffisante⁴³. Peu importe si, aujourd'hui, la forme n'est plus telle que l'envisageait Schiller; si les artistes ne la conçoivent plus comme forme organique, ni même géométrique, mais plutôt comme un processus, une

³⁷ Dans le cercle de la reconnaissance non mimétique, parce qu'il n'est pas *déterminé* par la règle, le jeu, loin de tendre vers un point d'achèvement, est amené à se répéter, par la *relance* du jeu.

³⁸ Malgré certaines formules ambiguës, sur lesquelles nous reviendrons; cf. : le jeu est un « jeu structuré par une polarité ».

³⁹ Sur le sens, en relation avec la notion de *problème*, v. *Deleuze, une philosophie de l'évènement*, p. 31-37 ; cf., p. 33 : « C'est en fonction d'une certaine problématique qu'une question devient possible, et surtout qu'une proposition prend *sens*. Le sens n'est autre que le rapport d'une proposition, non pas à la question dont elle est la réponse, double stérile, mais au problème hors duquel elle n'a pas de sens ». Ce que François Zourabichvili dit de la *règle* du jeu, en art, est à mettre en parallèle avec ce qu'ailleurs, dans sa lecture de Deleuze, il désigne comme *problème*.

⁴⁰ La règle est ce qui fait « tenir » l'œuvre : son unité ; elle « se confond avec la cohérence même de l'œuvre », avec la *contrainte* de la forme. Pourtant, parce qu'elle est règle d'un jeu, ces occurrences – forme, structure, cohérence, contrainte... – prennent un tout autre sens dans l'analyse de François Zourabichvili.

⁴¹ Même une improvisation, en jazz par exemple, est une forme, si elle comporte une règle, selon laquelle il nous est donné de jouer.

⁴² Cf. la 15^e *Lettre*.

⁴³ « Tenant toute seule dans le monde et pourtant hors de lui ».

forme inachevée⁴⁴, rendant plus perméable la frontière entre l'art et la réalité⁴⁵ ; s'ils font entrer une part d'aléatoire dans leurs œuvres, voire le déstructuré, le chaos. Peu importe, car il faut pourtant que l'œuvre tienne : L'aléatoire est contrôlé ; le quatuor de Beethoven a l'air, mais l'air seulement, chaotique ; le déstructuré n'est pas une ruine. Le défi, précisément, est de donner forme à l'informe.

On comprend, dès lors, en quoi importe peu la nature – fictionnelle ou réelle – des éléments avec lesquels l'art opère :

Tel que s'en était construit le concept⁴⁶, le jeu était conditionné à la production d'apparence... Quand l'apparence s'effondre, qu'advient-il de la distance ? Autour de quel autre principe se reconstruit-elle ? En réalité, je me demande s'il y a lieu de chercher ici un autre principe. Mon hypothèse serait plutôt que le concept d'apparence, tel qu'il fonctionne chez Schiller...subit une refondation telle qu'il est loin, désormais, de s'épuiser dans le rapport de représentation, de présentation ou de manifestation.

Dans le déplacement schillérien du concept de forme, ce qui est significatif, en effet, ce n'est pas l'apparence, mais l'établissement d'une distance esthétique. Dès lors, mettre fin à l'apparence, comme le souhaite l'art contemporain, c'est seulement, pour l'œuvre, changer d'élément⁴⁷. Or, si le destin de l'art est lié à un jeu non mimétique, la nature des éléments prélevés n'a pas d'importance, car, quel qu'il soit, dans l'œuvre, l'élément devient *signe* : il « *conquiert son apparence* ou sa forme autrement ». Dans cet « élargissement du concept d'apparence », l'apparence n'est pas l'élément antinomique du réel ; elle est la détermination, *quelle qu'elle soit*, lorsqu'elle est mise en jeu⁴⁸ :

⁴⁴ Paul Klee, s'inspirant des dessins d'enfant, conçoit la forme comme une ligne imparfaite, inachevée, comme le non linéaire, le bifurquant, l'inattendu.

⁴⁵ Le roman met en cause la cohérence d'une intrigue; l'auteur intervient dans la narration. L'œuvre picturale « sort de la toile »... Ce désir d'outrepasser les limites formelles de l'œuvre n'est pas réservé au XX^e s. Michel Ange laisse volontairement inachevées certaines de ses œuvres : une part du bloc de marbre reste brut, produisant un « effet de vie » - chair prise dans la pierre. Les techniques baroques du trompe-l'œil visent au même effet.

⁴⁶ Chez Schiller.

⁴⁷ La fin des apparences « n'a pas mis fin à l'art si son destin est lié au jeu et non à l'apparence. Simplement le jeu de l'art opère de nos jours non plus dans l'élément de la représentation mais, à même la réalité, dans celui de l'immersion intervenante ». François Zourabichvili évoque le travail poétique de Nathalie Sarraute à partir des usages de la langue ou, dans la danse et le théâtre contemporains, le travail sur les gestes quotidiens.

