

*Interview, Cécile Collet, journaliste libre*

## **Malcolm Braff, joueur par essence**

Celui que l'on surnomme volontiers l'ogre du jazz n'a pas d'appétit que pour la musique. Bouffeur de « tout ce qui est bon », le pianiste de 38 ans à la renommée internationale est connu pour son talent d'improvisateur infatigable. Il y a quatre ans, il crée la société de création et d'édition de jeux de société GameWorks, avec son associé, Sébastien Pauchon, dans une chambrette de la Valsainte, à Vevey. Malcolm Braff jongle depuis entre musique et jeux de plateau, deux disciplines répondant à son besoin insatiable de création. Ici, pas de cœur qui balance, l'inventeur aime l'immersion dans l'acte, quel qu'il soit, et a fait le choix de jouir de tout et de laisser aux autres la prise de tête.



### **Malcolm Braff, votre vie est essentiellement composée de jeu - sur scène ou avec GameWorks -, vous êtes resté un gamin ?**

Oui (*il sourit, espiègle*). J'ai la faculté de m'émerveiller de tout. En choisissant de faire de la musique, je me suis positionné clairement par rapport au consensus qui dit que, à la majorité, on doit devenir sérieux.

### **C'est ce qu'on vous a dit enfant ?**

Non, mais c'est un fait de société. J'ai passé mon enfance en Afrique, à Dakar, et c'était l'éclate totale, on était toujours dans la rue ou au bord de la mer. Mes parents m'ont fixé des règles strictes, mais toujours en les expliquant avec une ouverture sur le monde et au-delà (*ndlr : son père était pasteur*). Lorsqu'on joue, enfant, on produit des hormones de plaisir, on sent qu'il se passe un « truc cool ». Je n'ai jamais renoncé à ça.

### **Est-ce toujours une partie de plaisir d'établir des règles de jeu, d'écrire une partition ?**

C'est le processus créateur qui m'intéresse. J'aime bien être en train de touiller, de jongler avec les idées, de m'amuser. Le moment que je préfère est quand je pars tous azimuts, au risque de perdre le fil, ça correspond à mon fonctionnement en général. C'est un mode improvisatoire, totalement ouvert. Mais j'aime aussi me recentrer et voir apparaître la règle claire, précise et concise. J'aime bien les systèmes, les structures, les trucs qui tiennent, qui tournent rond. Un jeu c'est ça : tu crées une machine, avec un moteur, c'est cohérent, ça tient en équilibre.

**Mais une fois les règles établies, le morceau composé, tout est figé. C'est frustrant ?**

Non ! Le jeu échappe en effet à ses créateurs, mais il a une seconde vie, car les joueurs interprètent les règles. Une fois qu'ils les ont assimilées, ils en inventent même parfois de nouvelles, qu'ils préfèrent.

**Et ça ne vous dérange pas ?**

Au contraire. Tout doit être recyclable, vivant. Quand je compose, j'attends des autres musiciens qu'ils fassent de nouvelles propositions. La partition est un prétexte, un exemple de ce que ça pourrait être, plutôt que ce que ça doit être. Par rapport aux règles d'un jeu, il y a tout de même un écueil : si les participants ne les comprennent pas et jouent faux, ça risque de tuer le jeu. Ce n'est pas le cas en musique.

**D'où tirez-vous votre inspiration ?**

Il y a deux types d'idées. Celles qui viennent d'une envie ou d'un manque qu'on veut combler et celles qui sont un détournement ou une torsion de ce qui existe, la même chose autrement. En musique, mes compositions sont souvent issues d'un exercice que je crée pour venir à bout d'une difficulté technique. Je déteste les culs-de-sac. Ces exercices ouvrent des portes, proposent d'autres voies à explorer. L'autre méthode consiste à se laisser inspirer par ce qui existe, dans le sens romantique du terme. A partir de trois notes chantées par ma fille dans son bain peut naître un morceau.

**Quelle différence notable voyez-vous entre ces deux actes créatifs ?**

La différence vient du public. J'en tiens compte lorsque je crée des jeux, car c'est essentiel qu'il comprenne mes règles. Par contre, lorsque je suis au piano, je joue pour moi. Créer, façonner un objet, demande de la réflexion. Quand je suis sur scène, au contraire, le mental disparaît.

**Vous ne parlez de musique qu'en référence à la scène. Qu'en est-il de vos disques ?**

Si je devais réduire la musique à un seul truc, ce serait jouer. Un disque, c'est mort. Alors que la partition est similaire à la règle du jeu, elle peut évoluer, le disque correspond à une partie filmée. Je trouve peu intéressant de revoir ou de réécouter ce qui a été vécu. Ce qui n'est pas fertile ne sert à rien. J'aime la vie, en fait, au sens chaotique du terme.

**Ressentez-vous le même plaisir lorsque vous êtes au piano et lorsque vous jouez à un jeu de plateau ?**

- En quelque sorte. Ce qu'il y a de commun, c'est qu'un bon jeu requiert une immersion totale dans l'acte de jouer. Pendant un moment, on est tout à son affaire, on est actif. Au risque de faire de la spiritualité à deux balles, il faudrait pouvoir s'immerger tout autant dans tous nos actes, au quotidien.

**Même lorsqu'on va faire ses courses ?**

Oui ! Parce que tout peut provoquer du plaisir. Là, je viens de percer des trous dans un mur (*il mime la perceuse*), c'était agréable, c'était rigolo ! J'aime jouir de tout. Mais qui n'aime pas ça ?

© Sauf accord de l'auteur et de la direction du CRFJ, ces travaux, réalisés dans le cadre de la formation, ne sont pas destinés à la publication ni à la diffusion.