

Damien Mollaret
Doctorant en littérature comparée
Équipe TELEM
Université Bordeaux Montaigne

*Mesure et démesure des représentations échiquiennes
dans la littérature et au cinéma*

*Villkoret är att jag får leva så länge jag
står dig emot. Spelar jag dig matt, friar du mig.¹*

Dans la célèbre scène d'ouverture du *Septième Sceau* d'Ingmar Bergman, le chevalier Antonius Blok se trouve étendu sur la grève à l'aube. De retour des croisades, il a probablement fait naufrage en arrivant en Suède. La Mort, personnage masculin au visage blanc, vêtu d'une longue cape noire, vient le chercher solennellement. Mais le chevalier trouve le moyen d'obtenir un sursis : il lui propose de jouer une partie d'échecs. Elle accepte de le laisser en vie tant qu'il résistera sur l'échiquier. Pendant les vingt-quatre heures du récit, la partie d'échecs se poursuit, invisible la plupart du temps, tandis que l'on suit les pérégrinations du chevalier et de son écuyer à travers le pays ravagé par la peste. Bergman raconte avoir été inspiré par une peinture d'Albertus Pictor (v. 1440-1509), représentant une partie d'échecs entre un homme et la Mort, contemplée dans l'église de Täby, alors qu'il accompagnait son père pasteur dans le diocèse de Stockholm.

Au Moyen Âge, les parties d'échecs servent souvent à représenter l'existence humaine de manière allégorique dans la peinture ou la littérature. La vie est une partie d'échecs, avec ses desseins, ses résolutions, ses embûches et ses complications. On joue contre la Mort, contre Fortune, contre Amour, etc. Dans l'une de ses ballades (ballade 58), le poète Charles d'Orléans décrit une partie d'échecs jouée contre Dangier (allégorie du mauvais sort et des obstacles).

J'ay aux eschés joué devant Amours,
Pour passer temps, avecques faulx Dangier [...]²

¹ Ingmar Bergman, *Le Septième Sceau* [*Det sjunde inseglet*], 1957 : « Tant que je résiste, je reste en vie, et si je gagne, tu me libères. »

² Charles d'Orléans, *Ballades et rondeaux*, Paris, Librairie Générale Française, « Lettres gothiques », 1992, pp. 170-172.

La partie se déroule en présence du dieu Amour. Tout se passe relativement bien jusqu'à ce que Fortune vienne aider Dangier à prendre la Dame du poète. Une fois sa Dame perdue – pièce maîtresse qui lui permettait toujours de se sortir des situations fâcheuses – le poète perd presque tout espoir. Il n'a plus qu'à abandonner la partie... sauf s'il parvient à faire une nouvelle dame. La ballade précédente (ballade 57) racontait sur le mode de la lamentation élégiaque la mort de la dame aimée. Ici, l'allégorie de l'échiquier permet à Charles d'Orléans d'exprimer à nouveau cette perte, sur un mode plus ludique et distancié, visible dans le refrain : « Si je ne fais une dame nouvelle ».

Né entre l'Inde et la Perse au début du VI^e siècle, le jeu d'échecs s'est répandu en Occident au Moyen Âge et a ensuite conquis le monde entier. C'est le jeu de stratégie le plus représenté dans les arts visuels et la littérature¹. Insaisissable, le « roi des jeux » se caractérise par un certain nombre d'oppositions : espace clos de soixante-quatre cases ou univers aux possibilités infinies ? Refuge hors du monde ou entraînement à la tactique militaire ? Simple divertissement ou affrontement symbolique ? Triomphe de l'abstraction ou de la représentation ? Art ou science ? Ce jeu aux figurines anthropomorphisées peut être considéré comme reflet du monde. On trouve souvent dans les fictions échiquiennes une confusion entre le niveau des pièces et celui des joueurs qui, plongeant dans l'abîme du jeu, se sentent eux-mêmes « joués » sur un échiquier géant de « *noires nuits et de blanches journées*² » (Borges). Cette confusion est encore accentuée dans les fictions cinématographiques qui associent à la métaphore de la vie comme partie d'échecs, celle de la vie comme théâtre.

Dans cet article on s'intéressera à la force représentative du jeu d'échecs. Nous verrons en quoi ce jeu de la mesure, du cadre et des règles strictes tend vers la démesure, favorisant l'*hybris* et le délire. Une première partie intitulée « Du jeu des Rois au jeu de la Dame enragée » sera consacrée à l'évolution du jeu d'échecs en tant que miroir du monde, représentant des sociétés données. Dans une seconde partie, « Des Pions sur l'échiquier du monde », nous nous intéresserons à une métaphore du poète persan Omar Khayyâm et à sa postérité. Les trois parties suivantes confronteront à chaque fois un film et une (ou plusieurs) œuvre(s) littéraire(s). Dans « Le retour des Cavaliers », nous verrons comment l'échiquier

¹ Au sujet de la représentation du jeu d'échecs dans la littérature, trois ouvrages sont particulièrement stimulants : *Échiquiers d'encre. Le Jeu d'échecs et les Lettres (XIX^e – XX^e s.)*, dir. Jacques Berchtold, Genève, Droz, 1998 ; *Le Jeu d'échecs comme représentation : univers clos ou reflet du monde ?*, dir. Amandine Mussou et Sarah Troche, Paris, Éditions rue d'Ulm, Actes de la recherche à l'ENS, 2009 ; *L'Imaginaire du jeu d'échecs et la poétique de l'ordre et du chaos. Histoire d'une représentation de la cérébralité*, Ivan Gros, Paris, L'Harmattan, 2011.