⁴⁸ Le retour à l'objet, après « l'épisode abstrait », n'est pas le retour à la « matérialité initiale » de l'objet : l'objet « devient signe sur un autre mode ».

Dès lors je me demande si la fameuse crise de l'apparence, suivie de son abandon tonitruant chez nombre d'artistes contemporains, ne masque pas la vraie nature du problème, qui est dans la capacité de *produire de l'apparence* au sens large, c'est-à-dire d'introduire dans le réel une distance d'ordre esthétique, *quelle que soit la modalité de cette opération*⁴⁹.

La production des apparences ne se détourne donc pas nécessairement de la détermination « réelle ». Elle en détourne la finalité ; plus précisément, elle la libère de toute finalité ; et si l'on considère comme *fiction*, cette libre opération avec les déterminations, alors il faut tenir que la fiction est le détour obligé de l'œuvre d'art. Là encore, l'art contemporain se fourvoie s'il occulte, par refus des apparences, l'opération ludique qui donne forme à l'œuvre.

La règle articule donc la forme de l'œuvre et le jeu avec les formes, le nécessaire et le ludique. Repérer la règle, c'est pouvoir jouer; comprendre comment l'œuvre a donné à l'artiste à jouer sous la contrainte de sa forme et pouvoir jouer nous-mêmes à ce jeu : l'unité de l'œuvre se confirme dans la pratique du destinataire ; l'œuvre n'a d'unité que pratique.

C'est pourquoi, trouver la règle – et l'artiste est le premier à qui la règle s'impose – ce n'est pas jouer à n'importe quel jeu, comme si l'œuvre n'était que prétexte à un vagabondage ludique – jeu gratuit, indifférent, ou purement décoratif. ; c'est « jouer le jeu de l'œuvre », immanent à l'œuvre.

Comprendre la règle n'est pas ici de l'ordre d'un savoir, mais plus tôt d'un « savoir faire avec »⁵⁰, d'un savoir comment s'y prendre avec l'œuvre. Le destinataire ne peut, en effet, choisir la règle : il ne peut choisir arbitrairement sa lecture du poème de Rimbaud, pas plus que, dans une œuvre architecturale, on ne traverse les murs⁵¹. Mais il choisit son jeu avec la règle – il envahit librement l'espace de jeu ouvert entre les mots ; il circule à travers l'œuvre⁵², comme dans l'espace agencé par l'architecte. Paradoxalement, la contrainte de la règle libère le destinataire : elle lui ouvre un espace de jeu.

⁴⁸ Souligné par nous.

⁴⁹ Souligné par nous.

⁵⁰ « Dans l'expérience de l'art, quant on dit qu'on ne comprend pas une œuvre, je crois que cela veut dire... qu'on ne sait pas quoi faire avec ».

⁵¹ Suivre l'œuvre, notamment une œuvre musicale, ce n'est pas, selon une pratique courante qui relève de « la logique du gourmet », s'éveiller dans les « bons moments » et somnoler ensuite « jusqu'au bon moment suivant ».

⁵² La contrainte de la règle est celle d'une « *circulation à travers l'œuvre* ».

Cette articulation entre liberté et contrainte est point par point opposée à la compréhension mimétique du jeu : jeu *gratuit*, encadré par des *préalables non jouables*⁵³.

A quoi mesurer la nécessité d'un jeu ? D'où la nécessité surgit-elle ? La question se pose dans l'art, comme elle se pose en philosophie : à quoi mesurer la nécessité d'un *problème*⁵⁴ ?

La réponse de François Zourabichvili est sans ambiguïté : Il n'y a de jeu que là où il y a nécessité intime, là où l'on est « touché » ; comme par une pointe⁵⁵.

De quelle nature est dès lors cet *effet*, corrélatif de l'écart instauré par l'œuvre⁵⁶, et qui nous contraint à repenser le rapport fiction / réalité ? Car c'est précisément le désenchaînement *fictionnel* des déterminations qui remue en nous des choses essentielles et nous ouvre la voie d'une vie *intense*, réelle et non imaginaire.

Les points *jouables*, dit François Zourabichvili, sont toujours « nos propres points sensibles »⁵⁷. Ce qui est touché, c'est un « tact *avec soi* »⁵⁸. Nous retrouvons ici la préposition *avec*, si caractéristique du rapport qu'instaure François Zourabichvili entre le jeu et les déterminations. Les points jouables sont nos propres enchaînements, parce que jouer avec les déterminations, c'est toujours jouer avec soi : « Il n'y a désenchaînement, écrit-il, que là où il y a de la chaîne, que là où il y *avait* de la chaîne. L'artiste ne peut désenchaîner, ne peut par conséquent retrouver le tranchant de la

