

Philosophique

17 | 2014

Mehdi Belhaj Kacem

Jeu et philosophie de Mehdi Belhaj Kacem

Enjeux d'une lucidité de la postmodernité

MICHAËL CREVOISIER

<https://doi.org/10.4000/philosophique.878>

Texte intégral

Georges Bataille, Lascaux ou la naissance de l'art¹.

CATALOGUE
ACCUEIL | DES 649
REVUES

OPENEDITION SEARCH

Tout
OpenEdition

deux concepts: le *Mal* et le *jeu*. Mais encore faut-il savoir dans quel sens *la conceptualité* doit être entendu ici. Car cette œuvre n'est pas *que* philosophique; ou plutôt, si philosophie il y a, au sens fort d'un système par lequel les concepts prennent sens, c'est aussi et d'abord parce que ces concepts naissent, se nourrissent, évoluent et participent de l'existence de leur créateur. Le Mal et le jeu sont paradigmatiquement des concepts dans l'œuvre de Mehdi Belhaj Kacem *parce qu'ils* sont indissociables d'une expérience. Une irréductibilité du biographique, dans les métamorphoses qu'il implique, parcourt les entre-lignes et insuffle aux mots leur conceptualité, leur puissance philosophique, en un style. Les suivre à la trace, entrer dans l'intelligence de ce style, pour en comprendre la genèse et en recollecter les variations et clarifications successives, supposerait donc de prendre au sérieux une vie, telle qu'elle se dit, mais aussi s'efface. Néanmoins notre démarche n'est pas biographique. Car ici le rapport entre l'œuvre et la vie ne peut être saisi dans l'interprétation de l'une part l'autre; Mehdi Belhaj Kacem aura prévu le coup. Nous

devrons plutôt rentrer dans son *jeu* si nous voulons en montrer la conceptualité. Au même titre qu'il faut prendre au sérieux Deleuze lorsqu'il nous fait comprendre que le monde est devenu un cinéma et la philosophie de la science-fiction², nous suivrons Mehdi Belhaj Kacem lorsqu'il nous intime implicitement de croire qu'après que le jeu ait virtuellement constitué des mondes, c'est le monde qui devient, en son péril comme son salut, un jeu³, et la philosophie un héroïsme ludique. C'est en ce sens, parce qu'elle se veut salutaire, que la philosophie belahjkacémienne est transie par le jeu, et c'est pourquoi elle peut rendre conceptuellement compte de la réalité. Mais, et c'est ici la source de sa clairvoyance, elle est aussi en proie avec le fond sur lequel se détache la possibilité de la réappropriation ludique du monde, comme de toute appropriation, la question du Mal. Car si la philosophie de Belhaj Kacem est transie par le jeu, c'est aussi, et peut être d'abord, parce qu'elle est une confrontation avec le Mal. Plus précisément, c'est par le danger inhérent à toute vie proprement philosophique que le Mal aura pu être sondé en son fond abyssal, c'est-à-dire en-deçà de sa forme contemporaine par laquelle le mauvais "jeu" de l'ironie nihiliste le recouvre. Le réinvestissement de la question du Mal opéré dans l'œuvre de Belhaj Kacem trouve sa raison dans une intuition phénoménologique, plusieurs fois reconduite, et ainsi approfondie, en alternance avec l'expérience du jeu. L'entrelacement biographique du Mal et du jeu, le second venant relever le premier, puis le premier revenant d'autant plus intensément, plus profondément, révéler sa nature, parcourt l'œuvre en lui imprimant une cohérence que les derniers textes de *L'Esprit du nihilisme* réfléchissent et exposent.

- 2 Cette alternance, en une vie, du Mal et du jeu, comme consistance d'une œuvre, suppose un ensemble de métamorphoses dans la manière dont ils ont été vécus et exprimés. Nous ne chercherons pas à les détailler, mais, très brièvement, nous pouvons esquisser quatre moments bio-bibliographiques qui nous permettront de mieux en cerner la dialectique. Premièrement, Belhaj Kacem entre dans l'écriture par quatre romans à travers lesquels il fait l'expérience romantique de la radicalité politique jusqu'aux limites physiologiques et psychologiques de la *Spaltung*. *L'Antéforme*⁴ signera la phénoménologie de cet abîme et *Esthétique du chaos* en engagera, par le fond, la relève philosophique. Fonctionnant comme un manifeste, il ouvrira la voie à l'expérience communautaire *Evidenz*⁵, et l'ouvrage qui s'y inscrit, *Society*⁶, montrera comment une appropriation de ce chaos est envisageable par le jeu. L'expérimentation du jeu, portée par la radicalité d'une *Stimmung* propre aux avant-gardes, révélera rapidement ses limites, et par là la nécessité d'une analyse plus précise, plus approfondie, plus philosophique en somme; une autre manière, moins précipitée, mais peut être plus dangereuse, de comprendre et vouloir sortir du mal de l'époque identifié dans le paradigme de l'*ironie*⁷. C'est le pari, porté par la découverte fascinée de la métaphysique d'Alain Badiou, que Belhaj Kacem prend, en rupture d'avec son audience et sa reconnaissance d'alors. Mais fidèle à ce qu'il a vécu et pensé, cette entrée dans la métaphysique pure se teinte déjà, par l'*Affect*⁸, d'un désaccord avec lequel les différents tomes de *L'esprit du nihilisme*⁹ se débrouilleront. À l'inverse d'une relève, cette troisième période s'avère être ainsi, dans la complexité et la torture de ces démêlés, une nouvelle expérience du Mal, plus radicale encore que la première, mais cette fois-ci avec le pare-feu réflexif, d'autant plus fragile car à double tranchant, de la philosophie. *Après Badiou* y met fin, d'une certaine manière par un retour à l'écriture, mais plus directement par l'élucidation d'un différend métaphysique sur l'ancrage platonicien de l'ensemble de la tradition philosophique, grâce auquel une libération de la pensée, et l'affirmation plus explicite de nouveaux maîtres (Schelling, Benjamin, Adorno, Bataille, Schürmann, Lacoue-Labarthe, etc.) ouvriront l'horizon d'une rémission. Et celle-ci, comme ressaisie systématique de sa

philosophie, s'opérera en partie, mais décisivement, par une mise en avant plus aboutie du concept de jeu.

3 L'œuvre de Belhaj Kacem sonne donc comme la périlleuse traversée du nihilisme dans sa double dimension historique (sa démocratisation contemporaine) et conceptuelle (son élaboration nietzschéo-heideggerienne). Mais parce qu'il l'aura abordée dans la franchise de l'expérience romantique, cette traversée en aura aussi été l'épreuve la plus radicale, et par conséquent la déconstruction la plus nécessaire. Et si cette déconstruction du nihilisme prend appui aujourd'hui sur la lecture de ceux qui, précédemment, dans l'ombre même que cette question leur aura infligée, se sont sacrifiés à la pensée du Mal, il n'en reste pas moins que la philosophie négative de Belhaj Kacem recèle son pendant positif dans la notion de jeu¹⁰. Or, et c'est l'hypothèse que nous souhaitons soumettre ici, si le renouveau de la pensée du mal a d'abord pour but de dépasser les apories du postmodernisme, c'est-à-dire la critique *in fine* contreproductive du nihilisme, c'est aussi au cœur de la postmodernité que le concept belhajkacémien de jeu trouve son origine. Plus précisément, nous verrons que la nécessité vécue d'un tel dépassement prendra d'abord la forme d'un *déplacement* par rapport à la pointe politique de la postmodernité qu'auront été les avant-gardes post-situationnistes. Avec Evidenz une étrange jonction est établie entre la critique du spectaculaire-marchand de Debord, la phénoménologie existentielle de Heidegger et le vitalisme psychotisé de Deleuze. Le jeu devient le lieu existentiel de l'assomption du nihilisme marchand. Deleuze ouvre un échappatoire au cercle dans lequel la pensée critique de la postmodernité s'est enfermée. Le simulacre de Baudrillard comme le spectacle de Debord sont des concepts critiques qui tendent à s'emballer, à faire de la critique une finalité qui s'épuise jusqu'à la parodie. Le ressentiment n'est pas loin, mais pire encore, l'ironie sera caractéristique de la démocratisation de la critique du nihilisme. Belhaj Kacem, au cœur de ce tourment là, le voit, et expérimente le jeu dans l'optique d'en sortir. Que cette expérimentation n'ait pas été en elle-même suffisante n'est pas le problème, il ne faut pas voir là l'indice d'un échec, mais plutôt la prémice de ce que l'approfondissement métaphysique de la question du mal pourra conserver et préciser.

4 Nous chercherons donc, dans un premier temps, à identifier ce déplacement au sein du postmodernisme, opéré grâce à la philosophie plus ou moins revendiquée de Deleuze. Nous verrons pourquoi il s'effectue sous la forme du jeu, et en quoi cette forme concerne la pratique de la philosophie elle-même. La ludicité est un post-deleuzisme qui fait de la philosophie un jeu et du jeu une philosophie. La légèreté d'un tel énoncé ne doit cependant pas oblitérer le fait qu'en sa vérité se joue la légitimité d'une parole philosophique qui a fait le choix de s'exprimer en dehors du sérieux exclusif de l'université. C'est en ce sens, nous le verrons, que pour Belhaj Kacem, le concept de jeu est aussi une méthode, ou plutôt un style, une attitude, qui fonctionne comme une stratégie de l'autodidacte s'invitant dans le cœur institutionnel de la pensée philosophique. Ce lien entre philosophie et vie, œuvre et existence se réfléchit donc, stratégiquement et conceptuellement, dans ce nouvel affect qu'est le ludique. Car il s'agit d'abord d'un affect, au sens métaphysique que Deleuze lui aura donné: ce à partir de quoi le chaos est praticable, le fond esthétique sur lequel de l'impensé se détache une pensée enregistrée en concepts¹¹. Il faudrait donc plutôt parler du personnage conceptuel du Joueur comme Figure inventée et incarnée par Mehdi Belhaj Kacem. Une fois identifiée, cette variété ludique du concept devra encore être analysée dans son efficacité. Ou autrement dit, il s'agira d'interroger la performativité existentielle du concept en tant que le ludique aura achevé d'indiscerner l'œuvre et l'existence, la vie et la philosophie.

5 Le ludique est donc un affect par lequel Belhaj Kacem entend vaincre la forme

contemporaine du mal qu'est le nihilisme (et plus largement, à affronter le mal lui-même). Mais à quel affect renvoie le nihilisme? Quel autre personnage conceptuel affronte le Joueur? À qui le joueur entend-il succéder? Nous proposons cette question comme voie d'entrée dans la dialectique du jeu et du mal parce qu'elle nous semble avoir déjà été aperçue et empruntée, bien que dans une autre perspective, par Jacques Rancière, dans ce qu'il appelle *Les mésaventures de la pensée critique*¹². Il propose l'expression «mélancolie du gauche¹³» pour qualifier l'affect du postmodernisme. Nous devons donc montrer en quoi Belhaj Kacem échappe à cette mélancolie *parce qu'il l'aura affronté au plus près*, et comment le Joueur en est l'assomption.

1. D'abord la mélancolie

6 Le thème de la mélancolie servira de fil directeur à notre analyse, nous commencerons donc par en préciser la teneur.

7 Le cœur de l'analyse de Rancière consiste dans la dénonciation d'une déconnexion opérée par la théorie critique entre l'énonciation de la vérité de l'aliénation et l'émancipation envers cette aliénation. Il s'agit donc bien ici de mettre au jour une vérité inefficace, ou plutôt, une vérité dont la connaissance, loin de fournir les moyens d'un accès à la liberté ou à la joie, ne fait que donner des raisons de se sentir coupable et impuissant¹⁴.

«La vieille dénonciation de gauche de l'empire de la marchandise et des images est devenue une forme d'acquiescement ironique ou mélancolique à cet inévitable empire. [...] L'ironie ou la mélancolie de gauche [...] nous presse d'avouer que tous nos désirs de subversion obéissent encore à la loi du marché et que nous n'y faisons que nous complaire au nouveau jeu disponible sur le marché global¹⁵».

8 Le rapport, voir l'identification que Rancière effectue ici est particulièrement intéressant pour notre propos, nous aurons l'occasion d'y revenir. Il y aurait dans l'ironie une propension pathologique à énoncer la vérité de l'aliénation *pour la désamorcer*, mais avec la conscience triste que cela ne peut qu'échouer. En d'autres termes, tout se passe comme si la lucidité n'était plus que le moteur d'une dénonciation impuissante du désastre.

9 La déconnexion de la vérité d'avec l'émancipation n'a pas pour seule conséquence l'impuissance de ceux qui dénoncent comme de ceux qui sont dénoncés, mais c'est par l'indiscernabilité des deux en tant qu'ils participent ensemble au même système hégémonique, que naît une paranoïa envers soi. L'objet perdu dont l'ombre tombe sur le moi¹⁶ devenant objet de haine tout en restant celui d'un deuil, est un objet du spectacle qui s'incruste jusque dans la subjectivité de chacun. Ce qui est affecté alors c'est l'intériorité même du mélancolique qui se transforme en ce théâtre d'ombres de la perte dénoncée. L'impuissance n'est plus celle d'un sujet qui ne sait plus quoi faire, ou plutôt, dont la hauteur du savoir l'empêche d'ouvrir l'horizon de l'agir, mais d'un *faire* dont le sujet s'exclut de lui-même en s'anéantissant au pur savoir d'une existence impossible.

10 La mélancolie de gauche est bien le drame pathologique de l'époque de la théorie critique et du capitalisme spectaculaire-marchand. Le renversement de la critique du spectacle en spectacle de la critique, c'est-à-dire l'intégration de l'un dans l'autre, atteste de cette dimension pathologique dont les conséquences ne peuvent être que les symptômes d'une impuissance endémique. En ce sens, la pertinence de l'analogie

que propose Rancière s'évalue au degré de concordance entre la description psychopathologique des symptômes de la mélancolie et les effets de la théorie critique sur les capacités émancipatrices des forces de gauche. Mais plus précisément, c'est la question de l'efficacité politique de la vérité qui est posée, et de ses effets pervers lorsque sa production s'autonomise dans le champ théorique de l'avant-garde. Or cet effet pervers semble aujourd'hui dominer le monde de la contestation politique dont la dénonciation dissout toute possibilité d'action. La mélancolie en tant qu'affect politique de la contemporanéité perdrait dans le négatif à la fois ceux qui cherchent à en échapper en le circonscrivant par un effort lucide de construction théorique, et ceux qui, pratiquement, tentent d'exister malgré lui. Cependant, chercher en permanence à se purifier du négatif c'est tout autant y succomber car l'obnubilation, si elle permet d'éviter de se perdre par la saisie de cette perte, consiste avant tout à se fuir. Cette thématique de la fuite, chère à Deleuze, est un échappatoire possible, mais dangereux parce qu'il engage sur une voie irréversible, où le moi se dissout et le passé s'évapore. Cette ligne de fuite¹⁷, comme il l'appelle, est une rémission périlleuse, ou plutôt un refus héroïque de se reconnaître malade afin de persister, «durer¹⁸», dans le devenir de l'affect que l'on supporte. C'est en un sens ce que Belhaj Kacem aura d'abord entrepris, dans la perspective deleuzienne d'une fuite schizophrénique visant à ressaisir par l'enregistrement littéraire de l'affect la puissance émanant de l'abîme. Tout le défi d'une telle expérimentation consistant d'ailleurs à réussir à transformer l'abîme en chaos, c'est-à-dire le négatif condamnant inévitablement à la déchéance, en *une vitesse infinie de naissance et d'évanouissement*¹⁹ à laquelle peut être arrachée une consistance, et par là, poursuivie une ligne de fuite.

- 11 Il y a comme une oscillation entre schizophrénie et mélancolie dans l'œuvre de Mehdi Belhaj Kacem, par laquelle il arrive à tenir par l'affect la tension entre le Mal et le jeu. Côté l'abîme par la mélancolie, et réussir à en faire quelque chose, à faire de ce chaos une consistance à la fois existentielle et philosophique, par la schizophrénie. Mais cette oscillation aura connu des variations dans son amplitude; la dialectique négative du mal et du jeu étant la logique de cette variation. En effet, la première expérimentation du mal, littéraire, reste semble-t-il proprement schizophrénique: «rien ne m'a tant guidé dans la vie que de préférer la torture à la mélancolie; l'enfer à toutes les dépressions; Artaud à tous les Bartelby²⁰». Cette double référence, fortement deleuzienne, est une raison de notre hypothèse, et mérite d'être éclaircie. «Artaud est le seul à avoir été profondeur absolue dans la littérature, et découvert un corps vital et le langage prodigieux de ce corps, à force de souffrance, comme il dit²¹», il est l'auteur de la *Spaltung*, que Belhaj Kacem aura prolongée, actualisée, la faisant passer de l'effervescence du surréalisme, au désœuvrement du post-punk. Mais précisément, parce que sa schizophrénie aura été celle du désœuvrement²², elle se sera teintée d'une mélancolie d'un genre nouveau. Et c'est pourquoi Bartelby n'est pas loin, malgré tout, parce que la mélancolie n'est, précisément, pas réductible à la dépression. Bartelby a aussi intéressé Deleuze du fait d'une certaine puissance qu'il recèle, et qui, selon nous, est aussi caractéristique de la mélancolie. Car à l'impuissance actuelle de Bartelby correspond une puissance réelle, une insoumission, une liberté qui échappe à toute autorité bien qu'elle ne génère aucune animosité; et au contraire, elle contamine, fait changer ceux qui le côtoient. Bartelby, par son impuissance, a ce pouvoir de métamorphose sur ceux, comme son patron, qui se trouvent confrontés à lui, à cette neutralité, désaffectée, et pourtant qui aspire à la bienveillance, à la fraternité. Bien évidemment, cette neutralité affective, et néanmoins subjuguante, propre à Bartelby, est à l'opposé de la violence que Belhaj Kacem aura affrontée. Pourtant, il nous semble que si Deleuze s'est intéressé à

Artaud *comme* à Bartleby, c'est parce qu'ils partagent un affect commun, un affect créateur (comme étant sa condition), ce que Deleuze appelle, après Artaud, «l'impouvoir²³». Il est ce moment nécessaire d'une passivité si radicale qu'elle se renverse, ou plutôt, d'une manière moins dialectique, plus fidèle à Deleuze, *devient*, parce qu'elle l'est virtuellement, la possibilité d'une création, c'est-à-dire l'enregistrement d'une nouvelle réalité, une réalité à venir. Au plus profond de la *Spaltung* comme dans l'apathie la plus désarmante de la défection systématique, gît l'impouvoir comme ouverture salutaire.