² Jorge Luis Borges, « *Échecs* », trad. fr. de Jean Pierre Bernès, Roger Caillois et Nestor Ibarra, in *Œuvres complètes II*, Paris, Gallimard, « Bibliothèque de la Pléiade », 2010, p. 32.

permet aux ambassadeurs d'expliquer des situations politiques, de représenter villes et territoires lointains. Dans « La Tour d'ivoire des échecs » nous verrons en quoi le jeu d'échecs peut symboliser un refuge hors du monde. Enfin, dans « Fou d'échecs » nous étudierons l'altération des représentations du monde par la « fièvre des échecs ».

Du jeu des Rois au « jeu de la Dame enragée »

*Mais seule, allant de bout en bout,
En ce très vieux jeu féministe,
La Dame rayonne partout.¹*

Dès ses origines le jeu d'échecs est conçu comme un jeu représentatif de la guerre. Son ancêtre indien, le *chaturanga*, présentait quatre armées de huit pièces chacune (roi, éléphant, cavalier, char de guerre et quatre fantassins) s'affrontant sur un damier de soixante-quatre cases. On lançait les dés pour savoir quelle pièce pouvait être déplacée. Le jeu est adopté en Perse, mais les dés sont supprimés afin de bannir le hasard et les armées sont regroupées deux par deux. Désormais deux adversaires s'affrontent avec seize pièces chacun (l'un des deux rois de chaque armée étant devenu « *farzin* », c'est-à-dire ministre).

Le jeu d'échecs connaît un grand succès dans le monde arabe, même s'il pose un problème à l'Islam, qui proscrit la représentation d'êtres animés. On choisit de styliser les pièces, qui perdent ainsi leur caractère représentatif. C'est vers l'an mille que les échecs parviennent en Occident. Petit à petit, les représentations véhiculées par le jeu s'adaptent aux sociétés européennes qui l'adoptent. Le modèle de la société courtoise substitue à l'affrontement de deux armées, celui de deux cours. Le ministre persan (*farzin*) est transformé en dame (*fierge*, Vierge, reine, etc.). L'éléphant (*pil* en persan, *al-fil* en arabe) devient juge (*auffin*) ou fou (*fol*) en France, évêque (*bishop*) en Angleterre et prince (*alfiere*) en Italie. Le char de guerre, qui était déjà devenu un oiseau mythologique en Perse (*rukh*), se transforme en forteresse (*roc*) puis tour en France ou encore en bateau (*ладья*) en Russie.

Au début du XIV^e siècle, un moine dominicain italien, Jacques de Cessoles, tente de moraliser le jeu d'échecs, qu'il utilise comme la base d'une série de sermons. Son ouvrage, *Liber de moribus hominum et officiis nobilium super ludo scacchorum* (début XIV^e siècle) connaît un grand succès dans toute l'Europe. Il dresse un portrait physique et moral de chacune des pièces en insistant sur le rôle qu'elle doit jouer dans la société. Les huit pions (ou piétons) sont différenciés : laboureur, forgeron, notaire, marchand, médecin, tavernier, garde

¹ Lucie Delarue-Mardrus, « *Sonnet des échecs* », 1926.

et messenger. L'échiquier, selon Jacques de Cessoles, représente la ville de Babylone (où il suppose que le jeu fut inventé), mais aussi un royaume, voire la Terre entière.

À la Renaissance, les règles du jeu sont modifiées. La dame qui ne se déplaçait que d'une case à la fois (comme le roi) peut désormais parcourir tout l'échiquier en ligne droite ou en diagonale. Les fous, qui n'avançaient que de trois cases en diagonale, peuvent eux aussi traverser l'échiquier. Quant aux pions, ils peuvent désormais avancer de deux cases lors de leur premier mouvement. Le nouveau jeu, qui supprime rapidement l'ancien, est surnommé « jeu de la Dame enragée » à cause de l'importance accrue de cette pièce maîtresse, qui désormais « rayonne partout ».

Juste après la Révolution française, on essaie d'interdire le « jeu des rois ». Puis une autre solution est envisagée : le républicaniser. Le roi deviendrait le porte-drapeau, la reine serait l'officier général, les pions l'infanterie. Quand ces derniers auraient traversé le camp de l'ennemi, ils monteraient en grade. Mais dès l'avènement de Napoléon, fervent joueur d'échecs, le jeu redevient ce qu'il était. Un siècle plus tard, les révolutionnaires russes, qui comptaient plusieurs joueurs d'échecs parmi leurs dirigeants (comme Lénine), font du jeu une arme de propagande. On encourage l'apprentissage des échecs dès le plus jeune âge et les champions sont soutenus par l'État soviétique. Grâce à cette politique, l'URSS domine largement dans les compétitions internationales pendant la majeure partie du XX^e siècle.

À travers plusieurs matchs hautement médiatisés, les échecs symbolisent un affrontement entre deux mondes. En 1972, en pleine Guerre froide, l'Américain Bobby Fisher remporte le titre de champion du monde contre le Russe Boris Spassky ; en 1997 Garry Kasparov perd contre l'ordinateur d'IBM, surnommé Deep Blue. Il avait déclaré l'année précédente : « Si je perds, cela signifie que les ordinateurs nous menacent désormais dans les dernières sphères qui étaient sous le contrôle humain, comme l'art, la littérature ou la musique.¹ »

¹ Garry Kasparov, cité par Jean-Michel Péchiné, in *Roi des jeux, jeu des rois : Les échecs*, Paris, Gallimard, « Découverte Gallimard », 1997, p. 94.