⁵³ Que la règle soit ce qui donne forme, cohérence et unité à l'œuvre, qu'elle soit, dans le même temps, ce qui donne à jouer un jeu toujours nouveau, amène à poser cette double question : La règle est-elle une ou multiple ? La règle est-elle une règle « partagée » ? François Zourabichvili insiste sur le fait que tous les « joueurs » de l'œuvre – artiste, destinataire et même critique d'art – sont soumis à la même contrainte, qui est celle de la forme de l'œuvre. Il semblerait donc que la règle soit une règle « partagée » : le partage de la règle, c'est le partage d'une même contrainte de l'œuvre. Cependant la règle n'est pas énonçable (pas même par l'artiste) ; elle n'est pas « connue » avant que le jeu ne commence, et quand bien même l'œuvre nous est familière, nous ne savons jamais à l'avance comment nous allons nous y *reprendre* avec l'œuvre. Le jeu, dont elle est la règle ne peut se fixer dans la répétition d'un même jeu. Il nous faut donc penser ensemble le principe de l'unité de l'œuvre et le principe d'une circulation, chaque fois singulière, avec l'œuvre. Car, qu'un jeu chasse l'autre, que les jeux soient donc multiples, s'explique lui-même par la contrainte de la règle. Poser le problème de la règle, ou du jeu, en termes d'unité *ou* multiplicité, c'est donc mal poser le problème... Nous retrouvons ici le même enjeu d'une esthétique non mimétique, qui est de sortir des antinomies, des alternatives toujours stériles, dans lesquelles nous piège la mimésis.

⁵⁴ Cf., ci-dessus, note 38.

⁵⁵ On pense, ici, au *punctum* barthésien.

⁵⁶ Cf., ci-dessus, p. 4 et note 13, les deux pôles du rapport réflexif non mimétique.

⁵⁷ Ce qui nous touche est sensible et relève dès lors d'une *esthétique*, au sens étymologique du mot : le sensible, ici, n'est pas une figure ou une identité ; c'est « la constellation mouvante des points par lesquels... nous pâtissons ».

⁵⁸ Le *tact* désigne un point de rencontre, et non de pure réceptivité ou de pure activité.

distance, que sur le point même où l'existence se trouve déterminée. Et les points de ces déterminations, *il faut les supposer mouvants* »⁵⁹.

C'est sous la contrainte de l'oeuvre qu'il nous est donné de jouer avec nous-mêmes. La règle de l'oeuvre est donc aussi une règle *touchante* : elle met en circuit nos points sensibles. Pour préciser cette articulation de la règle de l'oeuvre et du jeu avec soi, François Zourabichvili se réfère à un texte de Denis Guenoun. Le jeu de l'acteur, écrit Denis Guenoun, « est un art (une élaboration) de la relation au rôle. Mais, comme art – grâce au texte, à son agir pratique, à sa poétique concrète – il travaille, change, *affecte* la relation à soi ». Il faut bien saisir le déplacement opéré ici, par rapport aux analyses classiques du jeu du comédien. Il ne s'agit pas tant, pour l'acteur, de jouer un rôle, que d'être dans un rapport actif *à soi*, dans un jeu *avec* le rôle⁶⁰. Ce rapport au rôle, François Zourabichvili l'étend à toutes les formes d'art et à toute expérience esthétique car « le rapport à l'oeuvre est toujours d'*exécution* »⁶¹.

C'est le terme *désir*, que François Zourabichvili choisit pour penser ce rapport actif à soi ; car l'opération du désir est toujours, d'ores et déjà, un jeu⁶². Ce jeu du désir avec lui-même, l'art le fait jouer et rejouer, *à même l'oeuvre*, comme si l'oeuvre *relançait* le désir, en libérait la « forme pure », improductive, « hors du cours des circonstances concrètes » où le désir est toujours menacé par les circuits de la mauvaise conscience et du ressentiment⁶³.

Le faisant jouer, l'art libère le désir de l'emprise de la reconnaissance mimétique de soi, lui permet d'avoir un rapport à soi qui ne soit pas d'expressivité⁶⁴ : « Le désir désire et ne connaît pas, il a seulement besoin de se toucher pour jouer »⁶⁵. A la reconnaissance mimétique *de* soi, s'oppose donc une reconnaissance ludique *avec* soi⁶⁶.

⁵⁹ *Id.*, « Cette création de jeu toujours nouveau que constitue l'art, se confond avec la traque de nos points de détermination, on pourrait dire la pointe sensible ».

⁶⁰ *Id.*, « Le rôle doit passer au second plan, dans le théâtre contemporain, pour que le jeu y paraisse dans la nudité de son essence ». La pièce d'Euripide *les Bacchantes*, qui met en scène ce metteur en scène par excellence qu'est Dionysos, pourrait nous donner un exemple saisissant de ce que peut être le jeu de l'acteur *avec* son rôle, même si, chez Euripide, le jeu avec le rôle est instauré dans le rôle lui-même de Dionysos. .