12 L'autre expérimentation du mal par Belhaj Kacem confirme ce rapprochement entre schizophrénie et mélancolie. Elle signe l'approfondissement de la mélancolie par un dépassement de la schizophrénie. Au vingt-et-unième siècle l'ambiance n'est plus deleuzienne, la réaction qu'il redoutait et voyait déjà progresser²⁴, s'est installée et continue de s'étendre et s'approfondir; même la puissance de la schizophrénie aura été balayée par le nivellement nihiliste, la récupération des affects avant-gardistes et leur démocratisation. Nous sommes au « moment où la schizophrénie n'est plus une pathologie bénigne anticipée par un visionnaire mais un cancer malin généralisé, qui doit être enregistré par un voyant²⁵ ». Deleuze et Guattari ont été ces visionnaires, mais aujourd'hui, de la même manière qu'il aura fallu attendre Rossellini et le nouveau réalisme italien pour créer des Karen²⁶ et autres Antonio Ricci²⁷ qui enregistrent l'intolérable²⁸ des villes hébétées d'après le fascisme, ce sont des procédés filmiques ou littéraires, comme ceux, dont Belhaj Kacem fait l'éloge, des romans de Jean-Paul Chauvent, ou des films de Lynch²⁹ et Cronenberg³⁰, qui nous permettent d'être nous-mêmes les voyants de la schizophrénie. Mais, devrions-nous d'abord dire, ce sont les procédés romanesques de Belhaj Kacem lui-même, qui, par une *réappropriation* de l'auto-fiction, sa radicalisation et son déplacement, ont peut être été les premiers à permettre cette vision de la schizophrénie généralisée, celle de l'époque du spectaculaire intégré dont parlait Debord, où la nouvelle génération aura été élevée sous sa domination³¹, où chacun se voit condamné à jouer ce qu'il est, à être un autre que lui, jusqu'à ne plus savoir, et ne plus même pouvoir rechercher, qui il est vraiment. Par ces procédés, Belhaj Kacem n'a pas rejoué Artaud ou Burroughs, il n'est pas devenu schizophrène pour dire de l'intérieur ce qu'elle est, il a plutôt joué à l'être, au péril du fait que jouer c'est devenir, soit, mais aussi, dans l'objectif de dépeindre la pointe de ce que la schizophrénie généralisée telle qu'elle va, peut offrir, *in fine*, à cette génération. Dans le flux schizophrénique de sa génération, il a entrepris d'être celui qui ira le plus loin, de jouer le jeu jusqu'au bout afin d'en livrer la réalité la plus crue. Or, et c'est ce que notre propos entend montrer, cette fois-ci, parce que la schizophrénie est généralisée, parce que le spectaculaire est hégémonique et la duplicité devenue l'irréversible condition anthropologique, le voyant ne pouvait être un personnage de fiction. Le monde était *déjà* devenu un spectacle et le spectacle un monde, la frontière entre le réel et l'imaginaire que le postmodernisme entendait dénoncer, n'était déjà plus que la réalité d'un passé désormais incompréhensible. Et c'est pourquoi, au-delà de la fiction, il y a le jeu qui est ce qui permet, après que la réalité du monde fût déterminée par l'indiscernabilité du réel et de l'imaginaire, de saisir cette indiscernabilité dans ce qu'elle a de schizophrénique. Mais ce jeu là, comme procédé de capture, n'est pas suffisant, et c'est pourquoi Belhaj Kacem sera allé plus loin. Jouer à la schizophrénie permet de la faire voir, soit, mais pas de la comprendre. L'affect schizophrénique est trop puissant pour être sous-tendu par l'affect ludique. Le Joueur ne peut tenir par lui-même le Schizo parce qu'il est emporté par sa fuite avant d'en avoir identifié la réalité. La *Spaltung* est injouable, trop labile, trop évanescence. C'est à un autre jeu qu'il faut jouer pour sortir de la schizophrénie généralisée. Et, dit rapidement, ce

sera, comme nous l'avons déjà mentionné, la philosophie de Badiou qui permettra à Belhaj Kacem de trouver cette porte de sortie, en jouant non plus à la schizophrénie, mais à la métaphysique. Nous reviendrons sur les conditions et les détails de ce jeu philosophique propre à Belhaj Kacem, mais, pour en arriver à ce qui nous préoccupe ici, c'est sur sa seconde confrontation au mal, métaphysique cette fois-ci, c'est-à-dire non plus le nihilisme apparent de la schizophrénie généralisée, mais le Mal dans sa réalité fondamentale, historique et ontologique, que nous devons avancer. C'est le moment où une certaine mélancolie apparaît; autrefois disqualifiée, la rencontre du mal, sous la philosophie de Badiou, étouffée, contrariée, niée, saute aux yeux de celui qui aura tenu l'affect pour ne pas oublier. Il est alors un voyant d'un genre particulier, qui ne cherche pas à capter le nouveau entrain de se faire, que ce soit pour l'affirmer ou le dénoncer, mais plutôt à sonder les ténèbres dans lesquels gisent les atrocités passées et à venir, les cadavres oubliés, éblouis que nous sommes sous le soleil éternel des vérités universelles que la philosophie entend produire. Regarder le Mal en face, voilà le nouveau voyant, celui d'après Auschwitz, jeté à «l'inconsolation³²». Il est l'endeuillé de la philosophie platonico-dogmatique, celle qui aura oblitéré le Mal au nom de la recherche du Bien sans mélange. Mais sans que nous rentrions dans une détermination plus précise de la métaphysique du Mal que Belhaj Kacem réinvestit, retrouvant Schelling, Benjamin et Adorno, et mettant en avant Blanchot, Bataille, Schürmann et Lacoue-Labarthe, après un siècle du *Par-delà* nietzschéen, nous voulions remarquer le caractère inévitable de la dimension mélancolique d'une telle entreprise:

«Après Badiou était un livre de libération; l'écriture en était euphorique. Le présent livre est un livre de deuil; l'écriture en sera mélancolique. Il n'y a pas moins de vérité dans l'un des affects que dans l'autre³³».

- 13 Après la diatribe, et l'énergie par laquelle la colère se fait humour, du livre entérinant la rupture d'avec la métaphysique de Badiou, Belhaj Kacem écrit un petit livre, inaugurant, il nous semble, une nouvelle période, ou plutôt, affirmant plus explicitement l'affect fondamental de *L'esprit du nihilisme*. Il s'agit d'un deuil dont le travail est impossible. Comme toute déconstruction³⁴, celle du Mal suppose une hantise qui tend à faire de la mélancolie la *Stimmung* de l'exercice philosophique³⁵, où l'irréductibilité des morts, leur présence inévitable, minent l'écriture et renvoie le sens du propos à l'horizon de l'histoire de la philosophie.
- 14 Néanmoins, si la mélancolie est inévitable, Belhaj Kacem ne manque pas de montrer qu'elle est aussi le lieu d'une vérité, mais plus précisément, d'une vérité qui n'est pas seulement négative, qui n'est pas réductible à la déconstruction. Et c'est déjà l'indice d'une rémission. Car cette mélancolie n'est pas aveugle sur la puissance qu'elle recèle. Son impouvoir n'est pas stérile, et il a déjà intégré, en en faisant l'épreuve, la *ludicité*. Lucidité et ludicité³⁶ vont toujours de paire chez Belhaj Kacem, et c'est ce qui fait de sa philosophie, même endeuillée, même en proie au Mal, le lieu d'une affirmation où se tient une existence. L'impossibilité du deuil des avant-gardes³⁷ se relève, en dernière instance, par l'assomption que le jeu permet.
- 15 Une manière possible de comprendre cette mélancolie qui n'est pas une dépression parce qu'elle recèle une puissance, c'est d'analyser plus précisément l'impouvoir en lequel elle condamne. Nous retrouvons donc Artaud et Bartleby, où, pour Artaud, l'impouvoir consiste en ce moment, au plus près du chaos, où le moi se dissout dans l'expérience de la *Spaltung*, et où, pour Bartleby, il se détermine plutôt comme une *défection*, dans la neutralité apathique de celui qui refuse sereinement et rayonne de cette sérénité. À ces deux figures, nous pouvons joindre une troisième, beckettienne, celle de l'*Épuisé*, que Deleuze, encore une fois, thématise. C'est une troisième

manière d'approcher le chaos, plus méthodique, moins fondée sur une attitude ou un caractère. L'épuisé n'est pas le fatigué, c'est «beaucoup plus»: «le fatigué a seulement épuisé la réalisation, tandis que l'épuisé épuise tout le possible. Le fatigué ne peut plus réaliser, mais l'épuisé ne peut plus possibiliser»³⁸. En ce sens, l'épuisé est celui qui révèle le plus directement la mélancolie dans sa virtualité, c'est-à-dire sa puissance. En effet, si nous nous souvenons que chez Deleuze le possible est donné par le virtuel: le virtuel possibilise (c'est le rôle de la dramatisation qui crée des lignes de différenciation comme autant de possibilités d'individuation), alors nous comprenons que dans l'épuisement, c'est cette donation qui prend fin. L'épuisé est «condamné» au virtuel. Littéralement, il n'en peut plus. L'épuisé est l'Ouvreur, perdu dans l'Ouvert, pure ouverture, non pas au néant, à la destruction, mais au chaos, à l'intensité réelle mais inactuelle, sans effets. Mélancolie du virtuel. Ce n'est donc pas exactement la *Spaltung* du schizophrène, qui lui se dissémine dans le tourment des profondeurs, en proie à des forces démesurées, à des troubles monstrueux. L'épuisé vit plutôt une «décomposition du moi»³⁹ qui n'est pas subie mais assumée, presque voulue en un certain sens, parce qu'attendue et recherchée dans l'épuisement systématique et exhaustif des possibles; sans douleur, dans la plus pure désaffection; une sorte d'ascèse mélancolique. En ce sens il incarne au mieux l'éthique deleuzienne, qui est cette ascèse⁴⁰. Mais cette ascèse se trouve moins dans l'épuisement méthodique, que dans la retenue, la *suspension*. Et c'est pourquoi une quatrième Figure devrait être mobilisée ici, celle du *Maso*, que Deleuze développe dans son livre consacré à Léopold de Sacher-Masoch⁴¹, et à partir duquel Belhaj Kacem axe l'interprétation de la philosophie de Deleuze; dans le but de la rattacher à la sexualisation de la métaphysique qu'il entreprend en particulier dans *Être et sexualité*⁴². Or il nous semble que cette ressaisie de la figure deleuzienne du Maso permet une sexualisation de la question de l'impouvoir, à travers laquelle apparaît une radicalisation de la figure de l'épuisé: l'*exténué*. Dit en une formule: l'exténué est l'épuisé sexualisé que le Maso relève.

«Un des tout derniers textes de Deleuze était une postface à un petit texte de Beckett, qui s'appelait «L'épuisé». Je me rappelle parfaitement la première phrase: «Épuisé dit plus que fatigué.» Je comptais écrire, il y a longtemps, un texte qui lui réponde, qui se serait appelé «L'exténué». «Exténué dit plus qu'épuisé...». J'ai renoncé depuis⁴³».

16 Malgré l'absence de ce texte, nous pouvons déterminer le sens du concept d'exténuation telle qu'il se présente en différents endroits de l'œuvre. Ce qui est intéressant pour nous, c'est qu'en approfondissant l'épuisement, il va retrouver cette strate métaphysique du Mal qu'il entend affronter, mais aussi relever par le jeu. En ce sens, il ne s'agit plus de se confronter au chaos dans l'espoir inattendu d'y arracher un acte créateur, de faire jaillir la puissance intrinsèque à l'impouvoir, mais, plus dialectiquement, de ressaisir, selon une modalité ludique, *dans l'assomption du parodique*, ce qui a conduit à l'impouvoir, afin de le faire perdurer. Plus précisément, cette dialectique dépend de deux déplacements: d'une part celui de *la dialectique de l'événement et de la répétition* exposé à partir de la métaphysique de Badiou et sous l'influence de Deleuze dans les deux tomes d'un même propos, *Événement et répétition* et *L'Affect*. Mais plus directement, cette dialectique est reprise et clarifiée (par le mathème) dans le deuxième tome de l'esprit du nihilisme, *Le Manifeste antiscolastique*⁴⁴, puis à l'entrée «Événement» de *La Transgression et l'inexistant* (inédit). D'autre part, un second déplacement consiste à indexer cette dialectique sur une autre, plus fondamentale⁴⁵, du *désir et de la jouissance* telle qu'exposée dans *Être et sexualité*. L'explicitation de l'idée d'exténuation supposerait donc de

déployer l'intelligence de ces deux déplacements, toutefois, puisqu'il ne s'agit pas ici du cœur de notre propos, nous n'en précisons que brièvement l'enjeu.

- 17 Dans un premier sens, l'exténuation peut être comprise comme la recherche infinie de la jouissance, pensée comme événement, à laquelle l'homme est condamné. Cette recherche prend la forme d'une répétition visant la répétition ultime, celle qui retrouvera la jouissance originare. Mais cette origine est inaccessible, plus encore, elle est inexistante en ce sens que même la première fois il s'agissait déjà d'une répétition, une imitation, mais que nous l'avons oublié. L'acte sexuel humain est répétitif parce qu'il est l'impossibilité d'une jouissance perdue. Et c'est ce qui caractérise la structure dialectique de l'événement et de la répétition.

«L'impossible répétition de l'événement devient répétition de cet impossible même. [...] Le joueur surdoué qui flambe en essayant de retrouver l'état de grâce qui le fit gagner, etc. L'impuissance désigne la réalisation de l'impossibilité qui clive l'événement originare positif d'une répétition pleine⁴⁶».

- 18 Chez Deleuze, la répétition *est* la différence, en ce sens qu'à force de répéter il en sort toujours quelque chose de nouveau, un devenir prend consistance et s'élance vers autre chose que ce que la répétition recherchait, une ligne de fuite se dessine, une différence s'affirme. Cette différence est l'événement "incarné", devenu réel. D'une certaine manière Belhaj Kacem s'accorde avec cette idée, mais tout en mettant l'accent sur le fait que la plupart du temps, voire toujours, la répétition rate, qu'elle n'est qu'une répétition, c'est-à-dire foncièrement insatisfaisante, frustrante et castratrice à la longue. L'exténuation est le produit de cette répétition dont la différence ne vient pas. Et plus encore, elle est l'indice de la condition anthropologique, et le paradigme du nihilisme contemporain:

«Le «dépressionnisme» contemporain qui sanctionne l'excès de consumérisme sexuel et de frustrations et/ou d'exténuations afférantes ne fait, en réalité, qu'exhiber, comme l'a vu Rousseau le premier, un processus en marche dès l'aube «simioforme» de l'humanité. Conséquence: comme l'a cette fois seulement entraperçu Rousseau, faute de faire le lien entre la transappropriation du «dangereux supplément» et le fait que l'homme soit l'animal exténué, c'est précisément cette capacité première à l'auto-affection, à une exponentiation affectuelle qui est aussi bien un évidence et donc une dés-instinctualisation, cette dialectique, en somme, de l'excès obtenu par la répétition, et du manque dépressif qui en est le prix quasi immédiat, c'est cela qui fait que l'homme devient, pour compenser, l'animal de l'astuce technologique⁴⁷».

- 19 Or, et c'est le moteur de la dialectique négative de Belhaj Kacem, cette astuce technologique ne fera qu'aggraver les choses, ne fera qu'augmenter, à chaque nouvelle appropriation visant l'Origine, c'est-à-dire la nature, l'expropriation qui en résulte, le Mal. Ici, la dépression liée à la frustration est *concomitante à la jouissance*. Pourtant, un autre élément doit être pris en compte dans cette dialectique, c'est celle du désir. Car toute répétition ne se solde par nécessairement par une jouissance. Le caractère compulsif de la répétition, et l'exténuation qu'elle implique, peut être évitée par la suspension de la jouissance.

«Le suspens esthétique et dramatique chez Masoch s'oppose à la réitération mécanique et accumulatrice telle qu'elle apparaît chez Sade⁴⁸».

- 20 Dans cette suspension, le Maso, qui n'est donc pas le symétrique du Sado (c'est ce que démontre Deleuze et reprend Belhaj Kacem), est précisément celui qui est

capable de jouir du seul désir, et par là de faire de la répétition l'événement qu'il recherche. Car, originairement, c'est bien de cela qu'il s'agit: de l'identité du désir et de la jouissance. Nous pourrions donc dire qu'en jouant à ne pas jouir, le Maso cultive son désir, et jouit de la seule règle⁴⁹ qui lui suspend sa jouissance. C'est en ce sens que la répétition est *réappropriée*, et l'exténuation réorientée.

21 Ainsi, à la différence de l'épuisé, le Maso belhajkacémisé de Deleuze n'est pas dans la pure passivité, bien que retiré dans l'attente, il sort de la mélancolie; tout en conservant la méthode ascétique consistant à atteindre une situation d'impouvoir, le Maso ne fait pas que receler une puissance, la retenir, il la vit aussi («Le masochiste est celui qui vit l'attente à l'état pur⁵⁰»), il en jouit, parce qu'il se sera réapproprié sa jouissance en créant les conditions de l'identité du désir et de la jouissance par le jeu. Or, ce que montre Belhaj Kacem c'est que cette différence entre le Maso et l'épuisé se fonde précisément sur la ludicité, comme condition anthropologique d'une dialectique positive, qui ne s'emballa pas dans la répétition compulsive. La répétition ludique est ce qui, à l'horizon mélancolique de l'impouvoir, assure une relève positive à l'exténuation. La mélancolie n'est donc plus synonyme de «dépression, si souvent liée à l'impératif de jouir dont cette époque fait propagande⁵¹», mais l'impouvoir qu'elle permet d'atteindre n'est pas non plus la *Spaltung* du schizophrène. Elle est plus puissante encore, elle en est le dépassement comme déplacement. Il y a comme une maturité dans cette mélancolie du Mal plutôt que du chaos. L'assomption par le jeu y est plus franche, plus décisive, la dialectique mieux huilée.

