

Jean-Claude DUMONCEL

DELEUZE FACE À FACE

Présentation de **J** comme *Jeu* :

Le jeu, avec Deleuze, remplit une fonction à l'échelle de la philosophie où dominant le « jeu solitaire et divin » de la création du monde, que Leibniz compare à un jeu de pavage, et le jeu de l'enfant héraclitéen qui se prolonge dans le lancer de dés mallarméen ou nietzschéen. A partir de là, Deleuze oppose aux jeux ordinaires (à gains et à pertes) un « jeu idéal » où tout coup est nécessairement vainqueur. Mais un tel jeu semble, sinon abolir le hasard, du moins le soumettre au paradoxe de Butler où « le hasard voulut que la Providence fût de mon côté ». La réponse à cette objection fait apparaître un *casino transcendantal* constitué par le cône de Bergson contenant la pyramide leibnizienne de tous les mondes possibles et où un dé virtuel tombe à chaque étage sur une face différente. Un jeu pouvant contenir un jeu (comme le dada contient un lancer de dés) on peut aussi définir une *valise transcendantale* de jeux où un joker prend des valeurs différentes pour les différents jeux. Deleuze divise une telle valise en trois compartiments principaux : la *loterie de Markov*, les *mots croisés métaphysiques* de Ruyer, le *taquin* d'Ortigue avec sa case vide indispensable. Dans la partie d'échecs structurant *A travers le miroir*, le *Jabberwocky* de Lewis Carroll fournit des *mots-valises* ouvrant au jeu le lignage langagier de Carroll et Joyce.

Le lecteur pourra s'exercer sur une définition de mots croisés qui a inspiré Ruyer et sur une récréation mathématique exemplifiant dans le ludique ce que Deleuze appelle « mouvement de la vérité ».

Présentation de *Jeu* dans

DELEUZE FACE À FACE,

Jean-Claude DUMONCEL, ABCDaire, M-Éditer, 2009