⁶¹ Le destinataire est lui-même convié à voir la représentation comme un jeu et à jouer ce jeu à son tour : « La toile peinte s'exécute dans le regard du spectateur, le roman ou le poème – dans la lecture, l'architecture – dans la circulation sensible ». Mais ne nous y trompons pas : le rôle – l'oeuvre en général – ne passent au second plan que pour autant que leur forme – François Zourabichvili dit parfois *structure* – est celle d'une règle – règle dont la « teneur de vérité » s'atteste dans sa capacité à faire jouer *avec l'oeuvre*.

⁶² « Que le désir se prenne lui-même pour objet, s'attrape, se retourne dans tous les sens, se veuille encore, puis peut-être se détourne pour se vouloir ailleurs, c'est là le jeu ».

⁶³ Nous évoquerons plus loin les risques liés à cette proximité du jeu de l'art et du jeu du désir avec lui-même.

⁶⁴ L'acteur peut exprimer une souffrance, sans s'exprimer lui-même et le destinataire n'est pas devant le « spectacle de soi ».

⁶⁵ « Le mode de la réflexivité désirante, c'est le désir se désirant ».

⁶⁶ Le jeu *artistique* du désir avec lui-même n'est donc ni privé, ni partagé.

Dans notre rapport à l'œuvre d'art, il s'agit de jouer avec soi comme au chat et à la souris, ni trop près (ce ne serait pas jouer), ni trop loin (ce serait sortir du jeu)⁶⁷.

On peut, dès lors, parler d'*enjeu* de la distance esthétique⁶⁸. Et l'enjeu concerne aussi bien le rapport au monde que le rapport à soi⁶⁹. Pour l'art, comme pour la vie, l'impasse, c'est l'imaginaire. Sont décevantes les œuvres qui conçoivent leur autonomie comme la création d'un monde merveilleux, mais illusoire. Telle est l'impasse de Swann, dans le roman de Marcel Proust, qui veut *habiter* un monde *fictionnel* et non *jouer* avec le monde *réel*. Le narrateur, au contraire, a compris que ce que l'art fait - par le biais ou non de l'illusion, peu importe au jeu - il le fait *avec* la vie, et il le fait *à* la vie⁷⁰. L'art nous ouvre alors la voie d'une *vie intense* - ou d'une expérience intense - une expérience particulière de la vie⁷¹.

Ce rapport à la vie distingue l'expérience esthétique, telle que la conçoit François Zourabichvili, d'autres formes d'expériences non mimétiques qu'il côtoie pourtant, telles que celles du neutre, du multiple, du dehors. La force de l'esthétique de François Zourabichvili consiste à penser l'hétérogène, comme immanent aux formes et déterminations... *sans compromis pourtant*⁷².

Comparons, par exemple, la position de François Zourabichvili avec celle de Maurice Blanchot. L'art, pour Blanchot, puise ses racines « plus en dessous, plus en bas, par derrière », « dans la proximité menaçante d'un dehors vague et vide, existence neutre, nulle, sans limite, sordide absence... » ; l'art livre « à l'indistinct et l'indéterminé » ; il « rencontre l'être avant que la rencontre ne soit possible ». Dans l'expérience d'art⁷³, analysée par François Zourabichvili, il n'y a pas d'arrière monde. Tout se joue dans la *rencontre*. Les déterminations ne sont pas écartées, mais mises en jeu. Seule est écartée la prétention de la représentation à épuiser notre rapport au réel.

Certes, l'art, pour Blanchot, établit-il une passerelle entre le champ nocturne, indéterminé, du ressassement et le monde diurne de la maîtrise des formes; et cette « passerelle », pas plus que chez le Nietzsche de la maturité, n'est une synthèse⁷⁴; elle est un *saut* et le fruit d'une *décision*, que l'on pourrait comparer, en inversant le trajet de

⁶⁷ Jouer avec soi, c'est « être avec soi dans un rapport d'approche et de dérobade. Jouer à s'attraper, comme c'est peut-être le propre de tout jeu » et comme en témoignait le jeu de l'enfant avec la solidarité de soi-même et de son image dans le miroir.

⁶⁸ Le terme *enjeu(x)* apparaît plusieurs fois dans les textes de François Zourabichvili ; cf. : « Schiller... procède à un déplacement considérable des enjeux... ».

⁶⁹ Le monde est atteint dans un jeu parce que c'est là, dans le jeu avec les déterminations, dans le désenchaînement, que quelque chose est *touché* - jeu *intéressant*, parce qu'à distance de la réalité, mais qui concerne la réalité. Ce n'est pas la mimésis qui rend la consistance d'un monde.

⁷⁰ Il est « légitime, écrit François Zourabichvili, de demander ce que l'art fait à la vie, contrepartie de la supposition que l'art fait quelque chose de la vie, à partir de la vie ».

⁷¹ Tel le jeu de l'acteur qui, jouant la vie, ne continue pas *sa* vie, mais dont le jeu n'en est pas moins un moment de sa vie.

⁷² C'est toujours dans la *rencontre* - une rencontre hétérogène - que l'art et la vie se touchent.