22 Plusieurs zones d'ombres restent encore à aborder, en particulier la question du jeu philosophique, le jeu comme pratique philosophique, par laquelle Belhaj Kacem entend emboîter le pas à Deleuze en actant de la ludification du monde pour en proposer une assomption positive. Mais avant cela, il nous faudra entrer dans le détail, crucial parce qu'historique avant tout, du premier passage dialectique de l'œuvre, celui de l'expérience communautaire, où le jeu s'affirme contre la mélancolie de gauche que Rancière décrit, et où la fin des avant-gardes se joue, et par là se déjoue, dans la puissance proprement ludique d'une nouvelle figure, celle du *Trickster*.

II. Du chaos au jeu : éviter le danger postmoderne grâce à Deleuze

a. Critiquer la représentation par le jeu : le Trickster contre le Bloom

23 Le tournant des années deux-mille aura été un moment charnière de l'histoire de la pensée critique, celui de la fin des avant-gardes. Non pas seulement que Tiquun et Evidenz auraient été les deux dernières avant-gardes communautaires esthético-politiques, mais qu'elles ont été réfléchies comme telles, elles se sont conçues ainsi, comme une mort, un deuil. Elles ne pouvaient donc qu'être hantées, et se prendre les pieds dans les drap de leurs fantômes respectifs, bien que souvent mêlés. Mais c'est de leurs différences, plutôt que de leurs convergences que l'intérêt que nous allons y porter relève. Les deux groupes se sont côtoyés, ont cohabité même, et il en reste des indices que nous pourrions tracer, des discussions et des insertions, en particulier au travers des deux figures qui les caractérisent, celles du *Bloom* opposée à celle du

Trickster. Notre idée est que la mélancolie du Bloom reste prisonnière du cercle décrit par Rancière, ne réussit pas à ouvrir une voie à l'après post-modernisme, tandis que le Trickster, bien qu'imparfait dans sa conception, trop naïvement ludique d'une certaine manière (trop *communautaire* aussi), rend compte de l'exceptionnalité du mélancolique, et annonce ainsi une nouvelle pratique de la philosophie critique.

24 Comme nous l'avons vu, le premier deuil de Belhaj Kacem, et donc le premier motif mélancolique de sa génération, a été celui des avant-gardes. Il s'agit de prendre acte qu'«à partir des années soixante-dix, l'avant-garde s'étendue en art et tourne en rond dans le clin d'œil postmoderne⁵²». Ce cercle consiste avant toute chose dans le fait que la transgression ne fonctionne plus, qu'elle se répète sans ne plus avoir l'effet escompté, qu'elle tourne à vide. Alors elle devient parodique, elle devient un lieu commun, intégré dans le régime général des discours et des images faussement provocatrices, ou pour le dire d'un mot paradoxal: conformément transgressive. L'écart nécessaire entre la posture transgressive et le conformisme de la situation se réduit de plus en plus jusqu'à s'indiscerner dans la généralisation de ce motif paradigmatique du nihilisme contemporain qu'est l'ironie. Ironie et mélancolie sont toujours allés de paire, le premier n'étant que l'épreuve cathartique de la forme dépressive de l'autre. L'apport de Belhaj Kacem consista à révéler la positivité de l'ironie, c'est-à-dire une sortie de la mélancolie. Mais avant d'aborder cette question plus en détails, nous devons comprendre l'erreur que Belhaj Kacem identifie chez les postmodernes et qui les aura conduit au cercle mélancolique, et par là au nihilisme.

25 Cette erreur des postmodernes aura été de vouloir en finir avec *la représentation*, car cela ne les aura conduit qu'à la parodie. En effet, dès l'envoi debordien de la critique du spectacle, selon la célèbre formule: «Tout ce qui était directement vécu s'est éloigné dans une représentation⁵³», la représentation devient l'ennemi, le lieu de l'illusion et de l'inauthenticité. C'est pourquoi Tiqqun, dans la volonté d'amplifier cette critique en lui donnant un fondement existentiel, latent, ou tout du moins *ad hoc*, chez les situationnistes, vont combiner cette critique avec la phénoménologie heideggerienne de l'inauthenticité existentielle. L'idée étant que si l'inauthenticité est ce à quoi l'individu est toujours déjà condamné par la détermination ontologique de son existence, pris dans le mouvement du monde commun, de ce que Heidegger a appelé «la dictature du On⁵⁴», il n'en reste pas moins qu'une authenticité reste possible: une ressaisie de soi en dehors du monde du On, c'est-à-dire, selon la perspective situationniste de Tiqqun, en dehors du spectacle qui plie les individus à la *Stimmung* des clichés médiatiques. Cette recherche du dehors, par l'apologie de la désertion et de l'anonymat, sera précisément le lieu d'achoppement de la *Théorie du Bloom*⁵⁵, ce que Belhaj Kacem refusera et ce que la suite des événements validera tragiquement⁵⁶. S'il les refuse, avec son groupe Evidenz, c'est pour proposer autre chose. Le Bloom est trop négatif et sa relève, par le «Bloom conscient» (celui qui, parce qu'il se rend compte de son aliénation originaire, peut alors l'aggraver, «anéantir le néant», et se retrouver après la destruction, dans un sursaut quasi-mystique) paraissait n'être pour Evidenz, qu'un cliché blanquiste, postsituationniste. L'époque appelait à autre chose, de plus sophistiqué, plus subtil, et peut être moins militant, ou en tout cas, passant par autre chose que la seule politique pour y arriver. L'idée était alors, plutôt que de se confronter dialectiquement à l'hégémonie du spectacle afin de libérer des «zones d'opacités» que sa lumière ne contrôlerait pas, d'en assumer la réalité en n'y voyant qu'une forme particulièrement aliénante, soit, mais une simple modalité de notre «être-originellement-parodique», tel que Belhaj Kacem le formule aujourd'hui⁵⁷. Ainsi, la critique de la représentation n'y suffit pas, et comme dit Rancière, au contraire, elle ne fait qu'aggraver, qu'amplifier la

puissance du spectacle en lui indiquant les zones encore vierges qu'il peut alors récupérer, conquérir. Le cercle mélancolique s'approfondit de cette critique et la désertion se radicalise jusqu'à l'obsession et la paranoïa. Mais comment comprendre que cette assomption ne soit pas, selon la tendance que porte la dialectique hégélienne, un conformisme, une acceptation et finalement une résignation du spectaculaire?

- 26 Le jeu apparaît alors comme une voie d'émancipation possible au sein du régime parodique: «le jeu, où la distance représentative est à la fois constamment maintenue et constamment tempérée par le fait que tous y participent⁵⁸», ou dit autrement, il s'agit toujours de disparaître, mais cette fois-ci, non plus dans la radicalité brutale et massive d'une sortie de la représentation, de l'anonymat par exemple, mais «en composant avec ton apparence⁵⁹», c'est-à-dire en jouant du noeud entre le visible et l'invisible duquel la réalité est constituée. Car, philosophiquement, c'est bien sur la conception de la réalité que cela se joue, avec d'un côté une réalité scindée entre le vécu authentique, la vérité du visible, et l'aliénation spectaculaire, l'illusion par laquelle le réel reste invisible, hors de la compréhension existentielle; et de l'autre, une réalité plus homogène, unifiée sur l'horizon même du semblant:

«Ce n'est pas en faisant «choir» la représentation qu'on s'ouvre l'accès à un plus-de-réel. Le plus-de-réel n'est, on le voit aujourd'hui, qu'une vérité triste. [...] Le réel lui-même ne peut être autre chose que du semblant; l'apparaître, le phénomène pur⁶⁰».

- 27 Il y a donc un lien entre ce que signifie l'aliénation et ce qu'est la réalité. Le but étant de proposer une conception de la vérité qui ne soit plus celle inefficace, exténuante, mélancolique au sens ranciérien du terme, de «la connaissance du processus global de [la] séparation⁶¹». La vérité comme non-séparation ne doit plus être normative, au sens de la dénonciation de l'aliénation par la représentation en vue de sa destruction, mais positive, en tant qu'elle acterait d'une co-originarité de la parodie et de la vie. En somme, c'est la catégorie d'authenticité comme ressaisie de soi qui est attaquée par Evidenz, car vouée à se perdre dans une infinie purification ne pouvant aboutir qu'à l'impuissance absolue ou la mystique révolutionnaire. Baudrillard ne manquera d'ailleurs pas de le reconnaître, comme une aporie à laquelle il adhère:

«Si c'est être nihiliste que d'être obsédé par le mode de disparition, et non plus par le mode de production, alors je suis nihiliste. [...] C'est cette mélancolie des systèmes, qui prend aujourd'hui le dessus à travers les formes ironiquement transparentes qui nous entourent. C'est elle qui devient notre passion fondamentale [...], cette désaffection brutale qui est celle des systèmes saturés [...]. Lorsque l'espoir d'un rapport de force et d'un enjeu s'est évanoui⁶²».

- 28 Le propos d'Evidenz consista précisément dans la mise en place d'un nouvel enjeu afin, d'une part de ne pas abandonner la question du mode de production, mais en le faisant passer au niveau du sujet: comment produire un sujet dont la puissance mettrait en doute l'efficacité du spectacle?; et d'autre part de penser le jeu comme ce qui implique nécessairement un enjeu fonctionnant comme un enthousiasme, qui empêchera de succomber à la passion mélancolique, la relèvera.

- 29 Il s'agit donc de partir de «l'assomption lucide d'une originarité de l'aliénation» comme «fait acquis de la pensée moderne⁶³», pour ne pas surenchérir dans ce fait, et tenter de sortir de la posture critique, devenu lieu commun, de la représentation. Et étant entendu que cette lucidité est une ludicité, c'est bien par un nouveau régime de la vérité qu'Evidenz veut dépasser le cercle mélancolique de la postmodernité. Plus

directement, c'est au travers du thème de l'ironie, que Belhaj Kacem identifiera comme paradigme du nihilisme contemporain, qu'une ressaisie et une clarification du lieu du désaccord⁶⁴ seront établies. Il y a une impossibilité logique au cœur de l'ironie qui signifie l'échec du Bloom et, par son dépassement, le lieu d'une vérité efficace du Trickster. Cette dialectique est différente de celle qui était déjà à l'œuvre dans le premier numéro de la revue *Tiqqun*, à la fin du texte le plus célèbre, celui de *La Théorie du Bloom* (auquel s'oppose donc directement *La Théorie du trickster*, restée semble-t-il plus confidentielle):

«Qu'est-ce que la sortie du Bloom? / L'assomption du Bloom, par l'exemple. /- On ne se libère véritablement de quelque chose qu'en se réappropriant ce dont on se libère. / - Qu'est-ce que l'assomption du Bloom? /L'usage de la situation métaphysique ainsi définie, la pratique de soi comme trickster⁶⁵».

30 Ici nous restons dans une réappropriation signifiant une sortie de la représentation, du semblant qui est présupposé dans le mode d'être du Bloom. Mais comment comprendre cette sortie du faire semblant? Et c'est ici que *Tiqqun* et *Evidenz* se déchirent conceptuellement: pour le premier, sans ambiguïté aucune, la sortie du semblant est un retour à l'authentique, mais pour le second, cette réappropriation est en fait une mise en abîme paradoxale: la sortie du semblant consiste à *faire semblant de faire semblant*: à jouer. Il ne s'agit donc pas de nier ce qu'est devenu l'individu spectacularisé, de nier la singularité qu'il ferait semblant d'être (une femme à la mode, un noir gangsta, un bobo, etc.), mais au contraire de l'affirmer en la jouant. C'est ce que l'assomption veut dire: assumer *sur un mode ludique* notre singularité. Mais cette singularité n'est plus celle «quelconque», nivelée, d'Agamben⁶⁶, elle est celle originaire de l'individu. Ainsi, cette modalité ludique n'est que l'ambiguïté propre à toute singularité qui est à la fois un être déterminé originairement (mais d'une origine inaccessible), et son apparence, inextricablement liés. Et s'il y a inextricabilité c'est parce que cet être est *originairement parodique*, que le jeu n'est pas ce qui vient doubler l'originaire, mais bien plutôt en faire bouger l'acceptation: l'originaire est parodique et c'est pourquoi il est inaccessible, ou dit autrement: la ludicité est existentielle, et l'ambiguïté la forme de la vérité. Jouer sur cette ambiguïté consiste alors à jouer «les semblants qu'ils sont originairement». Être ce que l'on est, et non ce que le spectacle nous prescrit, ce n'est pas revenir à une authenticité aliénée, mais jouer à être, c'est-à-dire faire semblant d'être celui qui fait semblant d'être.

«Oui, il arrive, et même très souvent, que les sujets humains *surjouent* les semblants qu'il sont *originairement*. C'est parfois diablement efficace: voyez les féministes, les gays militants, le *queer* aujourd'hui (car jouer sur l'ambivalence des «genres», ce n'est pas faire semblant d'être ce qu'on est pas, c'est jouer à être, par provocation et surenchère, *ce qu'on est vraiment*, savoir entre plusieurs eaux), les blacks panthers. Car c'est peut-être à mes yeux la formule du peu de bonheur qui nous soit imparti ici-bas: quand nous parvenons à *nous jouer nous-mêmes* avec grâce⁶⁷».

31 Or le problème est que cette ironie qui consiste à faire semblant de faire semblant, moins qu'une pratique révolutionnaire, est déjà démocratisée. Elle a pris la forme de la «dérision obligatoire⁶⁸», qui est en lien direct avec le postmodernisme:

«La dérision généralisée serait le solde d'un monde sans Dieu - le mode par où son absence étendrait encore son ombre. C'est cette situation qui a fait fleurir en même temps, de Debord à Baudrillard, les grandes thématiques du «spectacle» ou du «simulacre» généralisé⁶⁹».

32 Le deuil mélancolique de la société actuelle serait donc celui de cet objet appelé Dieu, dont l'ombre serait, dans un retour narcissique, retombée sur chacun, entraînant la *Stimmung* du Bloom d'aujourd'hui. Pour sortir de cette torpeur, seule l'ironie apparaît alors comme salutaire, mais celle-ci, dans une première approche, risque de n'être qu'une dérision dont la seule effectivité sera la destruction du sens. Il y a comme un appauvrissement, une perversion de la puissance de l'ironie qu'il va s'agir de déjouer. Car c'est le propre de l'inévitable démocratisation d'exténuer la puissance par une répétition sans conséquence, conformiste. Pour autant, ce n'est pas en un retour aristocratique à l'ironie romantique du dix-neuvième siècle⁷⁰ qu'il faut compter, car ce serait nier, ne pas tenir l'assomption en tant que celle-ci, parce qu'elle concerne la facticité du semblant, concerne aussi la démocratisation. Bref, l'ironie devenue parodie, par la démocratisation des avant-gardes, marque la fin des dépassements possibles. Cette retombée dans l'infini du négatif que la liberté de l'ironie provoque confirmerait donc la thèse de Rancière. Tout dépassement, tout renversement n'est qu'un tour de plus dans le même cercle que le mélancolique, dans sa dimension dépressive, condamne à l'impuissance. L'important désormais serait de sauver le mélancolique des dangers de l'ironie. Et c'est ce que Belhaj Kacem propose, du cœur même de l'ironie, en tant qu'elle est, en même temps, une puissance ludique.

«L'ironie sera notre *aufhebung*: ce qui saisit comment le simulacre constitutif de l'humain est ce qui fait aussi bien la dimension tragique de ses vérités, et non leur oblitération; dimension que seule, mais à tout instant, «sursume» l'ironie, avec une richesse de nuances spéculatives proprement infinie. Le simulacre de Baudrillard n'aura, en fait, pas daté d'hier; il est la conscience malheureuse de l'ironie⁷¹».

33 Sa conscience heureuse, elle, comme nous l'avons compris, sera ludique, une ironie qui prend au sérieux, et fait prendre au sérieux celui qui la pratique, pour y voir la réalité même de celui qu'il est. Cette pratique du Trickster est donc opposée à la fois à la négation du Bloom, et à la dérision nihiliste. Elle les renvoie dos-à-dos dans la morbidité d'une négation condamnant à l'impuissance: celle de la critique qui s'enferme dans le cercle mélancolique, et celle du conformisme; les deux étant désormais condamnés à la parodie de la transgression, c'est-à-dire à l'inconséquence de l'existence. Le Trickster lui, procède, grâce à l'assomption (de l'être-parodique, de l'origine inaccessible et de la loi inhérente à tout jeu), d'une positivité, d'une vitalité même par laquelle il échappe au négatif:

«Le jeu ne rompt pas le fil subjectivant à la loi, le trickster est le sujet du positif de la relation, je veux dire qu'il en pointe le possible et non l'impossible, la puissance et non l'impuissance, la vie active du sujet de la loi et non la morbidité passive du pécheur paulinien, ou du «musulman» sacer agambien. Je ne crois pas à la sortie de la morbidité vivante du sujet, [...] parce que je ne crois tout simplement pas à une sortie possible de la loi [...] le trickster ne se libère de la loi que par l'assomption de la dimension aliénée de la représentation, et donc par le jeu pulsé de son appropriation⁷²».

34 La subtilité du déplacement ludique opéré par le trickster doit néanmoins encore être précisée sur un mode proprement philosophique; son enjeu est la conception de la réalité. Notre hypothèse est que celui qui est mobilisé ici contre Heidegger (authenticité) et Debord (spectacle), c'est Deleuze.

b. La réalité du jeu

35 À première vue, le fond philosophique d'Evidenz est le même que Tiquun, une sorte d'heideggerianisme de gauche. Le vocabulaire lui emprunte effectivement beaucoup: la phénoménologie et la philosophie de l'existence sont omniprésents. Ainsi, le terme caractérisant la conception ludique de la réalité du jeu, celui consistant à rendre compte, ontologiquement, du fait que «l'existence est le jeu qui permet tous les autres», est celui de *ludalité*. Le *a*, heideggerien, en désigne le caractère ontologique, comme modalité d'être de l'individu; une catégorie de l'existence. Plus précisément encore, en tant que catégorie de l'existence, la ludalité est aussi ce qui lui assure une continuité en la déterminant conjointement comme *enjeu* et *en jeu*. Autrement dit, exister c'est jouer à être soi: être condamné à jouer, et, par l'assomption, se décider à jouer le jeu pour *réellement* être soi.