Des Pions sur l'échiquier du monde

ما لعبتکانييم و فلک لعبت باز
 از روی حقیقتی نه از روی مجاز
 یک چند در این بساط بازی کردیم
 رفتیم به صندوق عدم یک یک باز.¹

Dans ce quatrain², le poète persan (mais aussi, philosophe, mathématicien et astronome) Omar Khayyâm compare les hommes aux pièces du jeu d'échecs. Notre libre arbitre n'est qu'illusion : nous sommes déplacés par un Grand Joueur (ici le Ciel) sur l'échiquier du monde.

Cervantès utilise une métaphore similaire dans *Don Quichotte* (deuxième partie, chapitre 12). Don Quichotte explique à Sancho que la vie est une comédie : de même qu'à la fin de la représentation théâtrale, les comédiens enlèvent leurs costumes d'empereurs, de pontifes, etc., de même la mort ôte à chacun les vêtements qui les différencient sur le théâtre du monde. À la métaphore du *theatrum mundi*, Sancho substitue celle du monde comme partie d'échecs :

Belle comparaison, dit Sancho. Mais elle n'est pas si neuve, et je l'ai, pour ma part, entendue bien des fois et en bien des occasions. C'est comme celle du jeu d'échecs où, tant que dure la partie, chaque pièce a une fonction particulière ; mais dès que la partie se termine, on les mélange, on les entasse, on les confond, et elles finissent au fond d'un sac, comme la vie finit au fond d'une fosse.³

Au XX^e siècle, Fernando Pessoa et Jorge Luis Borges, deux grands lecteurs de Khayyâm (dans la traduction anglaise d'Edward Fitzgerald) reprennent à leur tour cette image. Dans *Le Livre de l'intranquillité* de Fernando Pessoa, la métaphore du jeu d'échecs est exploitée sur deux niveaux. L'homme pratique – dont l'exemple suprême est le stratège – joue avec les vies humaines comme un joueur d'échecs avec les pièces sur l'échiquier. Mais plus loin, les hommes d'action sont à leur tour abaissés au rang de figurines du jeu :

[L'humanité] n'est que l'échiquier banal et sans relief sur lequel se dressent les figurines du jeu – puis elles seront ramassées par le Grand Joueur, qui fausse le compte des points par sa double personnalité, et s'amuse à jouer toujours contre lui-même.⁴

¹ « Nous sommes des jouets et le Ciel est le joueur / C'est une vérité et non pas une métaphore / Nous avons joué longtemps sur cet échiquier / Puis nous sommes retournés l'un après l'autre dans la boîte de l'inexistence. » (Notre traduction littérale de ce quatrain d'Omar Khayyâm, texte persan établi par Sadegh Hedayat).

² Les quatrains d'Omar Khayyâm, appelés *robâiyât*, présentent la particularité suivante : les 1^{er}, 2^{ème} et 4^{ème} vers riment.

³ Cervantes, *Don Quichotte*, trad. fr. de Claude Allaire, Jean Canavaggio et Michel Moner, Paris, Gallimard, « Bibliothèque de la Pléiade », 2001, p. 981.

⁴ Fernando Pessoa, *Le Livre de l'intranquillité de Bernardo Soares* (fragment 303), trad. fr. de Françoise Laye, Paris, Christian Bourgois, 1999, pp. 327-329.

Ici le Grand Joueur réfère à Dieu (comme le Ciel dans le poème de Khayyâm), mais il peut aussi référer à l'écrivain lui-même. Le narrateur, homme d'inaction par excellence, employé de bureau « joué » comme une pièce par son patron Vasquès, devient alors le « Grand Joueur », celui qui tire les ficelles dans l'ombre. Sa « double personnalité » pourrait être une allusion au dédoublement pseudonymique de l'auteur Bernardo Soares / Fernando Pessoa.

Quant au poème de Borges, « *Ajedrez* » (*Échecs*), il illustre parfaitement toute la tension entre le fini et l'infini, la mesure et la démesure du jeu d'échecs. La forme du sonnet, qui offre à l'instar de l'échiquier un cadre précisément délimité (14 vers pour l'un ; 64 cases pour l'autre), est idéale pour représenter cette tension¹. De plus, Borges choisit d'écrire son poème dans deux sonnets en miroir, ce qui accentue la dualité propre aux échecs (deux couleurs, deux armées, deux adversaires, etc.). Les pièces sont présentées l'une après l'autre dans chacun des deux sonnets. On trouve deux enjambements significatifs : « *ligero / caballo* » (agile cavalier) ; « *encarnizada / reina* » (reine acharnée). Le cavalier, seule pièce autorisée à sauter par-dessus d'autres pièces, saute ici par-dessus le vers. Quant à la dame, sa toute puissance, marquée par l'adjectif de cinq syllabes (« *encarnizada* »), lui permet de déborder sur le vers suivant. Dans le premier sonnet on passe du plan des joueurs à celui de l'échiquier (zoom avant). Puis les tercets présentent un double élargissement spatial et temporel (zoom arrière). Dans le deuxième sonnet la distinction entre les niveaux (pièce, joueur, Dieu) est brouillée puisque les pièces sont personnifiées et que le joueur est tour à tour déifié puis réifié (transformé en pièce). Enfin dans les tercets, une vertigineuse mise en abyme, typiquement borgésienne, suggère que Dieu lui-même est une pièce jouée par une divinité supérieure, et ce, jusqu'à l'infini.