⁷³ L'« expérience d'art » est aussi bien l'expérience de l'artiste que celle du destinataire de l'œuvre.

⁷⁴ François Zourabichvili parle parfois de *synthèse hétérogène*.

la création⁷⁵, au « tranchant de la distance » chez François Zourabichvili. Mais ce saut, chez Blanchot, laisse en place deux champs distincts dont l'un, où l'image non mimétique⁷⁶ a ses racines, nous livre à l'impuissance du « rien à faire »⁷⁷, à « l'horreur de l'impossibilité ». L'image non mimétique n'est pas une conquête des apparences; elle ne laisse aucun espace pour un jeu. Concluons, en disant que dans l'esthétique de François Zourabichvili, il s'agit d'établir un *autre rapport avec le réel et non un rapport à un autre réel*⁷⁸.

Pour la même raison, il ne peut s'agir d'une entreprise de *déconstruction* de la représentation. Le jeu, certes, déconstruit la représentation, comme il déconstruit l'idée de vérité, en ce qu'il *joue* avec la représentation et le « vrai ». Mais il n'a pas cette déconstruction pour finalité : le jeu joue avec le vrai et n'a pas le souci du vrai⁷⁹. Ainsi le jeu de l'acteur *avec le rôle* n'est pas comme un jeu dans le « jeu » : représentation dans et sur la représentation. Un tel « jeu », qui pourrait se soutenir lui-même, sans résonance intime avec le réel, ne serait pas un jeu, à proprement parler, pour François Zourabichvili⁸⁰. La position de François Zourabichvili nous paraît donc plus proche de celle du théâtre dionysiaque : le brouillage des limites entre réalité et fiction multiplie le réel en y intégrant la fiction⁸¹.

Nous voudrions clore cette présentation, en évoquant un point délicat de l'analyse de François Zourabichvili, qui apparaît essentiellement dans ses *cours*.

Nous disions plus haut que l'art donne au désir de pouvoir jouer avec lui-même. Or, on a parfois l'impression, avec le désir, que le rapport réflexif « tourne en rond » ; que, dans ce « circuit institué d'un pôle à l'autre du désir et dans l'échange et la permutation des rôles »⁸² on soit en présence, non d'une libre activité, désenchaînant et réenchaînant *autrement* les déterminations, mais d'un jeu *structuré* par une polarité

⁷⁵ L'originale est « nocturne », pour Blanchot.

⁷⁶ L' « image cadavérique ». Cf. les deux « versions » de l'imaginaire, dans *L'espace littéraire*.

⁷⁷ « Rien à faire », pour Barthes également, de la Photographie du Jardin d'hiver ; cf. *La chambre claire*, p. 141 et 145.

⁷⁸ Cette confrontation demanderait à être précisée : cet « autre réel » ne présuppose en effet, pour M. Blanchot, aucune dualité, sinon celle de types d'*expérience* – ce par quoi, nous rejoignons l'analyse de François Zourabichvili.

⁷⁹ Toute entreprise de déconstruction de la représentation est hantée, au contraire, par le modèle qu'elle prétend abolir.

⁸⁰ François Zourabichvili donne néanmoins comme exemple de jeu la mise en abyme de la représentation dans *Femme assise au virginal* de Vermeer. Mais cette mise en abyme n'est pas seulement, pour François Zourabichvili, une invite à *penser* la représentation *comme* un jeu ; elle invite le spectateur à *rentrer lui-même dans un jeu* entre des jeux multiples. Le jeu présuppose à la fois le réel, l'intime et la fiction.

⁸¹ C'est en *jouant avec* la représentativité et la visibilité, qu' Euripide transforme le spectateur en acteur du réel. Le théâtre dionysiaque est un théâtre à part entière ; et c'est en cela même qu'il est un théâtre au-delà du théâtre. Il convient donc, également, de distinguer l'expérience d'art, telle que la conçoit François Zourabichvili, d'une *expérience-limite* qui, tout en biaisant avec la représentation, n'en demeurerait pas moins comme son écart - écart compris ici dialectiquement, comme une distance *par rapport à...*, assujettie encore à la loi du même, où toute *différence* se perd.

⁸² Circuit dont le *khovode*, la ronde chantée, dans le roman de Pouchkine, donne l'exemple.

injouable. Hors du jeu artiste, et le fragilisant, le désir serait-il condamné à une loi oedipienne ou structurale ?

Il y a toujours un risque avec le désir⁸³. Parce qu'on joue avec les affects, le jeu peut toujours se transmuier en quelque chose d'effrayant. La règle du désir a pour revers tout l'angoissant mis en jeu. Elle peut faire jouer au dépend de la créativité.

Dans les jeux artistiques eux-mêmes, le rapport troublant du désir à la séduction et à la mort apparaît fréquemment :

- « *Jeux*, de Debussy, écrit François Zourabichvili, relie le séducteur aux deux jeunes filles qu'il va séduire alternativement par le hasard d'une balle de tennis glissant sous un buisson, jusqu'à ce que, surgie de nulle part, au crépuscule, une seconde balle mette fin à la ronde des séductions dans un frisson de mort ».