36 Pourtant, si la dialectique du jouer-le-jeu apparaît foncièrement heideggerienne, la réalité qu'elle produit ainsi ne l'est pas. Car bien que Heidegger reconnaisse à la facticité, c'est-à-dire le fait d'exister dans et à travers l'apparence mondaine, une nécessité, ce n'est que pour la déplorer, y voir une déchéance. Or ici, la ludalité est aussi, et peut-être en même temps, la condition de la ressaisie existentielle. En ce sens, elle est déjà une positivité, et plus encore, une sorte de vitalité. Le Trickster, parce qu'il échappe, par l'assomption, à la déchéance de la représentation, vit la ludalité comme une chance. La vérité de la ludalité, plutôt que de révéler une aliénation, offre d'emblée une voie d'émancipation. C'est pourquoi sa seule expérimentation suffit:

«Evidenz est d'abord un jeu. Il n'est qu'une revue accessoirement. [...] Il s'agit, *sine qua non*, de *vivre* les choses avant de les écrire, les filmer ou les configurer⁷³».

37 Au delà du romantisme situationniste d'une telle proposition, il y a surtout l'idée d'une indiscernabilité entre la vie et la philosophie par laquelle nous retrouvons notre hypothèse de départ concernant le rapport entre la vie et l'œuvre de Belhaj Kacem: «Le jeu est cette assomption heureuse de l'indiscernement entre existence et esthétique⁷⁴». Heureuse, c'est-à-dire positive, qui, avant tout, échappe à deux écueils que nous avons déjà compris, mais que nous pouvons résumer ici. D'une part l'écueil postmoderniste d'une communauté de la désertion, recherchant les zones encore soustraites à la lumière du spectacle, l'authenticité de rapports sociaux qui ne seraient pas médiés par sa loi⁷⁵; et d'autre part, l'écueil du personnage conceptuel du Schizo, celui qui affronte le chaos parce qu'il croit en la puissance de l'impouvoir, mais qui, à trop s'approcher, risque de ne pas en ressortir.

«L'extase trou noir du virtuel et de ses vitesses infinies, que j'ai frôlée de très près, et où je me suis même ponctuellement dissous il y a quelques années, tout en retirant l'expérience dans une «forme»: l'ANTÉforme, ou comment informer dans une forme cela qui menace à tout instant toute forme⁷⁶».

38 Belhaj Kacem aura su en ressortir malgré tout, par l'écriture, c'est-à-dire par ce qu'il appelle à ce moment là, la *bioesthétique*: cette indiscernabilité entre la vie et l'œuvre qui fonctionne, même si à l'état de simple intuition, déjà comme un jeu. L'apport d'une telle expérience du chaos, ce sera donc cette approche bioesthétique en tant qu'elle implique un embryon de ludicité. Et c'est par son développement, par l'explicitation de cette ludicité, au travers de la "méthode" bioesthétique, qu'une franche positivité pourra émerger. Cette fois-ci ce n'est plus d'affronter le chaos qui est l'objet d'un jeu, mais le jeu lui-même, comme forme d'existence à part entière. Il s'agit alors d'une

«réflexion qui ne réfléchit donc pas SUR la forme neuve en question, qui ne réfléchit même pas UN jeu déterminé entre joueurs dont elle rapporterait un déroulement et une issue [...] mais qui EST elle-même cette forme dont elle parle⁷⁷».

- 39 Cette forme ludique est la subjectivité comme œuvre. Mais cette subjectivité, parce qu'elle a une forme ludique, s'individue sur le fond esthétique du jeu, sur un nouveau personnage conceptuel qui déplace la puissance de la bioesthétique:

«Vint le personnage conceptuel du joueur, temporairement incarné dans le trickster Mehdi [...] portant l'assomption de l'impératif existentiel de la philosophie à sa dernière extrémité. C'est ce qu'il appela bioesthétique [...] indiscernant son esthétique – comme jeu – de sa vie⁷⁸».

- 40 Le couplage de Heidegger et Deleuze est ici frappant, et c'est en ce nœud que l'assise deleuzienne est particulièrement forte et visible. L'existence, bien que revendiquée par le vocabulaire heideggerien, nous semble devoir être comprise ici dans une perspective plus spécifiquement deleuzienne, du fait du jeu, et du type de réalité qu'il suppose. L'esthétique du jeu, au sens d'une sensibilité ludique, impliquant en effet une production de soi, une individuation, une prise continue de forme, bref un devenir, est une thématique deleuzienne. Et c'est pourquoi nous chercherons désormais à éclairer la pensée belahjkacémienne par la philosophie deleuzienne.

- 41 Philosophiquement, la bioesthétique signifie que la forme du concept implique une co-appartenance de la pensée et de la vie dont le *nexus* est le joueur. Dans cette philosophie d'un nouveau genre, la création de concept ne peut donc procéder que d'un jeu philosophique, parce qu'elle a lieu à *partir* du plan que trace l'affect du Joueur, d'une esthétique. Cette esthétique est pré-philosophique:

«Le plan d'immanence est pré-philosophique, et n'opère pas déjà avec des concepts, il implique une sorte d'expérimentation tâtonnante, et son tracé recourt à des moyens peu avouables, peu rationnels et raisonnables. Ce sont des moyens de l'ordre du rêve, de processus pathologiques, d'expériences ésotériques, d'ivresse, d'excès⁷⁹».

- 42 Le Joueur est cet expérimentateur. Mais, s'il s'affirme comme tel dans l'expérience communautaire d'Evidenz, nous avons vu qu'il fonctionnait déjà, de façon négative, dans le moment précédant, celui de la confrontation avec le mal de l'époque romanesque et la *Spaltung* qui en résultait. Il y aurait donc une expérience concrète qui aura assuré la continuité du Joueur, et qui se sera enrichie d'une réflexivité faisant passer le jeu de la seule esthétique, de l'affect, à la philosophie proprement dite, au concept. Cette expérience est celle du jeu-vidéo comme art de l'époque du désœuvrement. En ce sens, Evidenz aura consisté en la réalité d'un grand jeu-vidéo vécu. C'est sur cette base, cette expérimentation des puissants affects que le jeu-vidéo apporta nouvellement au monde, que le Joueur put se déployer conceptuellement. Ce fût la condition du déplacement, c'est-à-dire de la possibilité d'une sortie de ce que le dépassement des postmodernes avait raté:

«Par jeu, nous entendons une forme d'art qui ait effectivement atteint à ce que les «dépassements» des avants-gardes visaient: la suppression de l'attitude simplement spectatrice, un art où tous soient partie prenante⁸⁰».

- 43 Cette participation de tous revêt une double importance. Premièrement, elle permet une certaine continuité avec les situationnistes en opposant le joueur au spectateur par l'activité propre au jeu, qui signifie une forme d'émancipation contre

l'aliénation par la représentation:

«Fort heureusement, le spectacle de l'incohérence introduit forcément du *jeu* dans les rôles. La morale de «l'envers vaut l'endroit» dissout l'esprit de sérieux. L'attitude ludique laisse flotter les rôles dans son indifférence. [...] la distanciation s'affirme avec la décomposition du paraître. Certains rôles sont douteux, ambigus; ils contiennent leur propre critique. Rien ne peut empêcher désormais la reconversion du spectacle en un jeu collectif [...]»⁸¹.

44 Et deuxièmement, elle est la production d'un nouveau type de subjectivité qui n'est plus celle d'un seul, mais de tous ceux partie prenant du jeu, une co-individuation par la simultanéité, la synchronie positive⁸², de l'affect ludique communautaire.

45 Mais pourquoi est-ce dans le jeu-vidéo que ce déplacement a pu trouver sa puissance, là où les postmodernes se sont perdus dans le cercle de l'impuissance? Ou autrement dit, en quoi le jeu vidéo est une sortie possible de la mélancolie? En résumé, nous avons compris qu'il ne s'agit pas de *dépasser* la mélancolie, d'en réchapper, de s'en guérir, parce qu'elle reste, comme affect romantique, l'horizon critique de l'existence, cette lucidité sans laquelle il n'y a pas de ludicité possible; il ne s'agit pas de la dépasser parce que l'objectif n'est pas de retrouver une pureté, mais précisément de faire de la lucidité du mélancolique le moyen d'affronter, par le ludique, l'impossibilité du dépassement ; et ainsi reconceptualiser le dépassement, comme *déplacement*, dans l'assomption du fait postmoderne que « e dépassement est finalement dépassé ». Il nous reste maintenant à comprendre en quoi ce déplacement passe par le jeu vidéo, et c'est par là que nous retrouverons Deleuze et la question d'une nouvelle conception, ludique donc, de la réalité⁸³.

c. Du jeu philosophique à la philosophie du jeu

46 Le lien qu'entretient Belhaj Kacem avec Deleuze, est plus profond que la seule affinité conceptuelle, il s'enracine dans la bioesthétique elle-même en tant qu'il reconnaît en Deleuze celui pour qui la philosophie est aussi une affaire d'existence, et réciproquement (Nietzsche comme spectre commun). Le passage de l'esthético-politique avec Evidenz, à la philosophie proprement dite avec la découverte de Badiou doit être comprise par ce biais pour qu'une certaine visibilité du motif ludique reste possible. Sous l'influence de Deleuze (mais aussi et surtout, nous n'aurons pas l'occasion d'aborder ce sujet, par la reconnaissance d'une tradition «antiphilosophique», à laquelle il s'identifiera dans un premier temps, en contrepoint de Badiou) Belhaj Kacem comprend que le concept est affaire d'existence, cela signifie que le jeu, pour devenir concept, doit en même temps devenir une méthode philosophique par laquelle les concepts sont produits par la vie. Le jeu doit être le devenir même du philosophe: voilà l'effectivité du personnage conceptuel du Joueur. Concrètement, le philosophe Belhaj Kacem joue à être lui-même en philosophant, le concept n'étant que l'enregistrement de ce jeu. D'où les métamorphoses incessantes, tel un David Bowie de la philosophie, où chaque livre devient l'occasion ludique d'une identité, à travers l'expérimentation d'une écriture, d'un style. Par exemple, d'une manière paradigmatique, et presque en abîme, *Society* aura été le livre du pur joueur, celui où le jeu se fait style et le style jeu, et où l'identité se fait ludique parce que le philosophe ne joue pas encore à philosopher, mais seulement à jouer. Le jeu pour lui-même.

«Society est à peine un livre d'auteur, et serait plus justement reconnu être le premier produit d'Evidenz, notre dite revue; peut-être même, à part entière,

comme un des numéros de celle-ci [...] [Society] rendait compte de l'expérience d'Evidenz, des années durant, tout en exposant la théorie, mais alors, inextricablement⁸⁴».

47 L'inextricabilité est donc ici l'indice bioesthétique de la ludalité (*communautaire*, en l'occurrence) se faisant concept, mais, au-delà d'Evidenz, dès lors que le philosophe ne joue plus à joueur, mais à philosopher, c'est n'importe quelle idée qui peut prendre la forme ludique du concept. L'important étant que le fond bioesthétique fasse fonctionner la conceptualisation dans cette forme. C'est en ceci que la philosophie de Belhaj Kacem est spécifique, elle acte du fait que «le jeu a changé. Même dans le philosophique⁸⁵». Et c'est pourquoi, même si Deleuze en est l'influence indéniable, en particulier le second Deleuze (celui d'après les monographies, mais avant Guattari), avec par exemple, «*Logique du sens*, [qui] est une vaste et géniale autobiographie par le concept⁸⁶», c'est dans son prolongement, c'est-à-dire *après lui*, que la ludicité s'affirme explicitement.

48 Malgré tout, si prolongement il y a, c'est parce que cette ludicité y trouve ses racines, et plus précisément, s'ancre dans la notion deleuzienne de *virtuel*. Belhaj Kacem reconnaît la puissance de ce concept (il lui permet d'insérer l'affect dans l'ontologie baidousienne), au sens où il est ce qui va permettre la sortie du postmoderne, mais cette reconnaissance est aussitôt ressaisie par le Joueur, désormais à l'affût:

«L'apparition du virtuel est techniquement une révolution comparable à celle de la photographie ou du cinéma en leur temps. Elle est massivement exploitée sous forme de jeux⁸⁷».

49 Bien évidemment, le virtuel deleuzien n'est pas cette forme anthropo-technique que nous lui connaissons aujourd'hui et que Belhaj Kacem identifie ici sous le paradigme du jeu vidéo, et c'est certainement pourquoi Deleuze aura laissé le jeu dans l'implicite du concept. Néanmoins, s'il y a bien une révolution entre Deleuze et nous, c'est certainement sa philosophie qui nous y aura le mieux préparé, parce qu'elle est consciente que de telles révolutions peuvent avoir lieu, et sait s'en saisir par le concept. En effet, le cinéma était déjà une révolution, et c'est Deleuze, grâce au concept de virtuel, qui en aura arraché la plus grande puissance conceptuelle, celle-là même dont l'expérimentation en aura été au principe. Mais pour être plus précis, c'est à partir de Bergson que Deleuze acte de la révolution cinématographique de la pensée, parce qu'il voit dans son œuvre les outils adéquats pour penser l'ontologie du cinéma.

«C'est en même temps que le cinéma s'invente et que la pensée de Bergson se forme. L'introduction du mouvement dans le concept se fait exactement à la même époque que l'introduction du mouvement dans l'image. Bergson c'est l'un des premiers cas d'auto-mouvement de la pensée⁸⁸».

50 Cette révolution a donc lieu au niveau du concept, elle est une métamorphose du concept qui prend une forme cinématographique en tant qu'il se met en mouvement (au sens où la pensée qu'il fixe n'est pas liée à une identité, mais à une différence, c'est-à-dire un processus et non un état), ou même, en tant qu'il se donne son propre mouvement. Or, et cela intéresse tout particulièrement notre propos, si Deleuze montre en quoi Bergson est le premier à prendre acte, philosophiquement, de ce bouleversement métaphysique de l'avènement du cinéma, c'est d'abord en ce que celui-ci thématise déjà la notion de virtuel *afin d'affronter la crise de la représentation*. Et le fait qu'il en prenne acte signifie qu'il nous donne les moyens

conceptuels de la penser, c'est-à-dire d'y survivre, de ne pas succomber à l'abîme qu'elle ouvre sous nos pieds. En ce sens, nous pensons que c'est en rejouant cette sortie de crise que Belhaj Kacem a réussi à échapper à l'aporie du postmoderne, cette perte dans l'abîme. Il nous faut expliciter ce point.

51 C'est d'abord le concept de simulacre qui permet à Deleuze, dans *Différence et répétition*, de critiquer l'idée de représentation en démontrant que la distinction platonicienne entre l'original et la copie est inopérante le concernant. Le simulacre n'a pas d'essence, il ne se détermine pas en une identité, il est la différence pure en tant qu'il n'est pas une image fixe, mais un processus, celui de la prise de forme de la réalité. Mais cette prise de forme n'a ni début ni fin, elle échappe au couple matière/forme, parce que, *via* le concept d'individuation de Simondon, ce n'est plus un moulage (l'imposition d'une forme active à une matière passive) qui le caractérise, mais une *modulation*, c'est-à-dire une configuration perpétuellement entraîné de se faire, jamais stable, comme jeu des forces en présences. Ainsi la réalité n'est plus séparée entre l'essence et l'apparence, mais est le résultat de ce processus dont le simulacre est l'agent génétique, et qui n'a pas de fin. L'actualisation n'est donc plus celle aristotélicienne de l'hylémorphisme finalisé, elle est le devenir lui-même, sans fin. La réalité est à la fois ce processus et ce résultat mouvant: une face virtuelle (la puissance des forces qui modulent) et une face actuelle (la configuration de ces forces que la synthèse du sensible donne à voir comme forme). Le représentation est alors la projection par laquelle nous attribuons des identités illusives à la réalité qui n'est, en fait, que perpétuel mouvement, c'est-à-dire déterminée par la différence (le différentiel) des forces qui la meuvent. Mais nous voyons que la notion de simulacre est encore trop dualiste, qu'elle nécessite de penser la réalité selon deux faces, actuelle et virtuelle⁸⁹. C'est pourquoi Deleuze réhabilitera, par l'expérimentation du cinéma et la relecture de Bergson, le concept d'*image*, critiqué dans *Différence et répétition*⁹⁰ (bien qu'il utilisait déjà le terme dans une perspective moniste⁹¹), et repris dans *Logique du sens* (dans le triptyque simulacre-image-idôle). Dans les deux tomes sur le *Cinéma*, l'image devient le lieu de la réalité, à la place du simulacre. À la différence du simulacre, l'image est à la fois virtuelle *et* actuelle, car comme le cinéma nous permet de l'expérimenter, elle est en et par elle-même mouvement et temporalisation. Comme Bergson l'avait vu dans le premier chapitre de *Matière et mémoire*, l'image est la réalité en soi⁹². En ce sens, plutôt que de rechercher une «pensée sans image» dans les profondeurs du chaos dionysiaque et schizophrénique (Artaud), c'est à une *image cinématographique de la pensée* que Deleuze en appelle.