Le joueur, à son tour, se trouve prisonnier
 (D'Omar est la sentence) d'un tout autre échiquier
 Bâti de noires nuits et de blanches journées.
 Dieu pousse le joueur et le joueur la pièce.
 Quel dieu, derrière Dieu, débute cette trame
 De poussière et de temps, de rêves et d'agonies ?²

L'image poétique d'un échiquier géant « de noires nuits et de blanches journées » provient directement de la traduction des *robâiyât* par Edward FitzGerald :

¹ Les œuvres cinématographiques et picturales sur le jeu d'échecs permettent aussi une mise en abyme du cadre, celui de l'échiquier redoublant celui du tableau ou de l'écran.

² Jorge Luis Borges, *op. cit.*, p. 32.

*'Tis all a Chequer-board of Nights and Days
Where Destiny with Men for Pieces plays:
Hither and thither moves, and mates, and slays,
And one by one back in the Closet lays.¹*

Quant au dernier vers de Borges, il est mélancolique. Les mots « *polvo* » (poussière) et « *agonías* » sont peut-être une façon subtile pour lui de suggérer « la boîte du néant » (image de Khayyâm) dans laquelle les pièces sont jetées pêle-mêle. Enfin, le vers « Dieu pousse le joueur et le joueur la pièce » sera repris par le romancier Arturo Pérez-Reverte, comme épigraphe à son roman policier, *Le Tableau du maître flamand*² (1990). La confusion entre le niveau des pièces et celui des joueurs, ressort principal de l'intrigue, est ainsi suggérée dès le seuil du roman.

Puisque l'échiquier permet de représenter le monde ou un territoire particulier sur lequel les hommes évoluent comme des pièces, le jeu d'échecs est le jeu privilégié des ambassadeurs qui doivent expliquer des situations données.

Le retour des Cavaliers

*Disponendo sulla scacchiera torri
incombenti e cavalli ombrosi, addensando
sciami di pedine, tracciando viali diritti o
obliqui come l'incedere della regina,
Marco ricreava le prospettive e gli spazi
di città bianche e nere nelle notti di luna.³*

Dans le roman d'Italo Calvino, *Les Villes invisibles*, Marco Polo se met au service de l'empereur Kublai Khan pour explorer son empire. Au retour de ses nombreuses expéditions il s'attache à lui décrire les villes qu'il a visitées. Mais comme il ne parle pas sa langue, il doit faire des gestes de pantomime. Un jour pourtant, alors qu'il dispose sur un dallage de faïence, noir et blanc, les objets qu'il a rapportés (un casque, un coquillage, une noix de coco, un éventail), l'empereur, qui est un joueur d'échecs attentif, lui demande de représenter désormais les villes à l'aide d'un jeu d'échecs véritable. Le Vénitien ne perd pas courage. Il attribue à chaque pièce différentes significations :

¹ Edward FitzGerald, *Rubáiyát of Omar Khayyám*, Oxford University Press, « Oxford World's Classics », 2010, p. 40. Cette traduction, libre et poétique, de 1859 connaît un grand succès en Occident et c'est notamment à travers elle que Fernando Pessoa, Jorge Luis Borges ou encore Vladimir Nabokov découvrent le poète persan.

² Arturo Pérez-Reverte, *Le Tableau du Maître flamand* [*La tabla de Flandes*, 1990], trad. fr. de Jean-Pierre Quijano, Paris, Librairie Générale Française, « Le Livre de poche », 1994.

³ Italo Calvino, *Les Villes invisibles*, [*Le città invisibili*, 1972], trad. de l'italien par Jean Thibaudeau, Paris, Gallimard, 2013, p. 148 : « Disposant sur l'échiquier tours menaçantes et chevaux ombrageux, accumulant les bandes de pions, traçant des voies droites ou obliques selon la progression de la reine, Marco recréait les perspectives et les espaces de villes noires et blanches par les nuits de pleine lune. »

On pouvait attribuer chaque fois à chaque pièce une signification appropriée : un cheval était susceptible de représenter aussi bien un vrai cheval qu'un cortège de carrosses, une armée en marche, un monument équestre ; une reine pouvait être une dame penchée à son balcon, une fontaine, une église dont la coupole se termine en bulbe, un cognassier.¹

En comparant son empire au jeu d'échecs, ce que Kublai cherche à découvrir c'est « un système cohérent et harmonieux existant sous l'infinité des difformités et disharmonies². » Mais ses conquêtes, de plus en plus désincarnées, finissent par se réduire au morceau de bois raboté. La réalité, complexe et foisonnante, échappe à la schématisation de l'échiquier comme carte des villes. C'est alors que Marco Polo, qui a appris la langue de l'empereur, adopte une autre méthode. Il attire l'attention de Kublai sur un détail de l'échiquier en bois : un pore qui a peut-être été le nid d'une larve. Cela explique pourquoi cet arbre a été coupé plutôt qu'un autre. Petit à petit, le conteur parvient à réincarner le monde, contenu dans ce morceau de bois :

La quantité d'informations qu'on pouvait lire dans un petit morceau de bois lisse et vide submergeait Kublai ; Polo en était déjà arrivé à parler des forêts plantées d'ébène, des trains de bois qui descendent des fleuves, des accostages, des femmes à leurs fenêtres...³

Ainsi, la métonymie est plus efficace que la métaphore pour rendre compte du monde. Au lieu de le *représenter* par un système déréalissant d'analogies, Marco Polo, finit – comme il avait commencé – par le *présenter*. Pour celui qui sait regarder, s'étonner et rêver, le monde se trouve tout entier dans chacun de ses objets (un casque, un coquillage, une noix de coco, un éventail, un échiquier).

