

Avant-propos

Amandine MUSSOU et Sarah TROCHE¹

Au sein de l'univers ludique, caractérisé par l'improductivité essentielle du jeu qu'ont définie notamment Johan Huizinga et Roger Caillois², les échecs font figure d'exception, nous distrayant « trop sérieusement » selon Montaigne³. Capables d'absorber le joueur au point de l'abstraire du monde dans lequel il évolue, les échecs reposent d'une part sur le spectacle captivant de figurines en mouvement, d'autre part sur une structure géométrique renvoyant à un nombre infini de combinaisons⁴. Entre incarnation et abstraction, les échecs fascinent : la richesse de leurs représentations dans la littérature et les arts en est le témoin.

Dans *Le Gambit du cavalier* de William Faulkner, l'un des personnages affirme qu'« un jeu où se reflètent et où s'avèrent toutes les passions de l'homme, sa folie et son espoir, a toujours été autre chose qu'un simple jeu⁵ ». La dimension spéculaire des échecs est souvent admise comme une évidence. Bien plus qu'un pur divertissement de la pensée, les échecs sont là pour désigner autre chose – un ailleurs, un au-delà qui reflèterait, fidèlement ou en le déformant, le monde réel. Cette puissance allégorique des échecs a été perçue dès leur implantation en Occident. Le Moyen Âge exploite en effet les possibilités du jeu en proposant plusieurs types d'interprétations symboliques, que l'on trouve notamment décrites au début du *Livre des eschez amoureux moralisés*, dans les premières années du xv^e siècle⁶ : les pièces de l'échiquier peuvent reproduire la société civile, être à l'image de la stratégie militaire, représenter les combinaisons infinies du ciel et des planètes, ou servir d'allégorie aux batailles amoureuses. La lecture allégorique du jeu a perduré – il suffit de se rappeler la partie que le Chevalier Block joue contre la Mort dans *Le Septième Sceau* d'Ingmar Bergman pour s'en convaincre.

L'origine des échecs remonte au début de notre ère, en Inde, où le jeu s'appelait *Tchaturanga*, « le jeu des quatre rois ». Il passe ensuite en Perse et se transforme au cours de ses pérégrinations, s'adaptant aux nouvelles sociétés dans lesquelles il s'implante. Les échecs n'ont plus grand-chose à voir avec le jeu indien lorsqu'ils arrivent en Occident autour du XI^e siècle⁷. Les changements les plus notables concernent la nomenclature des pièces : le vizir, *firz* en arabo-persan, est devenu la *fierge* dans l'Occident médiéval, soit la reine. L'éléphant avait une forme conique qui évoquait la mitre épiscopale chez les Anglais, qui en firent leur *bishop* [évêque]. Les défenses de l'éléphant rappelaient davantage aux Français le bonnet à pointe du fou. Comme pour la reine, une figure de cour est ainsi venue remplacer une figure militaire. Malgré ces différentes adaptations, le but du jeu est resté le même : il s'agit de mettre à mort le roi adverse⁸. Si la partie d'échecs médiévale est à l'image du combat féodal, le XVI^e siècle, période où l'art de la guerre est bouleversé par la généralisation de l'usage des armes à feu, voit les règles des échecs se modifier profondément ; c'est notamment à partir de ce moment-là que la reine et le fou acquièrent la possibilité de traverser tout l'échiquier⁹.

L'histoire des échecs semble ainsi refléter l'histoire de la guerre et, plus généralement, les composantes sociales du monde dans lequel on joue. C'est le caractère spéculaire de ce jeu que nous avons souhaité interroger dans ce volume. Les échecs façonnent-ils un monde à l'image du réel ou fonctionnent-ils comme un univers autonome ? La configuration des pièces comme la portée symbolique du jeu sont clairement influencées par le contexte social et politique de chaque époque. Cependant, bien des représentations tendent à faire de l'univers échiquéen un monde en soi. Le lieu commun du joueur d'échecs fou qui projette les règles du jeu sur la réalité qui l'entoure est là pour le montrer. Loujine – personnage dont le nom rime avec *illusion* en anglais, rappelle Nabokov dans sa préface – engage par exemple une partie dont l'échiquier est le monde réel. Quand il se jette par la fenêtre, il voit l'abîme « divisé en carrés clairs et en carrés sombres¹⁰ » : le monde ludique enferme ici le joueur dans une logique parallèle.