52 Nous comprenons alors dans quelle mesure le jeu-vidéo peut, à la suite du cinéma, prétendre à être le paradigme d'une révolution conceptuelle de la réalité: une *image vidéoludique de la pensée*. Au sens où, nous l'aurons compris, l'image est ici le nom du plan d'immanence assurant la formation des concepts, en tant que ce plan procède d'un affect «fondamental⁹³» incarné en une figure, ici, celle du Joueur. Et si c'est bien de cet affect vidéoludique que Belhaj Kacem nous parle, dans quel sens pourrions-nous dire qu'il prolonge celui cinématographique que Deleuze aura mis au jour? Il nous semble que l'important concernant ce problème, c'est de comprendre pourquoi Belhaj Kacem en reste au Deleuze de *Présentation de Sacher-Masoch* et *Logique du sens*, sans réellement s'aventurer dans la question de l'image déployée dans les livres sur le cinéma. C'est que, pour Deleuze, l'esthétique est avant tout une affaire de contemplation⁹⁴, au sens actif du terme, c'est-à-dire, comme nous l'avons vu, en tant qu'elle est la condition de l'impouvoir à partir duquel le devenir se crée, la puissance s'affirme. Il y a une puissance du virtuel, une puissance interne à la réalité qui ne nécessite plus, pour en expliquer le mouvement, de la scinder entre essence et représentation, entre la vécu et l'apparent. Cette puissance immanente n'est pas

visible en tant que telle, elle est l'invisible de l'image que seul un «voyant» peut capter parce qu'il est à l'affût de ce qui vient, et se rend ainsi sensible aux forces présentes, aux tensions qui configurent la situation. Le Joueur partage cette sensibilité, mais, à la différence du voyant, il n'est pas que passif, il n'est pas mis en mouvement par l'image, il n'est pas cet «automate spirituel» dont parle Deleuze, mais accompagne cette puissance d'une activité qui lui est propre et qui lui permet de faire de cette voyance une action. Et c'est certainement pourquoi Belhaj Kacem voit dans le vidéoludique la source d'une plus grande puissance, d'affects plus puissants, que ceux cinématographiques. Le Joueur agit ce qu'il voit, et c'est pourquoi il est l'acteur de son devenir, et non la simple dissolution schizophrénique du devenir-imperceptible, entrant, par la contemplation, en sympathie avec la puissance vitale qui transite la réalité. Belhaj Kacem ne partage pas le vitalisme deleuzien, il ne croît pas à sa pure affirmation. D'une certaine manière, l'appropriation belhajkacémienne de Deleuze fonctionne comme une soustraction du bergsonisme (son refus de souscrire à la thèse bergsonienne d'une mémoire totale en serait peut-être la raison). Mais, d'une autre manière, c'est aussi parce que Belhaj Kacem est plus sensible aux dangers de l'approche schizophrénique, en particulier lorsque celle-ci s'est démocratisée, généralisée. Il y a une morbidité propre au schizophrénique par laquelle le contemplatif tend au désœuvrement, à la loque que Deleuze redoutait tant.

53 Néanmoins, concernant le lien d'indiscernabilité entre l'actuel et le virtuel, qui permet de comprendre la réalité comme devenir, il y a bien, entre l'image cinématographique et le jeu, une concordance: celui qui joue et celui qui est joué, l'acteur et son personnage sont le même individu, plus ou moins puissant selon sa manière de jouer, sa manière s'assumer le joueur qu'il est à travers ce rôle. Et si à son époque Deleuze a vu dans le cinéma le lieu de la plus grande puissance affective par laquelle se concrétise l'indiscernabilité; aujourd'hui, c'est au jeu-vidéo de prendre la relève, et Belhaj Kacem est à l'affût. Plus précisément, ce que le jeu-vidéo accomplit de plus par rapport au cinéma, c'est une nouvelle indiscernabilité: ce que le cinéma séparait encore, le jeu-vidéo le réunit: l'acteur et le spectateur, l'action et la contemplation. En ce sens, la réalité vidéoludique est au plus proche du devenir lui-même, celui que Deleuze, dans *Logique du sens* décrivait à partir de l'expérience de l'acteur. L'acteur est la Figure du devenir en tant qu'il est créateur de réalité. Dès *Logique du sens*, il y a un *constructivisme*⁹⁵ chez Deleuze (qui sera affirmé comme «performativité» et «pragmatisme» dans *Mille Plateaux*) qui prend la forme d'une croyance réelle que permet l'indiscernabilité du réel et de l'imaginaire (la «fabulation» en sera l'opérateur principal dans *L'image-temps*). Concernant l'acteur, ce que remarque Deleuze, c'est qu'en jouant s'opère une indiscernabilité entre lui et son personnage, où l'un devient l'autre et réciproquement dans l'affirmation d'un rôle. C'est l'affirmation d'une nouvelle existence, inédite, créée: la vie comme une œuvre d'art. L'individu-acteur opère le double mouvement de la subjectivation: il est à la fois sa propre dissolution, division infinie de son identité par la césure, Je fêlé, confrontation au chaos: «toute sa personnalité, l'acteur la tend dans un instant toujours encore plus divisible, pour s'ouvrir au rôle impersonnel et préindividuel⁹⁶». Cette impersonnalité une fois atteinte, ce «on⁹⁷» splendide, comme le nomme Deleuze (contre Heidegger), une fois devenu, c'est l'expérimentation du virtuel qui se fait, ouverture, contemplation, et en même temps, confrontation aux forces terribles du milieu et des profondeurs⁹⁸, l'impouvoir du sujet larvaire; c'est alors qu'il s'agit de lutter, de faire de ce rôle impersonnel le lieu d'un nouveau personnage, de faire de ces forces qui nous transissent l'occasion d'une expérience inédite du monde, construisant un champ transcendantal impersonnel, re-délimitant l'exercice des facultés, *assurant* une perception élargie, configurant une nouvelle existence. De

cette manière, la singularisation se constitue en une surface où insiste l'intensité: dédoublement en un personnage inédit résistant aux forces de l'individuation mais dont la puissance, l'intensité est assez importante pour qu'il ne s'identifie pas en un sujet. Cette opération de création, Deleuze l'appelle «contre-effectuation», elle procède de la mise en suspension de l'intensité afin qu'elle ne s'actualise pas totalement. Plus concrètement, c'est une retenue, une limitation de l'affect de telle manière qu'il ne se décharge pas totalement en une parole, un geste ou une attitude, mais prenne forme en un ton, un style, une grâce, une chorégraphie qui en retient, à la surface du corps, l'intensité. Il s'agit de se constituer un double, de doubler son existence par cet affect, comme ce personnage que l'acteur ne devient pas *vraiment*, mais qu'il incarne pourtant *réellement*.

«L'acteur véritable ou le danseur, c'est donner à la vérité de l'événement la chance unique de ne pas se confondre avec son inévitable effectuation [...] sans s'arrêter au craquement dans chaque corps, et à nous d'aller plus loin que nous n'aurions cru pouvoir⁹⁹».

54 Cette incarnation réelle mais pas définitive, c'est ce que Belhaj Kacem pense sous la concept aristotélien de *katharsis*. C'est le spectateur de théâtre qui pleure avec le personnage, devient le personnage, s'approprie l'existence et les affections du personnage, les vit, mais positivement, sans la douleur qu'il suppose. Le Joueur, lui, ne s'arrête pas à cette appropriation. Le joueur vidéoludique est plus proche de l'acteur que du spectateur car il est celui qui construit, et non pas seulement vit, la réalité de l'affect (par l'apprentissage d'un rôle, c'est-à-dire l'acquisition d'habitudes de jeu), et c'est en ce sens qu'il y a «contre-effectuation»: l'événement ludique ne s'actualise pas totalement dans l'action ludique, mais persiste à la surface du joueur comme incarnation du personnage, comme acquisition de mouvements, d'intentions, de postures, toute une chorégraphie physique et spirituelle; «[...] doubler cette effectuation par une contre-effectuation qui la limite, la joue, la transfigure¹⁰⁰». Cette retenue de l'intensité du jeu en un style, une attitude, est la condition même de la jouabilité, c'est-à-dire de la réalité du jeu, à la différence du film qui lui s'effectue à l'écran quand bien même personne ne le contemplerait. Mais plus encore, si Belhaj Kacem a compris cette consistance de la réalité ludique, c'est d'abord en lui donnant une portée métaphysique, c'est-à-dire au-delà du cadre artistique en pensant le joueur comme réalité de la vie quotidienne, et même structure anthropologique. Nous sommes tous des acteurs. Mais Deleuze n'en reste pas moins très proche. En particulier parce que l'acteur est aussi et d'abord un joueur, au sens de celui qui se joue de la supposée vérité, stabilité, de l'être, qui se joue de l'inertie de l'être en activant le devenir, en révélant le temps dans sa dimension créatrice. C'est la fusion que Deleuze opère entre Nietzsche et Bergson: à la fois le rapprochement jusqu'à l'indiscernabilité de l'être et du devenir¹⁰¹, et son articulation avec une pensée de l'efficace du temps comme création. Ce temps du devenir, Deleuze l'appelle l'Aïon: «L'Aïon, c'est le joueur idéal ou le jeu¹⁰²». Ce jeu idéal prend un sens bien particulier chez Deleuze, il est une certaine manière d'affirmer le hasard, de l'assumer aussi, comme événement. La discussion de ce point dépasse le cadre de notre article, elle nécessiterait de mettre en regard l'opposition frontale entre Badiou et Deleuze sur cette question du hasard, et plus particulièrement, à travers la lecture que Belhaj Kacem propose de la solution de Meillassoux¹⁰³.

55 Néanmoins Belhaj Kacem s'écarte de Deleuze sur un point: le jeu n'est pas ce qui permet l'affirmation d'une différence. Le jeu n'est pas pure affirmation. Mais il n'est pas pris dans une dialectique pour autant. Le jeu est plutôt ce qui vient corriger le désastre de la dialectique, en tant qu'elle est négative, qu'elle ne se résout pas vers le

Bien, mais dissémine le Mal. Ni identité, ni différence, comme il dit, mais dissémination par imitation et appropriation, de plus en plus violente, de plus en plus arrogante. Avant le jeu, il y a le «pléonéctique», c'est-à-dire la volonté d'accaparement du réel par la technique et la science; le moteur de la dialectique négative: plus l'homme s'approprie le réel, plus les moyens de cette appropriation se retournent contre lui, l'exproprient de sa maîtrise, plus le danger est grand. La katharsis, cette imitation qui permet de vivre le Mal en le supportant, de vouloir le vivre pour s'en libérer, se l'approprier, signifie toujours, en même temps, la dissémination du Mal sous une autre forme, plus perverse. Or le jeu n'est pas une appropriation, il n'imité rien. Le jeu est ce qui assure la réappropriation: «le devenir-jeu de l'humanité est un devenir réappropriateur¹⁰⁴». Cette réappropriation est donc l'assomption que toute appropriation signifie une expropriation, que toute maîtrise signifie un danger. Elle n'est pas une précaution, le jeu n'est pas ce qui nous préserve du Mal, mais ce qui nous permet de le supporter en rendant la vérité de la dialectique négative, supportable. Encore une fois, ludicité et lucidité vont de paire. Belhaj Kacem applique cette logique appropriation-expropriation/réappropriation à la situation contemporaine:

«Parce que nous sommes les êtres originellement parodiques, nos propres avatars, il nous reste à nous réapproprier nos propres doubles expropriés par l'esprit de sérieux métaphysique. Parce que nous nous donnerons la possibilité de cette réappropriation, nous savons, d'ores et déjà, qu'il n'y a jamais eu d'ère du «spectacle», du «simulacre», du «postmoderne», ni même et surtout du «nihilisme». Jamais nous n'avons cessé d'être les imitateurs du Rien. Jouer, c'est le savoir¹⁰⁵».

56 Il y a donc bien une différence entre la contre-effectuation deleuzienne qui donne une consistance à l'événement, comme pure affirmation d'une singularité, et la réappropriation belhajkacémienne qui est une assomption de l'impossibilité de croire en cette consistance, parce que ce ne serait que fuir devant le Mal que la différence dissémine plutôt qu'elle ne l'invalide. La ludicité est la lucidité face à la réalité historique de la souffrance des singularités. Le post-deleuzisme de Belhaj Kacem consiste à voir dans la singularité ce qu'elle a toujours été: l'objet de la destruction, la cible du Mal. La philosophie de la différence a eu raison de mettre en avant la réalité des singularités, mais tort de croire que leur seule affirmation suffirait à les épargner, que la fuite serait leur chance. Car cette fuite comme appropriation du devenir, captation des forces, mène à une autre forme de destruction: le parodique comme destruction de la singularité par elle-même, comme dérision de la différence. Le joueur belhajkacémien n'affirme pas sa différence, il assume sa réalité de joueur, d'imitateur, mais pour elle-même, parodique, plutôt que comme différence.

57 Nous avons vu que la technicisation du virtuel a pris la forme paradigmatique du jeu vidéo. Mais une autre dimension doit aussi être évoquée, celle relative à cette autre invention comparable aux jeux vidéos dans les bouleversements qu'elle aura provoquée, sinon plus importants encore, à savoir l'Internet comme interconnexion des réseaux. Au vidéoludique doit donc être ajouté l'*interactif* dans le nouveau régime esthétique contemporain. Ou plus précisément, si nous gardons le vidéoludique comme paradigme de l'esthétique du Joueur, il s'agirait de prendre en compte l'interaction comme composante de l'image vidéoludique de la pensée. Ou autrement dit, il n'y a jamais *un* Joueur, mais *des Joueurs*. Le jeu se définit par la multiplicité des joueurs.

58 Les premiers ouvrages de Belhaj Kacem porte une grande importance à la question de la communication lorsqu'il s'agit de penser conjointement le virtuel et la

communauté. Et déjà apparaissait l'expropriation relative à l'appropriation qu'aura permis Internet: *la synchronie*, ou dictature du temps réel. La réappropriation de la synchronie, quant à elle, était alors conçu comme une forme particulière d'interaction, une forme ludique donc, que Belhaj Kacem mentionne, en passant, lors d'une des rares fois où il aura porté un regard rétrospectif sur ses travaux littéraires. Il le pense alors à partir des tentatives oubliées de Blanchot, mais qui aurait pourtant pu, et même dues, être à la source de la littérature d'aujourd'hui: que l'écriture soit d'emblée «communication», «intersubjective», «interactive», comme «entre-deux de deux sujets¹⁰⁶».

«L'animal humain est schizophrène, dans quelques cas d'abord isolé dans l'histoire, puis, avec l'accélération technologique, unanimement, parce qu'il est l'animal parlant: l'animal de ce qui se communique au-delà de son animalité finie. L'animal accablé par l'infini qu'il s'approprie, par l'art comme par la science¹⁰⁷».

59 L'appropriation de la communication, et plus fondamentalement de la parole, par Internet, et son expropriation comme synchronie, lorsque la communication a toujours-déjà lieu en un «ça communique» propre à «l'esclave de l'information»¹⁰⁸, est un autre enjeu du virtuel. Dont le jeu communautaire, mais aussi l'écriture interactive, encore à inventer, seraient l'horizon réappropriateur.

60 Enfin, une dernière manière de penser l'association du jeu et du virtuel est de la comprendre non pas à travers les nouveaux moyens techniques, mais comme déjà à l'œuvre dans le cinéma, sous la forme d'interférences avec l'avènement de ces nouveaux moyens. Car le passage du cinéma au jeu vidéo s'amorce dans le cinéma lui-même, où Belhaj Kacem identifie, en de rare et précieuses occasions, le fait que les cinéastes prennent la mesure de la révolution vidéoludique, et produise un cinéma en conséquence. Après l'image-temps deleuzienne, il y aurait donc une image-ludique belhajkacémienne, caractérisée par de nouveaux affects, et se déterminant en particulier au contact de deux cinéma, ceux de David Cronenberg et Lars van Trier.

d. L'affect ludique au cinéma : angoisse positive et puissance mélancolique

61 Un film a profondément attiré l'attention de Belhaj Kacem et participé à l'élaboration de sa philosophie du jeu: *Existenz* de David Croneberg (1999). C'est un nouvel affect d'angoisse que ce film enregistre, une angoisse *positive* qui n'est pas cathartique, une *angoisse ludique*. Il faut entendre l'angoisse en son sens heideggerien¹⁰⁹, c'est-à-dire distinct de la peur parce que sans objet, mais aussi comme «affection fondamentale» par laquelle le monde des objets se dérobe et le *Dasein* s'ouvre à lui-même. L'angoisse est un temps suspendu, un hors-de-chez-soi où tous les repères s'effacent, le sol vacille pour laisser apparaître l'abîme, le sans-fond, la mort comme impossibilité radicale d'agir, *sa propre* mort. Mais l'angoisse recèle en même temps la possibilité d'une ressaisie, et en ce sens elle est salutaire. Elle est inhabitable comme telle, invivable, mais porteuse d'un nouveau sens de l'existence. Parce que le monde ne fait plus sens, tout peut arriver. Cette double sensation, le film *Existenz* la restitue au spectateur grâce à un dispositif scénaristique fondé sur le jeu:

«La forme du jeu [a] ici pour vocation essentielle une nouvelle saisie de l'angoisse [...] le film n'est pas un dispositif ironique et distancié qui se jouerait

du thriller en la parodiant. Ce qui déconcerte dans eXistenZ est bien l'omniprésence de l'angoisse pendant tout le film, mais comme si nous n'en reconnaissons plus la substance et l'intensité. [...] Le film enregistre ce que devient l'affect de l'angoisse quand il est saisi dans la forme du jeu¹¹⁰.»

62 Les deux protagonistes d'Existenz expérimentent un jeu qui se caractérise par une immersion totale de l'existence. Une fois connectés, les joueurs ne peuvent plus percevoir que la réalité du jeu, et par une série de mises en abîme, le spectateur se sent lui-même pris au jeu, ne sachant plus distinguer les strates de réalité, jusqu'au twist final qui referme l'indécidabilité du statut du réel sur elle-même. L'angoisse est le produit de ce monde dont le fondement n'est jamais certain, envahi par le doute ludique que le dispositif du jeu total fait planer, comme une atmosphère, pendant tout le film. Or, et c'est ce qui marque Belhaj Kacem, le fait que cette angoisse procède d'une indécidabilité proprement ludique désamorce son caractère douloureux, et transforme cet affect insupportable, invivable, en une ambiance très particulière mais habitable: «Le jeu est ainsi assumption de l'angoisse¹¹¹». Le jeu apparaît comme un moment de suspense, un monde irréel qui au fil de la partie s'avère être le réel lui-même, révélant l'absence de fondement du monde comme vérité. Il ne s'agit plus alors que de rester en vie, c'est-à-dire jouer le jeu en faisant en sorte que celui-ci dure, que le *game over* n'arrive pas, parce que nous ne sommes plus certains qu'il signifiera un retour à quelque chose, à une origine. Nous comprenons que l'enjeu du jeu réside en cette continuité, qu'il est le jeu lui-même, sans lequel il ne resterait plus que l'abîme pour nous engouffrer. C'est la mort qui a été conquise par le jeu, intégrée. Perdre *au* jeu, c'est perdre *le* jeu, c'est-à-dire le seul moyen de vivre une réalité sans fondement.