D'autres histoires mettent en scène l'échiquier comme jeu des ambassadeurs. Dans la grande épopée persane, le *Shâh Nâmeh* (*Livre des Rois*, v. 1000), Ferdowsi raconte une légende intéressante sur l'invention du jeu d'échecs en Inde⁴. Lors d'une guerre fratricide, le prince Talhand est mort sur le champ de bataille. Persuadée qu'il a été tué par Gav, son demi-frère, leur mère est inconsolable. Le prince Gav convoque alors tous les sages du royaume. Après une nuit entière de conseil, on décide, afin de dissiper les soupçons de la reine, de lui montrer le déroulement de la bataille à l'aide de figurines placées sur un damier d'ébène. Ces dernières représentent différents types de combattants (roi, ministre, éléphants, chameaux, cavaliers, rukhs et fantassins), dont les possibilités de déplacements sont minutieusement

¹ *Idem.*

² *Idem.*

³ *Ibid.*, p. 160.

⁴ Ce passage peut être consulté dans cette traduction anglaise : *The Shâhnâma of Firdausi* (volume VII), Arthur George Warner and Edmond Warner, London, Routledge, 1915. (*The Sasanian Dynasty*, Nushirwan, Part IV, 3. « *The story of Gav and Talhand and the Invention of Chess* »).

décrites. Grâce à ce jeu d'échecs primitif, Gav explique à sa mère la façon dont Talhand s'est retrouvé isolé, sans aucune possibilité de déplacement. Il n'est pas mort de la main d'un soldat, mais de soif et de fatigue. L'expression de Ferdowsi, « shâh-mat » (« le roi est mort ») est toujours utilisée aujourd'hui : « échec et mat !¹ »

On peut comparer ces textes de Ferdowsi et de Calvino avec un passage du film de Sergueï Eisenstein, *Ivan le Terrible* (1945). Le tsar a décidé d'envoyer un ambassadeur auprès de la reine d'Angleterre Elisabeth I^{ère}. Assis à une table sur laquelle se trouvent des cartes et un globe, il fait apporter un imposant jeu d'échecs et s'adresse ainsi à son ambassadeur :

Emporte ceci en présent à notre douce sœur Elisabeth d'Angleterre et explique-lui sur ces figures comment ses navires peuvent contourner la Baltique, en passant par la mer Blanche, jouant ainsi les Allemands et les Livoniens.²

Ce jeu d'échecs somptueux est un cadeau diplomatique qui permet de représenter le jeu des alliances. Le tsar Ivan montre à l'aide de l'échiquier comment les marchands Anglais peuvent contourner les Allemands et les Livoniens, puis il renouvelle l'explication à l'aide de la carte et du globe, ce qui suggère une équivalence entre les trois objets. Cette fois-ci, l'échiquier n'est plus la carte d'un champ de bataille (Ferdowsi) ou d'une ville (Calvino), mais d'un vaste territoire allant de l'Angleterre à la Russie. Deux niveaux de sens se superposent : le jeu d'échecs évoque à la fois l'alliance du XVI^e siècle entre les Anglais et les Russes et l'alliance entre l'URSS de Staline et l'Angleterre de Churchill au moment du tournage de ce film de propagande. Le tsar Ivan (implicitement identifié à Staline pendant tout le film) est presque divinisé dans cette scène. Grand Joueur, il pose la main sur l'échiquier afin d'affirmer son contrôle sur la terre entière. Un détail intéressant : comme le jeu d'échecs russe comprend des bateaux (à la place des tours), il aurait pu choisir l'une de ces pièces pour expliquer comment les navires anglais peuvent contourner les forces allemandes en passant par la mer Baltique. Mais c'est de la Dame qu'il se saisit, suggérant ainsi qu'Elisabeth elle-même n'est qu'une figurine qu'il peut déplacer où il veut. Enfin, l'extraordinaire jeu d'ombres qui suit, réitère cette scène en montrant un tsar gigantesque qui embrasse le globe terrestre.

¹ Selon les langues européennes, le mot « échecs » provient soit de « *shatranj* », mot désignant le jeu d'échecs en persan puis en arabe, (« *ajedrez* » en espagnol, « *xadrez* » en portugais), soit du mot persan « *shâh* » désignant « le roi » (échecs, *chess*, *Schach*, *scacchi*). Le terme russe *шахматы* provient directement de l'expression « *shâh-mat* ».

² Sergueï Eisenstein, *Ivan le Terrible* [*Иван Грозный*], 1945, (1:13' – 1:16').

Dans le film de Satyajit Ray, *Les Joueurs d'échecs* (1977), le jeu d'échecs permet aussi de représenter symboliquement la guerre qui se prépare entre les Indiens et les Anglais, et ce, dès le générique d'ouverture. En effet, le roi blanc est mis en échec par le ministre des rouges¹. L'injonction de la voix off « Mirza, protégez votre roi » résume toute l'intrigue du film. Les deux amis Mirza et Meer ne protégeront ni leur roi ni leur royaume, car ils sont trop absorbés par leur passion pour le jeu d'échecs. Paradoxalement, ce jeu représentatif de la guerre symbolise souvent un refuge hors du monde, loin du bruit du canon brutal.