- Dans l'*Odyssée*, à propos de la rencontre d'Ulysse avec Nausicaa, où Ulysse joue le double jeu de la séduction et du refus, François Zourabichvili pose la question : « Quel est ce rapport énigmatique entre l'art et le jeu, tel que, de surcroît, s'y surimprime le rapport privilégié de la jeune fille au désir, et de la jeune fille à la mort ? Toujours on va du jeu de balle ou de la ronde au jeu artiste en côtoyant la séduction et la mort ».

Cette séduction, immanente à l'œuvre, est celle, aussi, du destinataire. Le risque est de se laisser abolir dans l'œuvre. Pourquoi, demande François Zourabichvili, aimons nous la musique la plus triste, sinon parce que la musique nous hante, parce qu'elle inspire, dans le même temps, une jouissance et l'affect de mourir⁸⁴ ? Il y a donc un étrange rapport entre l'art et la mort et, avec lui, des dérives possibles, qui n'ont plus rien de ludique.

François Zourabichvili ne cherche pas à les occulter, mais il leur oppose, précisément, le jeu comme seule *catharsis* pertinente : Le jeu nous fait jouer avec nos propres enchaînements. Il peut avoir à faire avec le symptôme, mais le symptôme n'est pas une structure en soi, dont l'œuvre ou la vie auraient pour destination d'exprimer la forme. Il est, comme l'indique l'étymologie du mot, « coïncidence hasardeuse »⁸⁵, avec laquelle, dès lors, on peut jouer ; et ce jeu n'est pas l'articulation *affairée* et narcissique du moi avec lui-même. Dans le jeu *avec* le symptôme, le symptôme n'a pour forme, artistique mais aussi existentielle, que la forme fictionnelle – ou ludique – que lui « fait » le désir⁸⁶. Nous pouvons aimer les musiques les plus tristes, mais l'œuvre n'est

⁸³ Ce risque a été entrevu par Kant, dans son analyse du sublime : dans le sublime, nos facultés sont en contact avec quelque chose qui les déborde. Si le beau est pensé par rapport à la mesure, le sublime est l'expérience de la démesure ; dans l'expérience du sublime, nous nous mesurons à la démesure. L'équilibre est sous la menace constante d'être perdu.

⁸⁴ Comme si la promesse d'une joie suprême ne pouvait s'exaucer que si nous nous séparions de la vie.

⁸⁵ *Symptôme* désigne ce qui « tombe ensemble », « ce qui se trouve coïncider ».

⁸⁶ François Zourabichvili reprend donc, avec le symptôme, ce qu'il dit ailleurs du symbole : l'œuvre n'a pas sa finalité dans le symbole ; elle *fait quelque chose avec* les symboles.

jamais déprimante⁸⁷ ; Les affects sont joyeux pour le sujet esthétique et la joie atteste, au même titre, le réel et la création, parce qu'en elle, ils sont indiscernables⁸⁸.

Bien qu'il reconnaisse que la limite puisse être vite franchie, François Zourabichvili maintient donc que l'on peut ouvrir un espace de jeu, avec le négatif lui-même. Evoquant l'œuvre de Schumann *Le Carnaval* – ce « défilé des humeurs », il montre que toutes les manières de vivre sont comme des pauses et que la folie ne guette que celui qui s'arrête à *une* pause. Nietzsche est devenu fou, quand il n'a plus été capable de déplacer les perspectives, de jouer avec les masques. Il faut tenir l'équilibre entre les deux pôles actif et passif du rapport à soi, mais le point d'équilibre peut demeurer *virtuel*, permettant la transposition de la scène fantasmatique dans la sphère esthétique des signes⁸⁹. La contrainte de la règle, dans le jeu du désir avec lui-même, ne peut être, dès lors, la loi qui pèse sur Œdipe. Le jeu du désir n'est pas un jeu oedipien, mais un jeu *avec* Œdipe. Que l'art et la vie soient liés à un principe de distance déjoue toute tentative de récupération, structurale ou oedipienne⁹⁰.

Loin de casser les enchaînements narcissiques, la catharsis mise, au contraire, sur le détour par l'imaginaire pour gérer les affects. La catharsis est une formidable machine à interdire toute distance. Dans la *Vision dionysiaque du monde*, parmi les multiples réponses, tour à tour proposées par Nietzsche pour penser l'union du dionysiaque et de l'apollinien, on trouve une réponse cathartique – la tragédie comme guérison, « monde artistiquement protégé ». Mais la voie cathartique est aussitôt détournée, car *la guérison est double* : elle est guérison de l'horreur d'un dionysiaque où se dissout le principe d'individualité, mais aussi de l'« absurdité », écrit Nietzsche, d'un monde apollinien, qui n'est pas seulement celui de la beauté formelle, mais aussi celui « de la faute et du destin ». Le « dégoût de vivre » tient donc, de fait, à la coprésence, *non assumée*, de ces deux champs hétérogènes. Mais qu'est-ce qu'*assumer* l'hétérogène ?