63 Parce que le jeu rend l'angoisse habitable, il est une mélancolie sans douleur, là où la perte (de soi, du monde, de la vérité) peut être désirée – une perte qui n'est plus un manque; un désir plein de la perte dont la jouissance n'est plus l'horizon, le but, mais s'indiscerne avec lui, grâce au jeu, dans le suspense. Ce qui compte ce n'est plus d'aboutir, mais que ça dure, que le jeu continue. Et c'est précisément l'objectif que Cronenberg, scénaristiquement, assigne aux protagonistes; ce qui révèle une lucidité remarquable du film sur lui-même - lucidité qui est certainement une condition de la ludicité du spectateur, le fait qu'il ait l'impression, *lui aussi*, de jouer à eXistenZ. Ainsi l'angoisse-ludique n'est plus celle jouissive et cathartique des thrillers. Il ne s'agit pas de s'approprier la peur en lui assignant un objet, mais de supporter la perte du fondement de la réalité de tout objet en constituant une nouvelle réalité par le jeu, un réalisme ludique: «cette consistance nouvelle du jeu comme enjeu de l'angoisse¹¹²».

64 D'une toute autre manière, plus directement liée aux apories de l'avant-garde communautaire, mais aussi à la question de la mélancolie, Lars von Trier propose un cinéma particulièrement proche des thématiques de Belhaj Kacem, et bien que ce dernier n'a pour ainsi dire jamais¹¹³ écrit sur ce cinéaste, il en garde néanmoins une certaine admiration. La radicalité de Lars von Trier n'a rien à voir avec la stylisation biopunk, viscéralo-technologique, faite d'hybridation d'avec les nouveaux médias naissants, et de métamorphoses de l'humain. Il opère plutôt dans une veine nietzschéenne, hanté par cette contradiction entre la volonté d'une critique radicale du conformisme esthétique et moral du cinéma *mainstream*, et la nécessité, pour en sortir, de l'ascèse quasi-religieuse comme purification de l'image et de l'acte qui la produit. Cette contradiction se déclinera en plusieurs formes dans son œuvre, mais se fera à chaque fois jour comme un certain plaisir pervers à jouer des apories, souvent très sophistiquées, propre au monde contemporain (dans ses dimensions morale,

politique, affective, etc.). La réalisation des *Idiots* est en quelque sorte l'acmé d'une telle purification car elle a pour cadre un manifeste dogmatique appelé *Dogma*, établi en 1995 par Lars von Trier et Thomas Vinterberg, réagissant à la surenchère d'effets spéciaux et de manipulation de l'image du cinéma américain par un «voeu de chasteté» visant à purifier le cinéaste des tentations techniques qui s'offrent à lui, jusqu'à l'abandon de la plupart des artifices cinématographiques (éclairages, décors, accessoires, bruitages, musiques, optiques, pieds de caméra, etc.). Mais ce qui va nous intéresser, c'est la manière dont Lars von Trier met fin à ce dogme pour passer à autre chose, c'est-à-dire à la transition qu'il opère, en particulier entre *Les Idiots* (1998) et *Melancholia*¹¹⁴ (2011).

65 Entre ces deux films, Lars von Trier prend acte de la fin des avants-garde politiques et esthétiques. Il abandonne son dogme cinématographique en 2005, sans pour autant renoncer à la radicalité qu'il entend porter à l'écran. Mais cette radicalité ne peut plus prendre la forme d'une résistance frontale, presque adolescente, et c'est pourquoi, à la fuite communautaire qu'expérimentaient ses idiots et dont l'issue ne pouvait être que celui du ratage et de l'éclatement que subirent la plupart des avant-gardes du vingtième siècle, il oppose dans sa nouvelle trilogie (dont le premier opus est *Antichrist* (2009) et le dernier *Nymphomaniac* (2014)) le renoncement et l'abandon à soi, à ses travers, comme affirmation ludique: se supporter et supporter le monde en refusant d'être celui qu'on attend, tout en continuant de jouer, en jouant à être soi-même, jusqu'au bout et quoiqu'il en coûte. Et c'est ainsi que Justine, l'héroïne de *Melancholia*, existe: elle ne cherche pas l'effort, mais reste passive quels que soient les événements. Car dans sa lucidité exacerbée, elle «sait les choses», elle trouve la sérénité de la mort qu'elle apprivoise déjà et assumera en ultime instance, sous la forme du jeu, de la consistance magique du jeu. Et c'est ce qui étonne dans cette sérénité mélancolique, qu'au-delà de sa morbidité affichée elle soit aussi la possibilité du jeu. Dans les dernières minutes du film, alors que la catastrophe planétaire approche, que la mélancolie ravage l'ensemble des personnages et bientôt la planète entière, Justine, sereine et résolue, agit pour la première fois, alors que les autres succombent à la douleur mélancolique (dépression, effroi de la soeur et suicide de son mari); et cette action consiste en l'invention d'un jeu avec son neveu dont elle cherche à préserver l'innocence. Déjà dans *Les Idiots*, Lars von Trier utilisait la mécanique du jeu comme technique de déplacement du monde, et par ce décalage, cherchait à libérer chacun de son rôle. Mais ici, plutôt que la fuite de l'idiote dans le jeu de son idiotie (comme retour à l'origine authentique de chacun), il préfère l'idée d'un jeu sans rôle dans lequel seul le dispositif (en l'occurrence la cabane en bois) assure la possibilité d'un lieu habitable par le jeu, permettant de supporter l'angoisse de la perte du monde. Alors que la catastrophe menace tout lieu, Justine crée ce lieu génial et magique dans lequel l'enfant (figure nietzschéenne de la sortie du nihilisme - Cf. les trois métamorphose dans *Ainsi parlait Zarathoustra*) est en sécurité. Bien entendu, il ne s'agit pas d'une sécurité physique puisque la collision interplanétaire sera évidemment apocalyptique, mais d'une sécurité ludique qui préservera, jusqu'au bout, l'enfant de l'inquiétude et de l'effroi de sa mère. Ne pas être envahi par la peur en jouant à ne pas avoir de rôle, voilà l'idée que Lars von Trier cherche à mettre en place pour pallier l'échec des idiots.

66 Ce jeu de la suspension auquel se prête Justine est aussi celui de l'épuisement comme force. Une force sans pouvoir qui consiste en une pure impuissance. C'est au plus profond de l'impouvoir, après le suicide social d'une défection en grande pompe lors de son mariage, au seuil de l'apathie mortelle que sa mélancolie grandissante lui inflige, que Justine ne peut véritablement plus être ce qu'on attend d'elle. Autrement dit, en ne pouvant plus possibiliser, c'est-à-dire en s'abandonnant à l'épuisement,

Justine fait de son impuissance le lieu d'une force de l'impouvoir, comme résistance par l'absence contre le pouvoir qui cherche à la faire être. De cette manière, elle évite le jeu pipé du social tout en risquant une défection absolue l'amenant à la mort. Or cette mort devenant l'horizon de chacun, la mélancolie s'affirmant comme l'affect d'un mal incontournable, seul celle qui aura su l'appivoiser, la supporter avant tout le monde dans la lucidité que cela implique, pourra agir, c'est-à-dire jouer.

67 Le cinéma de Lars von Trier n'est pas une résignation, ni une apologie de la souffrance, ni la perversité adolescente d'un cynisme prenant plaisir à l'aporie, mais la volonté d'une lucidité crue dont l'assomption sert de support à l'existence, et dont le jeu en fournit la consistance inattendue.

68 Comme Belhaj Kacem, en suivant une chronologie étrangement parallèle, à travers son œuvre Lars von Trier enregistre l'échec de l'expérience communautaire visant la recherche de l'authenticité, et s'en remet au jeu pour affronter le mal auquel chacun devra se confronter, avec lucidité et au péril de la mélancolie. Toutefois, à la différence de Belhaj Kacem, le cinéaste reste embourbé dans une mystique de la relève, dans un nietzschéisme wagnérien (le lancinant *Tristan et Isolde* de *Mélancholia...*), et manque la vérité du Maso¹¹⁵ tel que Deleuze l'aura mis au jour, dans sa différence avec le sadique (*Nymphomaniac* achoppe sur une conception naïvement symétrique du sado-masochisme menant inévitablement à un renversement des rôles vers le ressentiment et la vengeance de l'héroïne, Joe). D'une certaine manière, c'est *Existenz*, en tant qu'il s'opposait directement à *Matrix*¹¹⁶ en rompant avec l'héroïsme banalement chrétien de Néo, qui aura permis à Belhaj Kacem de ne plus tomber dans la nostalgie du recours au mythe et la facilité, naïve mais historiquement lourde de sens, de l'apologie du héros classique. Si sa rupture avec Badiou, qui avait dirigé avec ses étudiants d'alors ce recueil d'article consacré à *Matrix: machine philosophique* (2003), s'est écrite dans *Après Badiou* sous l'influence explicite du Nietzsche de *Contre Wagner*, c'est aussi, et peut-être d'abord, à cause de ce différend concernant l'héroïsme.

69 Le réalisme ludique d'*Existenz* est la clé de la prise en compte cinématographique de l'avènement du vidéoludique. Faire du spectateur un joueur par la production d'affects proprement ludiques (une analyse plus fine des éléments d'*Existenz*, en particulier la question des «pulsions de jeu» permettrait d'en préciser le contenu), bien qu'en l'absence d'interaction directe, opère comme une «révolution» dans l'esthétique contemporaine. Mais cela a surtout des effets philosophiques, en illustrant, et même en produisant une pensée du jeu qui assure la possibilité d'une habitation d'un monde sans fondement. Cette absence de fondement, il faut aussi l'entendre comme absence d'origine authentique, c'est-à-dire le fait de pouvoir supporter lucidement l'idée selon laquelle l'origine ne consiste pas en une assise solide, véritable (telle réalité, tel fait, ou même telle fiction, tel mythe), mais n'est qu'un emboîtement infini de jeux, de masques, ou dit plus précisément, est structurellement la parodie elle-même, la répétition, la *mimèsis* d'une "nature" à laquelle nous n'avons jamais *réellement* appartenu. Cette critique du mythe comme fondation illusoire de l'origine, c'est-à-dire comme voilement du caractère essentiellement parodique de l'homme, Belhaj Kacem la mène en particulier contre ce qui lui correspond nécessairement, à savoir l'événement héroïque pensé comme volonté fascisante de pouvoir.

70 Néanmoins, cette condamnation de l'héroïsme n'est pas absolue, elle s'affirme de manière plus subtile dans un déplacement vers deux formes particulières, l'héroïsme mélancolique et l'héroïsme ludique, dont, nous l'aurons compris, l'un ne saurait être possible, supportable, sans l'autre.

III. Vers un héroïsme ludique

71 L'avertissement de *Society* l'indiquait déjà: «Un livre dont vous *pourriez* être le Héros¹¹⁷». Il s'agissait d'enregistrer littérairement l'avènement du jeu vidéo, comme *Existenz* l'avait fait cinématographiquement. Et, selon la même logique, il s'agissait de l'enregistrer *par le jeu*, ou plutôt par l'assomption de la ludicité comme nouveau régime de la réalité. «Qui s'apprête à lire ce livre se prépare, ou rien, à être l'acteur et le joueur de scènes qui ont déjà eu lieu¹¹⁸». Ainsi cette «scénographie» n'est ni figurative, ni narrative, mais ludique dans le sens où elle pose un cadre intellectuel dans lequel le lecteur devra *jouer à l'intellectuel* pour s'en sortir, ou plutôt rendre la lecture, le jeu, supportable c'est-à-dire durable. Rentrer dans ce jeu consistera alors à devenir le héros du livre, un héros ludique, à jouer à ce héros qu'est l'expérimentateur belhajkacémien du concept. Or nous avons déjà vu que *Society* consiste à *jouer à jouer*, à jouer à l'expérience du jeu comme concept, c'est-à-dire à faire du jeu un concept, mais cela ne vaut que pour ce livre spécifique, consacré au jeu. Dans les autres ouvrages de Belhaj Kacem, l'héroïsme ludique consistera à jouer à autre chose que le joueur, à jouer, par exemple, à la *Spaltung* schizophrénique dans *Esthétique du chaos*. Ce dispositif est certainement à nuancer selon la teneur de chacun des ouvrages, néanmoins, il apparaît que le jeu de l'auteur consiste avant tout à instaurer une *interactivité* avec le lecteur, pour qu'il soit lui *aussi* un joueur, ce qui rompt l'asymétrie, et d'une certaine manière déroute ce que Derrida appelle la spectralité de l'écriture qui se loge, en partie, dans cette différence d'avec le lecteur. Ici le lecteur n'est pas le destinataire, il n'arrive pas après l'écriture comme son *telos*, mais participe à l'élaboration de son sens en jouant le jeu du concept.

72 C'est par ce procédé que Belhaj Kacem peut se passer du mythe, peut forger l'expression d'un héroïsme sans mythe: celui du joueur dont la réalité n'a pas besoin d'une telle origine, parce qu'il est *en jouant* cette origine même comme parodie, non pas appropriée, mais assumée. En ce sens, le héros ludique serait un héros *qui ne se prend pas suffisamment au sérieux* pour revendiquer un statut mythique, qui ne cherche pas le pouvoir et la maîtrise. Mais plus profondément que cela, et en fait plus sérieusement, le héros ludique trouve sa fonction en ce qu'il succède, ou plutôt s'articule avec l'autre face de cet héroïsme sans mythe, héroïsme du sans-fond, celui de la *lucidité* mélancolique.

73 L'héroïsme de la lucidité prend plusieurs formes et plusieurs noms dans l'œuvre de Belhaj Kacem, dont celui d' «héroïsme dépressif», avec cette précision «Je dis l'héroïsme dépressif mais en fait je suis plus un torturé qu'un dépressif¹¹⁹». Et selon l'analyse que nous avons avancé en début de cet article concernant la distinction entre la mélancolie et la dépression, articulée au rapport entre torture et *Spaltung* schizophrénique, nous proposons de l'appeler *héroïsme mélancolique* pour y marquer l'importance de la lucidité. Mais de quelle lucidité s'agit-il? De quelle vérité le héros mélancolique est-il le porteur souffreteux, pour ne pas dire sacrificiel?

74 Tout d'abord, la critique de l'héroïsme que propose Belhaj Kacem concerne ce qu'il nomme «l'héroïsme transgressif», c'est-à-dire une certaine attitude adoptée par l'artiste depuis Sade et Goya consistant à faire de l'art une présentation positive du Mal. L'acte transgressif aura permis la destruction des principes et des valeurs établies, des fondements de la société et de la culture judéo-chrétienne, en particulier au travers des multiples avant-gardes esthético-politiques du vingtième siècle, jusqu'à Pasolini et son *Salo ou les cent vingt journées de Sodome* en 1976. Après cette date, la transgression n'a plus été opérante, elle se sera retournée, parce qu'arrivée à l'épuisement de son objet et de toute possibilité de transgression efficace, en une

parodie de la transgression. Dès lors, L'héroïsme transgressif fût condamné à sa propre exténuation dans le nihilisme de l'art contemporain, ironique autant qu'incapable d'être lucide sur sa propre inefficacité. Malheureusement, la lucidité sur la condition nihiliste de l'art d'après les transgressions possibles n'est pas suffisante pour retrouver un héroïsme valable. La critique du nihilisme est encore nihiliste, suivant la structure en cascade du faire semblant ironique. C'est par une déconstruction du nihilisme, comme faux-concept qui voilait le problème plus pertinent philosophiquement du Mal, qu'une sortie du cercle est possible. Car l'héroïsme transgressif n'avait jamais été autre chose qu'une mimétique du Mal par l'art; il faut donc se confronter à nouveau au Mal, tel que le mouvement dialectique (négative) de l'histoire en aura amplifié et disséminé les formes, c'est-à-dire s'y confronter *avec lucidité*, comme une nouvelle «exploration des ténèbres» pour en élucider la nature et la logique, et alors en tenter l'assomption. Il ne s'agit donc ni de surenchérir dans la transgression, ni d'invoquer un retour à l'héroïsme mythique comme nouvelle *catharsis* du Mal, mais de l'affronter. Le Héros belhajkacémien ne relève pas du mythe mais de l'assomption de la fin du mythe, il ne se détermine pas par une origine, mais par l'absence d'origine autre que mimétique, c'est-à-dire *déjà pourvoyeuse du Mal* (selon la logique de la dialectique négative comme ressaisie philosophique, laïcisation, du *mythe du péché originel*). En ce sens, il est l'arpenteur de l'abîme, celui qui supporte l'angoisse mélancolique de l'absence de fondement, ou selon l'expression de Lacoue-Labarthe que Belhaj Kacem reprend à son compte: «L'héroïsme, c'est-à-dire l'impossible épreuve éthique (...) de l'abîme¹²⁰». Mais quelles sont les moyens de ce nouvel héros ni transgressif ni mythologique?

75 Belhaj Kacem identifie par l'exemple¹²¹ trois dimensions de l'héroïsme que se partagent ses faces mélancoliques et ludiques. *L'art* poétique de Lacoue-Labarthe *comme lucidité sur le Mal*, exploration des ténèbres (avec le risque, inhérent à cette exploration, de passer de la mélancolie à la dépression et donc de manquer le suspens ludique comme contrepoint rendant l'épreuve supportable); *la politique* révolutionnaire de Debord (d'inspiration rousseauiste) comme *ludicité festive* de Mai 68 (avec le risque d'un retour au transgressif, c'est-à-dire, aujourd'hui, à l'inefficacité du parodique, parce que dans l'aveuglement platonicien d'une *catharsis* terminale du Mal); et enfin *la philosophie* du Mal et du jeu, comme à *la fois* mélancolique et ludique, tel que Belhaj Kacem l'expérimente. Une manière de comprendre cette tripartition, autrement que celle que Belhaj Kacem propose au sein de sa dialectique en enchâssant ces trois dimensions dans leur structure originellement mimétique, serait donc de l'articuler à la dialectique du jeu et de la mélancolie, en ce que, si la mélancolie suppose la solitude, l'épreuve personnelle du Mal, le jeu, lui, relève du communautaire, de l'interaction. Et c'est d'ailleurs *via* cet aspect collectif de l'héroïsme ludique, tel que la structure de la ludicité l'implique, que la philosophie du jeu est *d'emblée politique*, même si son explicitation nécessite des développements complémentaires.