La Tour d'ivoire des échecs

*Quando o rei de marfim está em perigo,
Que importa a carne e o osso
Das irmãs e das mães e das crianças ?²*

Le film de Satyajit Ray (*Shatranj Ke Khilari*) peut faire écho à un poème de Fernando Pessoa, écrit sous son hétéronyme Ricardo Reis, «*Os jogadores de xadrez*». Ces deux œuvres se traduisent d'ailleurs de la même façon : «*Les joueurs d'échecs*». Dans le poème de Ricardo Reis, dont l'action se déroule jadis en Perse, deux guerres sont décrites de façon parallèle : la guerre réelle qui a lieu dans une ville toute proche et la guerre « jouée » sur l'échiquier. À l'ombre des arbres, une cruche de vin à portée de main, les deux adversaires jouent dans un lieu paisible, « près de la ville, mais loin de son vacarme ». Le jeu d'échecs est décrit comme « jeu chéri des grands indifférents. » Fernando Pessoa, qui rédigea sous le nom de Bernardo Soares, un fragment intitulé « Esthétique de l'indifférence » (in *Le Livre de l'intranquillité*), fait ici l'apologie des joueurs qui continuent tranquillement leur partie, sans se soucier du saccage de leur ville et du massacre de leurs proches.

Pour modèles prenons les Perses de ce conte,
Et, tandis qu'au-dehors,
De près, comme de loin, guerre, patrie et vie
Nous appellent, eh bien laissons-les
Nous appeler en vain [...]³

¹ On peut voir dans cette mise en échec une représentation symbolique de l'attaque du général Outram (ministre rouge) menaçant Wadjid (le roi blanc). Tout au long du film, la couleur blanche sera associée aux Indiens (le roi Wadjid est généralement vêtu de blanc) tandis que les Anglais sont rouges (l'uniforme des soldats anglais est de cette couleur).

² Fernando Pessoa, «*Os jogadores de xadrez*» in *Poesia completa de Ricardo Reis*, organização Manuela Parreira da Silva, São Paulo, Companhia das Letras, 2007, p. 52 ; Fernando Pessoa, *Œuvres poétiques*, édition établie par Patrick Quillier, Paris, Gallimard, « Bibliothèque de la Pléiade », 2001, p. 130 : « Lorsque le roi d'ivoire est en péril, / Qu'importent la chair et les os / Des sœurs, des mères, des enfants ? ».

³ *Ibid.*, p. 131.

L'écrivain doit se réfugier dans sa tour d'ivoire et se soucier aussi peu du monde extérieur que les joueurs d'échecs de ce conte. Si la guerre fictive de l'échiquier est plus importante que la guerre réelle, c'est que l'art compte plus que la vie. Gustave Flaubert exprimait une idée similaire dans une lettre à Louise Colet (24 avril 1852) :

Mais comme chaque chose a sa raison et que la fantaisie d'un individu me paraît tout aussi légitime que l'appétit d'un million d'hommes et qu'elle peut tenir autant de place dans le monde, il faut, abstraction faite des choses et indépendamment de l'humanité qui nous renie, vivre pour sa vocation, monter dans sa tour d'ivoire et là, comme une bayadère dans ses parfums, rester, seul[s] dans nos rêves.¹

Ou encore, Théophile Gautier, dans sa préface d'*Émaux et Camées*, célébrait la littérature des « grands indifférents » :

Pendant les guerres de l'Empire,
Goëthe, au bruit du canon brutal,
Fit Le Divan occidental,
Fraîche oasis où l'art respire.²

Dans ces exemples, l'indifférence au monde extérieur est associée à un état d'esprit oriental. Les joueurs d'échecs de Pessoa sont des Perses, Flaubert compare l'artiste véritable à une danseuse sacrée hindoue (bayadère) et Goethe écrit un *Divan occidental* sur le modèle du *Divan* d'Hafez.

Satyajit Ray présente lui aussi deux affrontements parallèles dans son film. Les interminables parties entre les deux nobles Meer et Mirza font écho à une autre partie aux manœuvres obscures et compliquées : la bataille diplomatique entre les Anglais et les Indiens, qui conduira à l'annexion du royaume de l'Oudh par la Compagnie des Indes en 1856. Deux mondes s'opposent : d'un côté le pragmatisme, l'efficacité et l'avidité anglaises, de l'autre le raffinement esthétique de l'aristocratie indienne (jeu d'échecs, calligraphie, danse, musique, poésie) et son indifférence à la politique. Le roi Wadjid aime sa couronne, mais ne se soucie guère des affaires de son pays. Il passe ses journées à composer des poèmes raffinés, écouter de la musique ou assister à des spectacles de danse. Quand son ministre en pleurs lui annonce sa destitution, il répond : « Il n'y a que la musique et la poésie qui doivent faire naître des larmes dans les yeux de l'homme » (53'). Quant aux deux joueurs d'échecs, Mirza et Meer, ils sont tellement absorbés par leurs parties qu'ils délaissent leurs responsabilités politiques et oublient leurs obligations conjugales.

« Nous n'entendons rien quand nous jouons aux échecs ! » (21')

¹ Flaubert, *Correspondance*, Paris, Gallimard, « Folio classique », 1998, p. 172.

² Théophile Gautier, *Émaux et camées suivi de Poésies choisies*, Paris, Éditions Garnier Frères, 1954, p. 3.