A propos des *Bacchantes* d'Euripide⁹¹, Daniel Auger écrit qu'il y a un double enjeu présenté au spectateur par Dionysos, « *le risque de se perdre* dans et par le dieu du délire et de la possession, la possibilité de *se retrouver grâce au dieu de l'illusion*

⁸⁷ Devant l'allégorie de Dürer, *La mélancolie*, le destinataire pense : « Je pourrais presque y vivre ».

⁸⁸ Le plaisir, qui avait été écarté en tant que plaisir mimétique, peut alors être réintégré dans l'expérience esthétique : un plaisir qui n'est ni l'agréable, ni surtout pas un plaisir désintéressé – un plaisir *intéressant* au contraire, qui fait jouer nos points sensibles. L'art s'impose à nous comme une promesse de bonheur.

⁸⁹ Le *jeu avec* transmue l'articulation du désir et de la scène fantasmatique – le *quasi*-jeu des fantasmes – en *écart* ; et l'écart, ici, ne doit pas s'entendre en un sens structural : l'écart est le tracé d'une distance – le *jeu avec* les fantasmes...

⁹⁰ Il s'agit, ici comme dans *La chambre claire* de Roland Barthes, de sortir de la structure, quand tout semble y ramener. Cf., *La chambre claire*, p. 116-118 : « Lisant certaines études générales, je voyais qu'elles pouvaient s'appliquer d'une façon convaincante à ma situation... Je pouvais donc comprendre ma généralité ; mais l'ayant comprise, invinciblement, je m'en échappais... Ce que j'ai perdu, ce n'est pas une Figure (la Mère), mais un être ; et pas un être, mais une *qualité* (une âme) : non pas l'indispensable, mais l'irremplaçable ».

⁹¹ Seule tragédie grecque à laquelle se réfère Nietzsche, explicitement, dans la *Vision dionysiaque du monde*.

théâtrale »⁹². La finalité de la *mimésis* serait donc la *catharsis* qui permet un retour à soi après le passage *obligé* par la violence de l'altérité – la folie, la mort, la différence. Nous devons *intégrer* la *mania* dionysiaque dans un processus progressif de construction d'une psyché saine. Qui veut sauver son identité la perd. A l'encontre de l'interdit platonicien, il faut tenir que le danger de la *mimésis* ne vaut que pour celui qui s'en protège. La *catharsis* mise donc sur la reconstitution des enchaînements, sur le silence des points sensibles.

On peut se demander, toutefois, si la *mania* qui s'empare des fidèles de Dionysos est vraiment cathartique ; si Dionysos est le dieu de l'*illusion* théâtrale, où la différence n'est que *simulée*. Une lecture attentive de la pièce montrerait que l'enjeu de la différence dionysiaque *n'est pas le retour à soi mais la libération du soi*. Libération du soi, qu'il ne faut pas confondre, non plus, avec une libération de soi – libération fantasmatique. Ne confondons pas les perspectives⁹³ : la *mania* dionysiaque n'est pas concernée par l'aliénation de l'ego, dont seul sont responsables les *enchaînements* mimétiques : « Si l'expérience esthétique, écrit François Zourabichvili, a pour condition la suspension de l'affairement passionnel, ce n'est évidemment pas à nos passions comme telles qu'elle nous renvoie »⁹⁴.

Ce que refuse François Zourabichvili, à la suite de Nietzsche et de Deleuze, c'est cette fonction de *déréalisation* qu'est la *catharsis*, qu'elle soit imaginaire ou métapsychologique⁹⁵.

On gardera donc la *mimésis*, mais non la *catharsis*⁹⁶. Sinon à comprendre la *catharsis* tout autrement : comme *catharsis ludique* (si cette expression a un sens). Expérimentez, n'imaginez pas⁹⁷ ! Il ne peut y avoir de jeu *avec* soi, dans un rapport à un monde illusoire. L'équivalent existentiel de l'œuvre, c'est l'expérimentation⁹⁸ ; car « il n'y a pas d'autre vie que la vie », dit François Zourabichvili ; et la vie « joueuse » ne consiste pas à ajouter un masque de plus à cette vie masquée qu'est la vie ordinaire. Il y a une autre fonction du masque que le masque : non pas l'irréalité de l'apparence, mais l'incessant renouvellement de l'existence. Expérimenter, c'est déplacer les perspectives.

⁹² In *Revue d'Ethnopsychiatrie*, n° 1 (souligné par nous).

⁹³ Cf., *Les Bacchantes*, v. 909-910 : « Innombrables sont les mortels, innombrables leurs perspectives ».