Du jeu comme idéal, comme forme d'utopie politique ou artistique, au jeu comme univers autonome, qui modèle un récit ou une toile loin de toute volonté mimétique, ce volume se propose d'examiner les

rapports qu'entretiennent les échecs avec le monde. Il est issu d'une journée d'étude organisée à l'École normale supérieure de la rue d'Ulm le 25 mai 2007, au cours de laquelle l'approche s'est voulue interdisciplinaire et transhistorique. Nous tenons à remercier très chaleureusement Jacques Berchtold d'avoir accepté d'introduire ce recueil d'articles, ainsi que le département Littérature et langages de l'Ens, qui a activement soutenu ce projet.

L'échiquier comme modèle politique

La symbolique des figurines, qui renvoie à une société de cour hiérarchiquement organisée, ainsi que la stratégie belliqueuse du déplacement des pièces, font de la dimension politique du jeu la première perspective, sans doute la plus évidente, du rapport mimétique des échecs au réel. Les deux contributions d'Amandine Mussou et de Luc Rasson montrent que ce rapport ne saurait cependant se réduire à un simple jeu de reflet, et que la dimension politique, tantôt normative, idéale, tantôt excessivement rationnelle et inhumaine, place les enjeux de la comparaison au-delà de toute équivalence.

7

L'analyse d'Amandine Mussou a pour objet un *best-seller* du XIII^e siècle, *Le Livre du jeu d'échecs*, écrit en latin par un frère dominicain italien. L'auteur se livre à une moralisation du jeu, qui figure une cité idéale où chaque pièce est associée à une fonction sociale. Dans cette perspective, les échecs servent de support à une propagande royale : il est en effet aisé de transposer sur l'échiquier un fonctionnement monarchique reposant sur de vastes prérogatives du souverain. Si les échecs fonctionnent comme une utopie politique, un reflet idéalisé de la société, le dominicain mène parallèlement à ce projet idéologique une entreprise de légitimation du jeu, qui, au XIII^e siècle, est encore décrié par certaines autorités ecclésiastiques. C'est notamment par l'invention d'une légende relatant les origines des échecs que l'auteur parvient à justifier l'emploi d'un support ludique pour transmettre un discours édifiant.

Luc Rasson, dans « Jeu d'échecs et totalitarisme. Orwell, Zweig, Séry », confronte l'utilisation du jeu d'échecs par les régimes totalitaires à l'importance de l'image échiquéenne dans la littérature moderne.

Que le jeu d'échecs soit, selon le mot de George Steiner, « brillamment inutile », n'a pas empêché les États totalitaires – en particulier le régime soviétique – de s'intéresser au jeu et de l'arracher à sa gratuité. Comme par un effet de miroir, les écrivains qui dénoncent le totalitarisme sollicitent volontiers l'image puissante du jeu d'échecs. Selon quelles modalités, voilà la question que soulève l'auteur à propos de certains textes d'Orwell (1984, *Hommage à la Catalogne*, *Le Quai de Wigan*), du *Joueur d'échecs* de Zweig ainsi que du roman de Patrick Séry, *Le Maître et le scorpion* (1991). Invoqué en tant que métaphore d'une rigueur intellectuelle qui ignore l'effervescence de la vie, ou mis en œuvre en tant qu'arme de résistance contre la barbarie totalitaire, le jeu se révèle au bout du compte ambivalent.

Poétiques de l'échiquier

8

La deuxième perspective retenue est l'éminente rationalité des échecs. Souvent cité comme modèle de jeu rationnel, où le hasard n'aurait aucune part, l'espace de l'échiquier se présente comme un univers spatio-temporel rendu quasi infini par l'agencement complexe de ses combinaisons, et pourtant clos par le nombre restreint de ses règles. Les interventions de Michèle Gally, Benoît Berthou et Sarah Troche déclinent sous différents aspects la reprise de ce modèle rationnel dans la littérature et les arts : parce qu'ils permettent d'interroger la clôture de l'œuvre comme la systématisme du savoir, les échecs nous placent au cœur des problèmes de poésie.