76 Héroïsme mélancolique et héroïsme ludique ne peuvent donc fonctionner qu'en allant de pair, un seul héros affecté d'une mélancolie ludique, dont l'expression traverse l'art, la politique et la philosophie comme une seule et même origine répétée et diffractée selon les modulations de la *mimésis*. Mais cette fois-ci la répétition saura éviter l'exténuation, elle ne signifiera plus un "retour" à l'origine, suspendra ce retour pour éviter le Mal qu'implique toute surenchère dans son appropriation par le mythe; la répétition de l'origine sera l'assomption de l'absence de mythe, en le remplaçant par le jeu, tel que Belhaj Kacem l'annonçait déjà dans la *Théorie du Trickster*: «le jeu usurpe la place, laissée nette depuis les dates qu'on sait: celui du mythe¹²²». Usurper *c'est-à-dire se réapproprier* et non pas *s'approprier*, déplacer l'appropriation en la

désamorçant, la suspendre pour éviter que le Mal s'en nourrisse, se répande en de nouvelles formes comme autant d'*expropriations*. Se réapproprier signifie ainsi le fait de reconnaître l'origine telle que la lucidité nous la fait voir, dans son tragique, c'est-à-dire comme source du Mal, mais aussi telle que la ludicité nous permet de la supporter, par l'assomption de ce Mal originaire qu'est la *mimésis* dans sa structure dialectique de l'appropriation-expropriation. Et l'un comme l'autre, lucidité et ludicité, portés à leur puissance héroïque dans la figure paradoxale du *Trickster mélancolique* consistent en la création d'une nouvelle réalité: non plus seulement supporter seul l'abîme mais l'habiter à plusieurs par la construction d'une surface, par la consistance d'un jeu; passer du philosophique au politique *via* l'esthétique d'un réalisme ludique.

77 Nous aurons cherché à rendre compte de la dialectique du jeu et du Mal dans leurs formes successives en restant attachés à l'idée que cette dialectique signifiait avant tout leur inextricabilité, comme deux faces d'un même héros, ludique et mélancolique. Cette traversée de l'œuvre comme de la vie de Mehdi Belhaj Kacem nous aura permis de comprendre en quoi l'héritage romantique des avant-gardes ne condamne pas nécessairement à un cercle mélancolique conduisant au nihilisme. Car d'une part le nihilisme est un faux-concept qu'il s'agit de déconstruire pour affronter la question du Mal tel que le retournement parodique de l'héroïsme transgressif le nécessite, et d'autre part parce que la mélancolie signifie moins l'enfermement dans la dépression, qu'une lucidité sur la nature originaire du Mal ouvrant des perspectives affectives sur la manière dont il serait possible de le supporter. Ainsi, la cohérence de l'œuvre de Belhaj Kacem tient dans la fidélité à l'héritage du romantisme, transmué en une mélancolie dont la lucidité est *en même temps* une ludicité, c'est-à-dire une manière de supporter la radicalité du Mal par l'affirmation "tout autant" radicale, philosophiquement et politiquement, de la réalité du jeu.

78 Il reste pourtant le problème d'une telle simultanéité de la lucidité et de la ludicité dès lors qu'il s'agit de la comprendre d'un point de vue existentiel, et non plus seulement théorique. Nous avons compris que la lucidité est lucidité de la ludicité comme être-originellement-parodique de l'homme, mais c'est lorsque cette origine mimétique se révèle comme source du Mal, que la puissance du ludique semble ne plus faire le poids. Pourtant:

«[...] même s'il s'agit de sacrifices, même s'il y a un vrai danger à aller au cœur des ténèbres, il n'en reste pas moins qu'à un moment en philosophie, lorsqu'on trouve une idée, une phrase un peu nouvelle, ça reste un plaisir. Donc même en philosophie, malheureusement, il y a toujours, constitutivement, cette ambiguïté de la *catharsis*, c'est-à-dire l'appropriation mimétique de ce qui ne va pas¹²³».

79 «Malheureusement», parce que cette ambiguïté signifie ici la dialectique négative de l'appropriation-expropriation qui conduit inévitablement à un *plus de* Mal. Mais ne serait-ce pas oublier la réalité du jeu philosophique qui *constitutivement aussi* signifie la possibilité d'une *réappropriation conceptuelle*?, comme redoublement de cette *appropriation existentielle de ce qui ne va pas*, dans un suspens dialectique qui ferait de la joie d'avoir réussi son coup, dans *l'état de grâce de la conceptualisation*, une joie *sans reste*.

80 Le jeu est porteur de cette joie sans reste, étymologiquement¹²⁴, mais surtout parce qu'en l'héritant en partie de Deleuze, comme nous avons tenté de le montrer, il était probable que la puissance du réalisme ludique soit joyeuse:

«Non, il n'y a pas de création triste, toujours une *vis comica*. Nietzsche disait «le héros tragique est gai». Le héros masochiste aussi, sur son mode à lui

[...]125».

81 «Le héros masochiste», c'est-à-dire, selon la belhajkacémisation du Maso deleuzien, le *Trickster mélancolique* content d'être lucide et joyeux d'être ludique.

82 En ce sens, nous aurons tenu l'idée selon laquelle une certaine affinité entre Belhaj Kacem et Deleuze, plus importante que sa lecture critique pourrait le laisser croire, persiste au travers du concept de jeu, et en particulier dans l'affinité "pragmatique", si on peut dire, entre la *réappropriation* et la *contre-effectuation*: ce qui donne consistance, permet de supporter le chaos, l'abîme, et produit la joie de la création.

83 Pourtant, et nous terminerons sur ce point, il ne faut pas sous-estimer les risques d'une telle réappropriation, dans la fragilité même des surfaces ludiques qu'il constitue, c'est-à-dire dans l'instabilité que le suspens implique. Car nous savons que si l'enjeu du jeu consiste en ce qu'il dure, c'est qu'il peut s'interrompre. C'est donc une nouvelle forme romantique de l'échec, c'est-à-dire ici mélancolique, qu'il faut envisager: non plus le mauvais infini de la belle âme hégélienne qui n'arriverait jamais à se dialectiser, non plus le renversement de la ligne de fuite en ligne de mort de la loque deleuzienne qui ne trouverait plus de lieu où se reterritorialiser, mais le *game over* du joueur s'étant trop pris à son propre jeu pour pouvoir s'en sortir, changer de jeu, lorsque ne plus perdre le jeu se transforme en un appât du gain, lorsque jouer n'y suffit plus mais que la reconnaissance se fait nouvel enjeu, ou lorsque le jeu devient lutte et l'émulation une guerre. C'est peut-être en cela que consisterait l'*expropriation ludique*, une perte du sens de l'enjeu par une sophistication stratégique aveuglante; lorsqu'un joueur se croit plus *malin* que les autres et joue la gagne au péril du jeu, lorsque le joueur oublie qu'il est d'abord un acteur, et que la réalité de son rôle tient moins à sa performance, qu'à la croyance que le regard des autres joueurs lui accorde. Évidemment, le Trickster est aussi un moyen de lutte contre les règles du dispositif dominant, et contre le contrôle par les rôles prédéfinis, et qu'en ce sens, la dimension politique du jeu se veut offensive. Mais la manipulation des règles actuelles, la ressaisie des enjeux comme production de nouveaux rôles, ne doit pas occulter l'aspect constructiviste du réalisme ludique, et la nécessité d'inventer les règles d'un jeu affirmant la singularité des joueurs.

84 Parce que l'héroïsme ludique ne peut être que communautaire, et parce que la puissance du rôle est primordiale, l'épaisseur du suspens importe plus que l'entorse des règles. Car là aussi chacun cours le risque de se prendre au jeu, dans la radicalité du coup monté plutôt que la grâce du beau geste. Ce risque est inhérent au plaisir du jeu, à la malice propre à ce plaisir, et surtout à l'efficacité de cette malice relativement aux autres. Réussir à jouer, ce n'est pas seulement suspendre la réalité habituelle pour la construction d'une nouvelle, c'est aussi faire croire en cette réalité nouvelle, et la production de cette croyance ne se fait pas sans une certaine illusion, un fantasme, ou ce qu'il faudrait qualifier ici de *bluff*: perdre l'autre, l'illusionner, pour faire exister un rôle. Ceci posé, il est évident que tout jeu comporte, dans son fonctionnement une certaine part de perversité, et lorsqu'elle prend le dessus, que le jeu s'organise autour de cette logique, alors, le suspens s'alourdit d'une nouvelle angoisse, celle d'un maître du jeu caché, d'une règle secrète, ou plus généralement d'une asymétrie dans l'ambiance du jeu. Encore une fois, l'affect mélancolique serait susceptible de nous en prévenir en tant que garant d'une tonalité ludique positive, d'une innocence de l'enjeu. Mais, politiquement, la possibilité de la perversité devrait être, certainement, l'horizon de tout héroïsme ludique, comme persistance sourde du Mal, et risque irréductible de la guerre.

«La constitution des surfaces est le plus innocent, mais innocent ne signifie pas

sans perversité¹²⁶».

Notes

1 G. Bataille, *La peinture préhistorique. Lascaux ou la naissance de l'art*, Éd. d'Art Albart Stira, Genève, 1955, p.37. (nous soulignons).

2 Cf. G. Deleuze, *Cinéma 1. L'image mouvement*, Paris, Minuit, 1983, p.88: «c'est l'univers comme cinéma en soi, un métacinéma»; G. Deleuze, *Différence et répétition*, Paris, PUF, 2011 (12^e éd.), p.3: «Un livre de philosophie doit être pour une part une espèce très particulière de roman policier, pour une autre part une sorte de science-fiction».

3 Cette intuition semble se confirmer dans une large mesure à partir de l'avènement du vidéoludique (dont nous aurons l'occasion d'en analyser avec Belhaj Kacem, la signification et les enjeux), si l'on en suit M. Triclot: «La gamification du monde» dans, *Philosophie des jeux-vidéo*, p.230-237.

4 M. Belhaj Kacem, *L'Antéforme*, Tristram, 1997.

5 À laquelle est associée la parution d'une revue (Evidenz n°1, Tristram, 1999 et n°2, Sens & Tonka, 2002).

6 M. Belhaj Kacem, *Society*, Tristram, 2001.

7 Cf. M. Belhaj Kacem, *L'esprit du nihilisme*, t.1. Ironie et vérité, Nous, 2009.

8 Cf. les deux parties du digest du séminaire qu'il donne autour de sa lecture de Badiou: *Événement et répétition et L'Affect* (les deux parus chez Tristram en 2004).

9 *L'esprit du nihilisme* se compose de cinq ouvrages dans la publication s'étale sur sept ans: t. 1: *Ironie et vérité* (Nous, 2009), t. 2: *Manifeste Antiscolastique* (Nous, 2007); t. 3: *Ontologique de l'Histoire* (Fayard, 2009); t. 4: *Être et sexuation* (Stock, 2013); t. 5: *Le sinthome politique* (troisième partie d'*Après Badiou*, Grasset, 2011).

10 «Ici se concentre tout l'enjeu éthique, le «positif» que propose, tout de même et au finish, ma philosophie négative» (à l'entrée «jeu» dans *La transgression et l'inexistant. Un vocabulaire philosophique* (inédit)).

11 L'affect fondamental du plan d'immanence deleuzien.

12 Cf. J. Rancière, *Le Spectateur émancipé*, Ch. II, La fabrique, 2008.

13 *Ibid.*, p.39.

14 «L'actuelle déconnexion entre la critique du marché et du spectacle et toute visée émancipatrice est la forme ultime d'une tension qui a habité dès son origine le mouvement de l'émancipation sociale.» (*Ibid.*, p.46).

15 *Ibid.*, p.39.

16 Cf. S. Freud, «Deuil et mélancolie» dans *Métapsychologie*, Gallimard, 1968, p.155-6.

17 G. Deleuze et F. Guattari, *Mille Plateaux*, Minuit, 1980, p.277 sq.

18 «[...] tout ce qui fut bon et grand dans l'humanité entre et sort par elle [la fêlure], chez des gens prompts à se détruire eux-mêmes, et que plutôt la mort que la santé qu'on nous propose. [...] On ne peut pas dire d'avance, il faut risquer en durant le plus de temps possible, ne pas perdre de vue la grande santé» (G. Deleuze, *Logique du sens*, Minuit, 1969, p.18).

19 «On définit le chaos moins par son désordre que par la vitesse infinie avec laquelle se dissipe toute forme qui s'y ébauche. C'est un vide qui n'est pas un néant, mais un virtuel contenant toutes les particules possibles et tirant les formes possibles qui surgissent pour disparaître aussitôt, sans consistance ni référence, sans conséquence. C'est une vitesse infinie de naissance et d'évanouissement. Or la philosophie demande comment garder les vitesses infinies tout en gagnant de la consistance, en *donnant une consistance propre au virtuel* (G. Deleuze et F. Guattari, *Qu'est-ce que la philosophie*, Minuit, 2011 (rééd.), p.117-118).

20 M. Belhaj Kacem, *Society*, *op.cit.*, p.391.

21 G. Deleuze, *Logique du sens*, *op.cit.*, p.114.

22 «Le désœuvrement est le lieu (le non-lieu) où se ressent avec le plus d'intensité la

- dissolution de l'individu.» (M. Belhaj Kacem, «Du désœuvrement» dans *Evidenz* n°1, *op.cit.*, p.16).
- 23 Cf. G. Deleuze, *Différence et répétition*, *op.cit.*, p.257-258.
- 24 Cf. «R comme Résistance» dans P.-A. Boutang Pierre-André (réal.), G. Deleuze et C. Parnet (interviewer), *L'abécédaire de Gilles Deleuze*, Montparnasse, 2004.
- 25 M. Belhaj Kacem, «L'intercept», postface à J.-P. Chauvent, *Approche du principe d'éloignement*, Léo Sheer, 2012, p.157.
- 26 R. Rossellini (réal.), *Stromboli*.
- 27 V. De Sica (réal.), *Le voleur de bicyclette*.
- 28 Cf. G. Deleuze, *Cinéma 2. L'image-temps*, Minuit, 1985, p.220-221.
- 29 D. Lynch (réal.), *Mulholland drive*.
- 30 D. Cronenberg, *Spider*.
- 31 «La domination spectaculaire put élever une génération pliée à ses lois.» (G. Debord, *Commentaires sur la société du spectacle*, Gallimard, 1996, p.20).
- 32 Cf. M. Belhaj Kacem, entrée «nihilisme» dans *La transgression et l'inexistant*, (inédit).
- 33 M. Belhaj Kacem, *La conjuration des Tartuffes*, Léo Sheer, 2011, p.9.
- 34 Jacob Rodozinski le montre pour la métaphysique elle-même comme objet de la déconstruction déridéenne, ramassé dans cette formule: «Mélancolie de la déconstruction: elle atteste d'un impossible deuil de la métaphysique». («Comment (ne pas) faire son deuil?», URL: <http://www.jacquesderrida.com.ar/comentarios/rogonzinski.htm>).
- 35 En écho peut-être à Heidegger qui faisait de la mélancolie l'affect fondamental du poète. Cf. M. Heidegger, «Sur un vers de Mörrike, Correspondance entre Martin Heidegger et Emil Staiger» dans *Cahier de l'Herne. Martin Heidegger*, Herne, 1983, p.68 sq.
- 36 Selon le jeu de mots particulièrement heureux et d'une ampleur peut-être inenvisagée alors: «Lucidité est l'anagramme de ludicité.» (M. Belhaj Kacem, «De la ludicité» dans *Evidenz* n°2, *op.cit.*, p.7).
- 37 «Nul ne saute par-dessus son temps. Je suis comme nous tous dans le deuil possible-impossible de l'avant-garde.» (M. Belhaj Kacem, *La conjuration des tartuffes*, *op.cit.*, p.97).
- 38 G. Deleuze, «L'épuisé», postface à S. Beckett, *Quad et autres pièces pour la télévision*, Minuit, 1992, p.57.
- 39 *Ibid.*, p.62.
- 40 Une «ascèse masochiste» précise (Cf. *Antiscolastique et philosophie* (inédit)), et démontre (Cf. *L'Affect*, *op.cit.*; *L'Esprit du nihilisme*, t. 2. *Manifeste antiscolastique*; et *L'être et l'événement selon Deleuze* (inédit)) Belhaj Kacem. Plus récemment, il récapitule, dans *Être et sexuation*: «le «maso deleuzien» est celui qui suspend sa jouissance pour avoir le désir le plus plein; qui se retient le plus possible.» (M. Belhaj Kacem, *Être et sexuation*, *op.cit.*, p.80).
- 41 G. Deleuze, *Présentation de Sacher-Masoch. Le froid et le cruel*, Minuit, 2007 (rééd)
- 42 M. Belhaj Kacem, *Être et sexuation*, *op.cit.*
- 43 Ce passage était présent dans le brouillon d'*Être et sexuation*, au début de la huitième journée, mais retiré dans sa version publiée.
- 44 «Ce livre propose de livrer la formalisation axiomatique de la dialectique événement-répétition» (M. Belhaj Kacem, *Manifeste antiscolastique*, *op.cit.*, p.7).
- 45 «Les fondements libidinaux de la métaphysique.» (M. Belhaj Kacem, *Être et sexuation* (brouillon inédit)).
- 46 M. Belhaj Kacem, entrée «Événement» dans *La transgression et l'inexistant* (inédit).
- 47 Entrée «désir», *Ibid.*.
- 48 G. Deleuze, *Présentation de Sacher Masoch*, *op.cit.*, p.31.
- 49 Il y a un lien étroit entre le développement que fait Deleuze autour de la question de la loi, du renversement de la loi comme réappropriation par le Maso, et celles du jeu et du Mal que reprend Belhaj Kacem. Deleuze nous dit «La loi est donc dépassée vers un plus haut principe, mais ce principe n'est plus un Bien qui la fonde; c'est au contraire l'Idée d'un Mal. [...] renversement du platonisme, et renversement de la loi même. Le dépassement de la loi

implique la découverte d'une nature première. [...] C'est pourquoi l'Idée de Mal absolu, telle qu'elle est incarnée dans cette nature première, ne se confond ni avec la tyrannie, qui suppose encore les lois, ni même avec une composition des caprices et des arbitraires. Son modèle supérieur et impersonnel est plutôt dans les institutions anarchiques du mouvement perpétuel et de la révolution permanente.» (*Ibid.*, p.76-77).

50 *Ibid.*, p.62.