⁹⁴ Là aussi un rapprochement avec l'analyse barthésienne de la Photographie s'impose ; cf. p. 141 : « La Photographie est indialectique : elle est un théâtre dénaturé où la mort ne peut « se contempler », se réfléchir et s'intérioriser... la forclusion du Tragique ; elle exclut toute purification, toute *catharsis* ».

⁹⁵ On connaît le destin métapsychologique que Freud a donné au concept aristotélicien de *catharsis*, quand intervient l'inconscient.

⁹⁶ Cette *mimésis* sans finalité cathartique – sans finalité du tout, toute finalité étant cathartique – n'est plus représentative – mime de la différence, jeu truqué avec la différence.

⁹⁷ Dans le rapport à soi, François Zourabichvili dénonce la même impasse de l'imaginaire, que celle qu'il dénonçait dans l'œuvre.

⁹⁸ Le refus d'une vie qui passe son temps « à s'éviter ». Il s'agit d'explorer sa capacité à être affecté ; comme avec le monde, de *faire* qqch *avec* nos émotions, et non de faire *qqch* avec nos *émotions*.

C'est comme en philosophie, avec la création de concepts : le propre de la vie et de la pensée, c'est de s'essayer elles-mêmes, sur le tranchant de la distance⁹⁹.

Nous parvenons au terme de cette présentation. L'enjeu d'une esthétique non mimétique, nous l'avons vu, est le rapport au monde et à soi. Le rapport à l'autre, également ? Peut-on envisager une communauté de « joueurs », quand on sait que le jeu est toujours singulier et que sa règle – « règle de l'involontaire » – n'est jamais connue d'avance ?

Dans le circuit de la reconnaissance *mimétique*, la rencontre avec l'autre s'opère sur la base supposée d'un commun « préalable » et d'une commune finalité. Le « c'est bien ça » de la reconnaissance mimétique est doublé par un sentiment de reconnaissance réciproque : « C'est bien nous ». Dans le circuit *non mimétique*, manque la « chose commune » qui pourrait présider au rapport du même et de l'autre. La règle n'est pas un bien commun dont se saisirait les prétendants au jeu. Que pourrait être, dès lors, un jeu *avec l'autre*¹⁰⁰ ?

Il faudrait, disait François Zourabichvili dans le débat de clôture du colloque *Le même et l'autre*¹⁰¹, tenter de penser un rapport qui ne soit plus d'altérité ou, si l'on préfère, penser une altérité, au-delà de l'autre, « l'autre que l'autre »¹⁰².

« Avec quoi tu joues ? », « quelle est ta distance ? » : telles sont les bonnes questions. Car le même qui n'est que même ne sait pas qui il est. Mais ne sait pas non plus qui il est, le même qui a besoin de l'autre pour conforter son identité, le maître qui, esclave lui-même, n'est maître que par et pour l'esclave. Le maître nietzschéen n'a nul besoin d'esclave ; mais son affirmation de soi, « sur le tranchant de la distance », n'est pas, pour autant, un refus du rapport à l'autre ; son *problème* n'est pas là.

⁹⁹ « Penser, est-ce connaître ? », demande François Zourabichvili. *Penser* n'exige-t-il pas, comme en art, une intelligence sensible, ou des « oreilles intelligentes » ?

¹⁰⁰ Jeu tenant ensemble, à l'instar de la distance qu'il instaure, l'hétérogénéité de la différence et la relation au réel.

¹⁰¹ François Zourabichvili avait animé ce débat de clôture.

¹⁰² Cette reconnaissance non mimétique et indialectique de l'« autre » affranchit, du même coup, le « même » : l'affranchit de *lui-même*. Tel était bien le message dionysiaque dans la pièce euripidienne : une toute autre leçon d'identité et d'altérité que celle, dialectique et réactive, du roi de Thèbes. C'est l'« autre » (Dionysos) qui pose au « même » (Penthée) les bonnes questions sur l'identité. Voir à ce sujet, dans *Logique du sens*, la lecture deleuzienne du roman de M. Tournier, *Vendredi ou les limbes du Pacifique*.

Alors, dans la mesure où la distance « esthétique » rompt avec nos enchaînements narcissiques, dans la mesure où elle implique le risque d'une règle jamais donnée d'avance, dans la mesure où elle exige l'invention d'une cohérence, on peut présumer qu'elle porte la promesse d'une communauté de sujets « esthétiques » – et *esthétiques* est ici à comprendre au sens le plus large¹⁰³, mettant *en jeu* leur relation dans la seule chose partagée : une commune « conquête de la distance »¹⁰⁴. Une éthique du jeu, en somme. Il faut affirmer la non équivalence des perspectives.

¹⁰³ Dans les textes de François Zourabichvili, le « sujet esthétique » est à comprendre avant la division de l'auteur et du destinataire de l'œuvre d'art.

¹⁰⁴ Cf., ci-dessus, note 52, sur le partage de la règle. L'alliance d'une nécessité et d'une liberté, dans la règle du jeu, donne le cadre de ce que pourrait être une communauté de « joueurs ».