L'approche transhistorique de Michèle Gally met au jour l'évolution de l'utilisation des échecs comme modèle poétique, du Moyen Âge au ^{xx}e siècle. L'analyse se concentre sur deux exemples : *Le Livre des eschez amoureux moralisés* d'Évrart de Conty, récit allégorique et didactique du début du ^{xv}e siècle, et l'œuvre de Roger Caillois, traversée par ce motif, en prenant notamment appui sur l'ouvrage intitulé *Cases d'un échiquier*. L'une des différences fondamentales dans le traitement du motif est la question de la clôture du jeu. Chez Évrart de Conty, les échecs sont un modèle cognitif et poétique ; il s'agit d'un système parfait, qui permet d'unifier les principaux domaines de connaissance abordés par l'auteur dans son

ouvrage encyclopédique. En revanche, Roger Caillois parle volontiers d'un « échiquier incomplet », à l'image de la dispersion qu'il se reconnaît. Est ainsi mis en relief le passage de la représentation échiquéenne d'un monde médiéval fini à l'hésitation entre fini et infini chez Caillois, où le jeu recommence sans cesse, dénonçant sa possible clôture.

Benoît Berthou propose quant à lui une analyse du motif du jeu d'échecs comme contrainte littéraire. L'action de *La Vie mode d'emploi*, « romans » de Georges Perec, se déroule dans un immeuble constituant un échiquier de dix cases sur dix, chacune d'entre elles représentant un espace ou un appartement. L'ouvrage est construit selon la « polygraphie du cavalier » : chaque déplacement du cavalier entraîne la consultation de cahiers contenant anecdotes, citations et « détails », qui constituent le « stock » à partir duquel est construit chaque chapitre. Se met en place un système de distribution d'un nombre d'éléments déterminés, au sein d'un espace rigoureusement clos. Le dispositif méthodiquement ludique permet ainsi de réaliser une œuvre parfaitement autonome. Ni métaphore, ni microcosme, le jeu d'échecs constitue ici un système de possibilités qui permet de concevoir une multiplicité d'agencements obéissant à des règles données qui suspendent les lois de la vie courante.

En confrontant les textes théoriques de Marcel Duchamp à ses témoignages et écrits sur le jeu, Sarah Troche analyse la dimension artistique du jeu d'échecs chez cet artiste insolite. La critique retient généralement la date de 1923 comme césure importante dans la vie de l'artiste : avant 1923, une traversée fulgurante de la peinture et l'apparition des premiers ready-mades ; après 1923, une retraite sur l'échiquier, qui fait basculer l'activité artistique à l'arrière-plan. Cette opposition entre l'art et les échecs élimine cependant le mouvement propre à la démarche de Duchamp, tissant sous divers aspects une continuité dynamique et idéale entre l'art et les échecs. Les échecs sont pensés par Marcel Duchamp comme l'horizon possible de la production artistique. Dans les deux domaines, la matière grise est au principe de l'activité : tout comme la peinture ne doit pas être exclusivement « rétinienne » mais bien soumise au contrôle d'une pensée exacte, la beauté des échecs est fondée par le mouvement cérébral continu qui sous-tend la partie. Le jeu participe ainsi à la définition d'une forme de beauté idéale, comme à la configuration d'un certain art de vivre.

Le réel et la grille de l'échiquier

À mi-chemin entre modélisation du réel et motif purement géométrique, la richesse de la dimension spéculaire des échecs semble enfin tenir à cette essentielle équivocité, ou oscillation entre deux mondes. Les contributions d'Hélène Trespeuch, de Sébastien Lenglet et de Jacques Bernard mettent en lumière cette tension inhérente au jeu, en montrant comment l'art, le théâtre, mais encore le quotidien même des joueurs professionnels, s'organisent autour de ces deux pôles.

L'article d'Hélène Trespeuch, « Le motif de l'échiquier dans l'œuvre de Kandinsky : quelle abstraction ? », interroge l'importance du motif de l'échiquier dans l'œuvre de cet artiste. Au cours des années 1920, époque où Kandinsky enseigne au Bauhaus à Weimar, ce motif est très présent dans son œuvre abstraite, parfois même explicitement énoncé dans le titre. Faut-il toutefois parler de « grille » ou bien d'« échiquier » ? Les deux termes posent la question du rapport au réel chez un artiste généralement considéré comme le premier peintre abstrait. Sont ainsi explicitées les raisons essentiellement symboliques du choix du motif – l'échiquier comme symbole de la destinée, ou comme référence indienne à la cosmographie – ainsi que les phénomènes d'« abstractisation » de la figure échiquéenne du cavalier dans certaines des œuvres les plus abstraites. Le motif de l'échiquier ne doit pas être considéré comme purement figuratif, ni comme purement abstrait, mais bien dans l'ambiguïté du rapport au réel qui le constitue.