51 M. Belhaj Kacem, *Être et sexuation*, *op.cit.*, p.47.

52 M. Belhaj Kacem, entrée «Art» dans *La transgression et l'inexistant* (inédit).

53 G. Debord, *La société du spectacle*, Gallimard, 1992 (rééd.) p.15.

54 M. Heidegger, *Être et temps*, §27, trad. de l'allemand par E. Martineau, Éd. numérique hors commerce.

55 Tiqqun, *La Théorie du Bloom*, La fabrique, 2004.

56 Cf. D. Dufresne, *Tarnac magasin général*, Calmann-Lévy, 2012, p.304-8: «Le maquis n'est de toute façon plus possible aujourd'hui. [...] L'anonymat est surtout une idée impossible, abstraite.»

57 Cf. Entrée «Représentation» dans *La transgression et l'inexistant* (inédit).

58 *Ibid.*

59 D. Dufresne, *Tarnac magasin général*, *op.cit.*, p.309.

60 M. Belhaj Kacem, *Ironie et vérité*, *op.cit.*, p.93.

61 J. Rancière, *Le spectateur émancipé*, *op.cit.*, p.49.

62 J. Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Galilée, 1984, p.231-3.

63 M. Belhaj Kacem, «De la ludicité», dans *Evidenz* n° 2, *op.cit.*, p.18.

64 D'abord dans la *Théorie du Trickster* (*op.cit.*, p.66-73), puis dans *Ironie et vérité*.

65 Tiqqun, *Théorie du Bloom*, *op.cit.*, p.45.

66 Cf. G. Agamben, *La communauté qui vient*.

67 M. Belhaj Kacem, entrée «Ironie» dans *La transgression et l'inexistant* (inédit).

68 «La dérision est donc devenue la forme obligée du rapport à soi qu'entretient l'individu du nihilisme démocratique occidental.» M. Belhaj Kacem, *Ironie et vérité*, *op.cit.*, p.8).

69 *Ibid.*, p.10.

70 Celle, classique, décrite par Jean Starobinski comme un dépassement et non un déplacement: «La réconciliation ne s'est pas opérée au prix de la suppression du terme négatif (la pensée), mais grâce à une sorte de négation de la négation, au cours de laquelle la pensée se dépasse et se délivre de sa propre malédiction. Ce mouvement est celui de l'ironie» («Ironie et mélancolie: Gozzi, Hoffman, Kierkegaard», dans *Critique* n° 227, p.453). Alors que Belhaje Kacem, par l'ironie positive, cherchera non pas un renversement, mais plutôt un redoublement qui déplace, déphase (nous verrons comment, avec Deleuze, le jeu le permet) la dialectique.

71 M. Belhaj Kacem, *Ironie et vérité*, *op.cit.*, p.47.

72 M. Belhaj Kacem, *La théorie du trickster*, *op.cit.*, p.49-50.

73 *Ibid.*, p.11 (nous soulignons).

74 M. Belhaj Kacem, *Society*, *op.cit.*, p.324.

75 «L'articulation esthétique-politique que spectacle et simulacre voulaient négocier par la négative, seul le concept bioesthétique de jeu en est l'assomption pragmatique» (*Ibid.*, p.325).

76 *Ibid.*, p.317.

77 *Id.*

78 *Ibid.*, p.326.

79 G. Deleuze, et F. Guattari, *Qu'est-ce que la philosophie?*, *op.cit.*, p.45.

80 M. Belhaj Kacem, entrée «jeu» dans *La transgression et l'inexistant* (inédit).

81 R. Vaneigem, *Traité de savoir-vivre à l'usage des jeunes générations*, Gallimard, 1992 (rééd.), p.183.

82 Cette positivité serait à nuancer. Pour Belhaj Kacem, la communauté reste impossible *même par le jeu*, mais c'est sur fond de cette impossibilité, assumée comme telle, comme archi-impossibilité, asocialité originaire, que le jeu se déroule *quand même*, lucidement. *De la communauté virtuelle* (Sens&Tonka, 2002) expose la logique de la désintégration par l'affect qui ruine toute identité à la fois de chacun et de tous, et à partir de laquelle le jeu doit se composer.

83 Cette question de la réalité nous apparaît centrale dans notre compréhension de l'œuvre de Mehdi Belhaj Kacem, et en ce sens nous rejoignons le propos d'Alexander R. Galloway, dans son ouvrage consacré aux *Nouveaux réalistes* (Léo Sheer, 2012), comme héritiers de la *French theory*. Néanmoins, l'auteur semble manquer l'originalité principale de Belhaj Kacem, celle que nous essayons de mettre au jour ici, à savoir ce que nous pourrions appeler un *réalisme ludique*.

84 M. Belhaj Kacem, *La théorie du trickster*, *op.cit.*, p.44-5.

85 M. Belhaj Kacem, *Society*, *op.cit.*, p.156 sq.

86 M. Belhaj Kacem, *Être et sexuation* (brouillon inédit, 8^e journée).

87 M. Belhaj Kacem, *La théorie du trickster*, *op.cit.*, p.40.

88 G. Deleuze, *Pourparles. 1972-1990*, p.166-7.

89 Cette remise en question du simulacre, Deleuze la formulera explicitement: «j'ai tout à fait abandonné la notion de simulacre qui ne vaut pas grande chose» (G. Deleuze, «Lettre-préface à Jean-Clet Martin» dans *Deux régimes de fous. Textes et entretiens 1975-1995*, Minuit, 2003, p.339).

90 Cf G. Deleuze, *Différence et répétition*, *op.cit.*, Ch. III. L'image de la pensée.

91 Cf. *Ibid.*, p.270-271.

92 «Il y a là une extraordinaire avancée de Bergson: c'est l'univers comme cinéma en soi, un métacinéma» (G. Deleuze, *L'image-mouvement*, *op.cit.*, p.88).

93 La distinction entre le concept et l'affect est très délicate chez Deleuze, et il semble qu'en dernière instance ce soit bien l'affect qui prime en tant que la détermination première de la pensée, l'établissement de l'image, est une affaire de «goût» (G. Deleuze et F. Guattari, *Qu'est-ce que la philosophie?*, *op.cit.*, p.78-9). Cette proximité entre l'affect et le concept est liée au paradigme schizophrénique de la philosophie deleuzienne, que l'on retrouve chez le premier Belhaj Kacem. Mais Deleuze prend ses distances avec la schizophrénie pure d'une pensée sans image: c'est Artaud contre Lewis Carroll, où le premier a la préférence existentielle de Deleuze parce qu'il permet l'expérience la plus intense («Pour tout Carroll, nous ne donnerions pas une page d'Antonin Artaud; Artaud était le seul à avoir été profondeur absolue dans la littérature ...» (*Logique du sens*, Minuit, 1969, p.114)), mais le second la préférence philosophique, parce qu'il assure la consistance, bien que fragile, d'une surface où peut s'élaborer une pensée conceptuelle («... Mais Carroll reste le maître ou l'arpenteur des surfaces [...] où [...] se tient toute la logique du sens» (*Id.*)). De la même manière, Belhaj Kacem, grâce à la philosophie, se sera dépris de la Spaltung schizophrénique, il aura distinguer affect et concept sans renier l'importance du premier: «l'incapacité, en ultime instance, de distinguer concept et affect, tel est un des critères cliniques du diagnostic de schizophrénie. C'est au nom de cet assez vulgaire constat que Tartuffe voudrait qu'on m'interdise le droit de cité. Mais je préfère prendre les choses à l'envers. Il y a, pour tout dire, une discipline de la schizophrénie» (Belhaj Kacem, *La conjuration des Tartuffes*, *op.cit.*, p.74). Au même titre, certainement, que Deleuze parlait d'une «discipline du phantasme» concernant le Maso (G. Deleuze, *Présentation de Sacher-Masoch*, *op.cit.*, p.64).

94 «Contempler, c'est créer» (G. Deleuze et F. Guattari, *Qu'est-ce que la philosophie?*, *op.cit.*, p.202). Bien qu'il faille prendre cette détermination de la contemplation d'une manière très spécifique et dans un lien très étroit avec l'acte de création. Il ne s'agit pas de la contemplation dans son sens classique (antique); et Deleuze le précise, pour lui la philosophie n'est «ni contemplative ni réflexive, ni communicative, etc., mais [...] activité créatrice» (G. Deleuze, *Deux régimes de fous*, *op.cit.*, p.338-339).

95 Cf. G. Deleuze et F. Guattari, *Qu'est-ce que la philosophie?*, *op.cit.*, p.39: «La philosophie est un constructivisme, et le constructivisme a deux aspects complémentaires qui diffèrent en nature: créer des concepts et tracer un plan.»; et *Ibid.*, p.77: «Toute pensée est un Fiat, émet un coup de dés: constructivisme. Mais c'est un jeu très complexe».

96 G. Deleuze, *Spinoza. Philosophie pratique*, Minuit, 2003 (rééd.) p.23.

97 «Combien ce *on* diffère de celui de la banalité quotidienne [Cf. le *on* heideggerrien]. C'est le

- on des singularités impersonnelles et préindividuelles, le *on* de l'événement pur où il meurt comme il pleut. La splendeur du *on*, c'est celle de l'événement même ou de la quatrième personne.» (G. Deleuze, *Logique du sens*, *op.cit.*, p.178).
- 98 «[...] les coups extérieurs ou les poussées internes bruyantes.» (*Ibid.*, p.182).
- 99 G. Deleuze, Nietzsche et la philosophie, *op.cit.*, p.188.
- 100 G. Deleuze, *Logique du sens*, *op.cit.*, p.188.
- 101 «La corrélation [...] du devenir et de l'être passe par un jeu.» (G. Deleuze, *Nietzsche et la philosophie*, PUF, p.28).
- 102 G. Deleuze, *Logique du sens*, *op.cit.*, p.81.
- 103 Cf. Belhaj Kacem, *L'effet Meillassoux* (inédit).
- 104 Belhaj Kacem, entrée «jeu» dans *La transgression et l'inexistant* (inédit).
- 105 *Ibid.*, entrée «parodie».
- 106 Belhaj Kacem, «L'intercept» postface dans Jean-Paul Chavent, *op.cit.*, p.163.
- 107 *Ibid.*, p.158.
- 108 Cf. Evidenz n°2.
- 109 Cf. M. Heidegger, *Être et temps*, *op.cit.*, §§ 40 & 53.
- 110 Belhaj Kacem, *Society*, *op.cit.*, p.129.
- 111 *Ibid.*, p.131.
- 112 *Ibid.*, p.149.
- 113 Un court passage de l'analyse d'*Existenz* est l'occasion de le rapprocher des films sortis la même année, dont *Les Idiots*.
- 114 La trilogie appelée *USA Land of opportunity* (*Dogville* (2003) et *Manderlay* (2005) – avortée parce qu'impopulaire) consistait à accentuer encore, jusqu'au renversement du dogme, la purification de l'image en faisant jouer les acteurs sur un plateau noir et vide – consistant à faire jouer à *même l'abîme*, en vue d'utiliser la mise en scène des personnages de manière à faire oublier, à rendre supportable, cette absence de monde, de décor.
- 115 Cette vérité du Maso se retrouve esthétiquement chez Cronenberg, en particulier, comme nous l'avons vu, dans sa manière de déplacer l'angoisse. Il faudrait ici mobiliser les analyses que Deleuze consacre à l'esthétique de Sacher-Masoch lorsqu'il parle de «l'absence des descriptions obscènes chez Masoch. La fonction descriptive subsiste, mais toute obscénité s'en trouve déniée et suspendue, toutes les descriptions sont comme déplacées [...] Seule subsiste une pesante, une étrange atmosphère, comme un parfum trop lourd, qui s'étale dans le suspens, et qui résiste à tous les déplacements. [...] un roman d'atmosphère.» (*Présentation de Sacher-Masoch*, *op.cit.*, p.32). Il y a quelque chose de cette étrange atmosphère dans l'angoisse cronenbergienne.
- Plus encore, il aurait été question, philosophiquement, d'interroger ce «suspens» comme moment de la *dénégation*, tel que Freud en propose le concept, c'est-à-dire *cette négation de la négation qui n'est pas dialectique*, et qui se rapproche de l'ironie *positive* dont parle Belhaj Kacem. Elle n'est pas dialectique parce qu'elle ne signifie pas une destruction (négation pure, obscène, transgressive du sadique) mais une neutralisation: «il pourrait sembler qu'une dénégalion en général est beaucoup plus superficielle qu'une négation ou même une destruction partielle. Mais il n'en est rien; il s'agit d'une tout autre opération. Peut-être faut-il comprendre la dénégalion comme le point de départ d'une opération qui ne consiste pas à nier ni même à détruire, mais bien plutôt à contester le bien-fondé de ce qui est, à affecter ce qui est d'une sorte de suspension, de neutralisation propres à nous ouvrir au-delà du donné un nouvel horizon non donné» (*Ibid.*, p.28). Cette contestation passive par le suspens, Lars von Trier l'avait bien saisie avec la défection de Justine dans *Mélantholia*. Mais peut-être en restait-il encore à son élément mythique, Justine dénudée sous les rayons bleutés de la Lune, se jouant de l'attente de la mort dans le sans-temps voluptueux de la suspension. Bien qu'elle concerne le suspens, une telle exposition reste obscène. Ici le tragique est trop sérieux. Lars von Trier semble avoir perdu l'humour des *Idiots*. Or l'humour est essentielle à l'efficacité de la dénégalion. Elle est peut-être ce qui permet d'éviter le mythe: l'humour comme moyen de dire l'instinct de mort sans y succomber, de faire parler Thanatos sans concept ni figure «Thanatos comme tel ne peut pas être donné dans la vie psychique, même dans l'inconscient: comme dit Freud dans des textes admirables, il est essentiellement silencieux. Pourtant nous devons en parler. [...] car tout en dépend, mais, précise Freud, nous ne pouvons le faire que d'une

manière spéculative, ou mythique» (*Id.*)

Sade et Masoch ont en commun d'utiliser l'érotisme pour doubler le monde et ainsi en réfléchir les excès, en extraire les violences, les spiritualiser, d'autant mieux qu'il met ce double au service des sens (*Cf. Ibid.*, p.33). Cette doublure, cette *surface*, comme dit Deleuze dans *Logique du sens*, sert à contrer le négatif, elle est une parade de l'esprit contre le danger des pulsions. Mais dans ce combat contre le négatif, l'exposition du héros sadique (comme transgression) a ce défaut de ne pouvoir faire face à *l'instinct de mort* qui guette et irrigue secrètement, silencieusement, les pulsions. Il joue trop leur jeu pour s'en sortir. Il faut jouer d'«une autre manière». La dénégation du Maso est ce jeu nouveau, un jeu non plus de la mise en scène, du tableau, de l'espace, mais du temps, de l'écart, du suspense. Le Maso désamorce le temps en se jouant de la mort. Plutôt que de condenser le temps afin d'en dépasser l'horizon, il le détend, le dilue en une atmosphère, une épaisse ambiance de lumière et de chairs, de teintes haptiques qui donnent prises sur l'étendue du spectre des possibles. La mort est intégrée dans le jeu par diffraction. L'instinct de mort est comme assourdi. Aux pulsions de mort ont été substituées des pulsions de jeu, tout aussi imprévisibles, angoissantes, mais qui n'instaurent pas de ruptures, participant d'un même suspense, le continuant par *des actions sans activité*, automatiques, passives (celles de l'automate spirituel? - *Cf. Deleuze, L'image-temps, op.cit.*, p.233 sq.). La dialectique semble écartée, écartelée, et le négatif suspendu; *pour un temps*, car: si «l'humour est l'art des surfaces», «rien de plus fragile que la surface» (*Deleuze, Logique du sens, op.cit.*, p.166 et 101).

116 Belhaj Kacem ne se prive pas d'appuyer cette opposition: *Cf. Society, op.cit.*, p.133.

117 *Ibid.*, p.11.

118 *Ibid.*, p.9.

119 *Cf. Infra.* «Entretien».

120 Belhaj Kacem, *Inesthétique et Mimésis. badiou, Lacoue-Labarthe et la question de l'art*, Lignes, 2010, p.87. Et, comme le précise Belhaj Kacem (*Cf. infra.* «Entretien»): «Il faut aller au cœur des ténèbres, c'est une responsabilité. Et c'est vrai que pour moi c'est un vrai héroïsme (...) réellement sacrificiel».

121 *Cf. Belhaj Kacem, «Lacoue-Labarthe et la question de l'héroïsme» dans Inesthétique et mimésis, op.cit.*

122 Belhaj Kacem, *Théorie du Trtickster, op.cit.*, p.45.

123 *Cf. infra.* «Entretien».

124 *Cf. Belhaj Kacem, «L'intercept», op.cit.*, p.162.

125 G. Deleuze, «Mystique et masochisme» dans *l'Île désertes et autres textes, op.cit.*, p.186.

126 G. Deleuze, *Logique du sens, op.cit.*, p.237.

Le cinéma de Haneke, et en particulier *Funny Games* (1997), serait ainsi à mettre en regard de ceux de Croneberg et Lars von Trier, en tant qu'il explore cette face sombre du jeu devenu pervers, c'est-à-dire propagateur du Mal plutôt que vecteur d'assomption.

Pour citer cet article

Référence électronique

Michaël Crevoisier, « Jeu et philosophie de Mehdi Belhaj Kacem », *Philosophique* [En ligne], 17 | 2014, mis en ligne le 09 septembre 2016, consulté le 23 novembre 2024. URL : <http://journals.openedition.org/philosophique/878> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/philosophique.878>

Auteur

Michaël Crevoisier

Université de Franche-Comté

Articles du même auteur

L'imagination artificielle est-elle créatrice ? [Texte intégral]

Partie 1 : Les « IA génératives » d'images à la lumière de la philosophie de Kant
Paru dans *Philosophique*, 27 | 2024

Fitzcarraldo ou la prouesse du cinéma. Remarques sur l'expérience esthétique de la technicité de l'image [Texte intégral]

Paru dans *Philosophique*, 25 | 2022

Louis Ucciani, le parcours d'un philosophe bisontin [Texte intégral]

Paru dans *Philosophique*, 25 | 2022

Les transformations technologiques du sublime [Texte intégral]

Paru dans *Philosophique*, 24 | 2021

Critique de la raison réursive [Texte intégral]

Paru dans *Philosophique*, 23 | 2020

Élucider l'essence transcendante de la pensée critique [Texte intégral]

Paru dans *Philosophique*, 22 | 2019

Tous les textes...

Droits d'auteur

Le texte et les autres éléments (illustrations, fichiers annexes importés), sont « Tous droits réservés », sauf mention contraire.