« Quoi qu'il arrive, on jouera aux échecs.
Écoutez-le ! Nous parlons de guerre et il ne pense qu'aux échecs ! » (24')

« Rien ne peut arriver, un homme qui joue à ce jeu n'est plus de ce monde. » (1:19')

À la fin du film, tandis que les troupes anglaises marchent sur la capitale Lucknow, les joueurs d'échecs se réfugient dans la campagne pour continuer à jouer tranquillement à l'ombre des arbres. Un narguilé remplace la cruche de vin du poème de Pessoa. Finalement le roi abdique pour épargner le sang de son peuple. Meer et Mirza, imperturbables, commencent une nouvelle partie en adoptant les règles britanniques. Un ami des joueurs leur avait en effet expliqué que les Anglais jouaient aussi aux échecs, mais avec des règles légèrement différentes :

Notre ministre s'appelle reine dans le jeu britannique. Et les deux reines sont placées sur la même ligne, face à face. Et le pion peut se déplacer de deux cases au cours du premier coup. Lorsqu'un pion atteint la 8^e rangée, il peut être changé contre une reine.
– Les Anglais sont habiles. Pourquoi ces changements ?
– Le jeu est plus rapide.
– Ils trouvent notre jeu trop lent ?¹

On peut admirer ici la syllepse sur le mot « jeu », qui désigne bien sûr les échecs, mais aussi le jeu diplomatique, voire même le jeu des acteurs. Le cinéma de Satyajit Ray s'oppose par sa lenteur au cinéma occidental et en particulier hollywoodien. Finalement, il n'est pas facile de déterminer si ce film condamne la lenteur indienne et l'indifférence irresponsable des joueurs d'échecs ou s'il fait au contraire l'éloge de cette civilisation raffinée et cultivée. À l'instar du conflit antique entre les Grecs et les Romains, le vrai vainqueur ici n'est peut-être pas le plus fort militairement : *Graecia capta ferum victorem cepit et artes intulit agresti Latio*².

L'attitude des joueurs d'échecs lors de l'invasion anglaise est comparable à celle de Vladimir Nabokov lors de sa fuite de Sébastopol en 1919, décrite à la fin du chapitre 12 de son autobiographie *Autres rivages*.

Sur une mer unie comme un miroir, dans la baie de Sébastopol, sous le feu violent des mitrailleuses du rivage (les troupes bolcheviks venaient de prendre le port), nous partîmes, ma famille et moi, pour Constantinople et Le Pirée sur un mauvais petit bateau grec, Nadèjda (Espoir), transportant une cargaison de fruits secs. Je me revois essayant de concentrer mon attention, tandis

¹ Satyajit Ray, *Les Joueurs d'échecs*, 1977 (20' – 21').

² Horace, *Épîtres* (Livre II, 1, v. 156-157), texte établi et trad. fr. de François Villeneuve, Paris, Les Belles Lettres, 1995, p. 158 : « La Grèce conquise a conquis son farouche vainqueur et porté les arts dans le rustique Latium ».

que nous sortions de la baie en zigzaguant, sur une partie d'échecs avec mon père – un des cavaliers avait perdu sa tête, et un jeton de poker remplaçait une tour qui manquait [...]¹

Le motif du jeu d'échecs intervient dans la description des deux exils qui bouleversent sa vie. En 1919, au lieu de regarder le rivage russe qu'il ne reverra plus jamais, il concentre son attention sur une partie d'échecs avec son père. À la fin du chapitre 14, la description d'un problème d'échecs, qu'il composa en mai 1940, éclipse presque complètement l'annonce de l'invasion allemande et la décision de s'exiler à nouveau aux États-Unis : « Tout à coup, je sentis qu'avec l'achèvement de mon problème d'échecs, toute une période de ma vie venait de prendre fin d'une manière satisfaisante.² » Ainsi, Nabokov fait mine de s'enfermer lui aussi dans la tour d'ivoire des échecs. Cependant, à y regarder de plus près, on s'aperçoit qu'un cavalier avait perdu sa tête et qu'un jeton de poker remplaçait une tour manquante. Il s'agit peut-être d'allusions voilées à la mort de son cousin Iouri (le cavalier³) dans la lutte contre les Rouges en Crimée et à la perte des propriétés terriennes des Nabokov (la tour manquante).

Fous d'échecs

[...] простирались все те же шестьдесят четыре квадрата, великая доска, посреди которой, дрожащий и совершенно голый, стоял Лужин, ростом с пешку, и вглядывался в неясное расположение огромных фигур, горбатых, головастых, венценосных.⁴

Comparons à présent le roman de Nabokov, *La Défense Loujine* (*Защита Лужина*, 1930), au court métrage de Vsevolod Poudovkine, *La Fièvre des échecs* (*Шахматная горячка*, 1925). Le jeu d'échecs est un motif récurrent dans l'œuvre de Nabokov. On assiste à des parties d'échecs dans *Invitation au supplice*, *La Vraie vie de Sebastian Knight*, *Lolita* ou encore *Pnine*. La composition de problèmes d'échecs est décrite dans *Le Don* et *Autres rivages* ainsi que dans le poème « *Trois sonnets d'échecs* ». Les discrètes références au jeu d'échecs sont des leitmotifs de *Brisure à senestre* ou de *Feu pâle*. Mais c'est dans *La Défense*

¹ Vladimir Nabokov, *Autres rivages*, trad. fr d'Yvonne Davet, Mirèse Akar et Maurice Couturier, Paris, Gallimard, 1999, p. 317.

² *Ibid.*, p. 369.

³ Le cavalier qui a perdu sa tête fait aussi référence au roman de Thomas Mayne Reid, *Le Cavalier sans tête* [*The Headless Horseman*], 1866, qui enthousiasmait tant le jeune Vladimir et son cousin Iouri.