10

Sébastien Lenglet, dans « Des figurines de chair et de sang (sur l'échiquier de la passion) », éclaire les choix de Daniel Mesguich dans sa mise en scène de *La Seconde Surprise de l'amour* (1991), qui se joue tout entière sur « l'échiquier de la passion ». Sur scène, un immense échiquier recouvre le sol, traduisant dans les faits cette métaphore. Sur le bord de scène, un automate manipule sur un échiquier un ensemble de figurines représentant les personnages de l'intrigue. L'espace de jeu semble être ainsi la transcription à l'échelle humaine de ce qui se joue virtuellement sur le petit échiquier, répondant directement aux choix stratégiques de l'automate. L'analyse met en évidence la richesse métaphorique de l'échiquier, qui induit notamment une lecture tragique de la pièce en insistant sur le caractère mécanique des stratégies échiquéennes. Par la

présence simultanée de deux échiquiers sur le plateau, la problématique du reflet est clairement soulignée : l'espace scénique est clivé, et le metteur en scène interroge, à travers le motif de l'échiquier, les rapports du théâtre au réel.

C'est à partir d'une étude de terrain menée au sein des tournois d'échecs que Jacques Bernard, dans son article « La compétition d'échecs comme espace autonome : la sujétion de la vie ordinaire par le monde de la sociabilité ludique », met au jour un ensemble de particularismes propres au milieu des joueurs d'échecs professionnels français. La cohérence de ce milieu repose sur une série de règles de conduites, codes, rites, qui en garantissent l'autonomie. Le milieu des joueurs d'échecs s'est construit sa propre hiérarchie, ses références culturelles plus ou moins explicites, mais aussi un vocabulaire particulier, qui agissent comme autant de filtres sociaux. Ainsi le groupe des joueurs d'échecs professionnels français s'institue-t-il comme un univers spécifique, comme une société alternative, plus ou moins en marge des modes traditionnels de socialisation.

¹ Amandine Mussou est AMN à l'université Paris IV-Sorbonne et Sarah Troche est ATER à l'université Paris I Panthéon-Sorbonne.

² Johan Huizinga, *Homo Ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard [1938], 1972 ; Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Paris, Gallimard [1958], 1967 (édition revue et commentée).

³ « Je le [le jeu des échecs] hay et fuy, de ce qu'il n'est pas assez jeu, et qu'il nous esbat trop serieusement, ayant honte d'y fournir l'attention qui suffiroit à quelque bonne chose. » Michel de Montaigne, *Essais*, livre I, chap. L, « De Democritus et Heraclitus », in *Œuvres complètes*, textes établis par Albert Thibaudet et Maurice Rat, Paris, Gallimard, « La Pléiade », 1962, p. 290.

⁴ Voir sur ce point Jacques Berchtold (dir.), *Échiquiers d'encre. Le jeu d'échecs et les lettres (XIX^e-XX^e siècles)*, Genève, Droz, 1998, Introduction, p. 17.

⁵ William Faulkner, *Le Gambit du cavalier*, trad. fr. André du Bouchet, Paris, Gallimard, 1951, p. 196.

⁶ Évrart de Conty, *Le Livre des eschez amoureux moralisés*, édition de Françoise Guichard-Tesson et Bruno Roy, Montréal, Ceres, « Bibliothèque du moyen français », 1993, Prologue, p. 3-12. Voir l'article de Michèle Gally, « Permanences échiquiennes ou le sens d'une métaphore trans-séculaire », *infra*, p. 51 sq.

⁷ Sur l'histoire des échecs, voir notamment Harold James R. Murray, *A History of Chess*, Oxford, Oxford University Press, 1913 ; Richard Eales, *Chess. The History of a Game*, New York, Facts on File Publications, 1985, et Michel Pastoureau, « L'arrivée du jeu d'échecs en occident », in *Une histoire symbolique du Moyen Âge occidental*, Paris, Le Seuil, 2004, p. 269-291.

⁸ La formule « échec et mat » reproduit l'expression arabe *al chah mât*, « le roi est mort ».

⁹ Les historiens n'y voient pas une simple coïncidence. Voir notamment Jean-Michel Mehl, « Le jeu d'échecs à la conquête du monde », *L'Histoire*, n° 71, oct. 1984, p. 40-50.

¹⁰ Vladimir Nabokov, *La Défense Loujine*, Paris, Gallimard, « Folio » [1964], 1991, p. 282.