⁴ Vladimir Nabokov, *La Défense Loujine* [*Защита Лужина*, 1930], trad. fr. de Genia et René Cannac, Paris, Gallimard, 1991, p. 260 : « [...] il voyait devant lui, les soixante-quatre cases d'un immense échiquier, et lui-même, pas plus grand qu'un pion, était debout, tout nu et tremblant, au milieu de l'échiquier, essayant de reconnaître la disposition confuse des pièces énormes, celle-ci bossue, celle-là macrocéphale, cette autre ceinte d'une couronne. »

Loujine que le jeu d'échecs trouve son expression la plus riche, puisqu'il s'agit du thème principal du roman. Or, cinq ans avant sa publication, Nabokov avait participé comme figurant au tournage de *La Fièvre des échecs* de Poudovkine. Même si le tournoi d'échecs du film se passe à Moscou, nombre de scènes ont été tournées en Allemagne. À la fin du court métrage, juste avant de retrouver sa fiancée dans le public, le personnage principal pose sa main sur l'épaule de Nabokov, lui transmettant ainsi sa fièvre des échecs.

Le motif de l'échiquier est disséminé dans les deux œuvres. Le joueur d'échecs du court-métrage – dont les chaussettes, le pull et le béret présentent des damiers noirs et blancs – cache dans les poches de son manteau des dizaines d'échiquiers de plus en plus petits, ainsi que des manuels d'échecs. La veste de Loujine contient aussi un échiquier de poche, que le grand-maître redécouvre par hasard. Et tous les deux ont évidemment des mouchoirs à carreaux. Dans *La Fièvre des échecs* on apporte à la fiancée du joueur une pièce montée représentant un jeu d'échecs. Loujine, quant à lui, distingue des cases échiquiennes sur une tarte :

Cependant les échecs ne disparurent pas tout de suite, et même lorsque Loujine revit la lumineuse salle à manger, où étincelait le cuivre de l'immense samovar, de vagues cases rectangulaires transparaisaient encore à travers la nappe blanche et, sur la tarte, les mêmes cases – chocolat et crème – étaient parfaitement reconnaissables.¹

Dans sa préface à l'édition anglaise de son roman, Nabokov explique qu'il s'est ingénié à introduire un certain nombre d'« effets d'échecs ». Le lecteur attentif découvre sans cesse de nouveaux échiquiers dissimulés : portière d'un taxi aux carreaux noirs et jaunes, carrelages des salles de bain des hôtels, plaid à carreaux dans lequel s'enveloppait le jeune Loujine, allée tachetée de soleil dont les taches prennent l'aspect de cases régulières, noires et blanches, si l'on plisse les yeux.

Tandis que la « fièvre des échecs » (*шахматная горячка*) touche toute la population moscovite dans le film de Poudovkine, Loujine est à plusieurs reprises atteint d'un « mal d'échecs » (*шахматная болезнь*) marqué par trois crises : dans son enfance (chap. 4), à la suite de la partie interrompue contre Turati (chap. 8) et à la fin du roman (chap. 14). À force de s'entraîner en jouant des parties à l'aveugle, le grand maître finit par ne plus distinguer clairement le monde des échecs du monde réel : « Il demeurerait assis, appuyé sur sa canne, et considérant un poteau télégraphique et le tilleul qui se dressait sur une pente éclairée, il se

¹ Vladimir Nabokov, *La Défense Loujine*, op. cit., p. 137.

disait qu'on pourrait, d'un mouvement de cavalier, avec celui-ci prendre celui-là¹. » Dans la deuxième moitié du roman, il a de plus en plus souvent l'impression désagréable d'être « joué », déplacé comme une pièce par un grand joueur invisible. Il guette alors la répétition des coups de son mystérieux adversaire et cherche à élaborer une défense. Dans l'un de ses rêves (citation en exergue à cette partie), Loujine se retrouve au milieu d'un échiquier géant, comme un pion vulnérable, nu et tremblant. Cela rappelle une scène de *La Fièvre des échecs*. En sortant de chez sa fiancée qui vient de lui annoncer la rupture, le personnage principal pénètre dans une pièce aux dalles échiquiennes. Chancelant, il fait trois mouvements de cavalier, avant de s'enfuir en suivant la diagonale d'un fou.

Le « mal d'échecs » est l'un des thèmes les plus courants de la littérature échiquéenne au XX^e siècle². À l'instar de Loujine, Mr. B, dans *Le Joueur d'échecs* de Stefan Zweig, est atteint d'une « intoxication aux échecs » (*Schachvergiftung*) :

Je ne pouvais penser qu'échecs, mouvements, problèmes d'échecs ; parfois, m'éveillant le front moite, je comprenais que, sans m'en rendre compte, j'avais dû continuer à jouer en dormant et quand je rêvais d'êtres humains, ils se déplaçaient à la manière du fou, de la tour ou en sauts de cavalier.³

Et dans *Europa* (1972) de Romain Gary, l'ambassadeur Danthès rêve lui aussi de pièces d'échecs de taille humaine :

Lorsqu'il s'assoupissait dans son fauteuil, il lui arrivait de voir les pièces en habit de cour descendre de l'échiquier, se disposer autour de lui et grandir, resserrant peu à peu leurs rangs noirs implacables, cependant que la Dame, au fond, l'observait avec un sourire moqueur par-dessus sa guirlande d'orchidées et que la main du Baron se tendait déjà pour lui assener le coup final.⁴

Comme Loujine, Danthès soupçonne l'existence d'un « Grand Maître » invisible qui le déplace selon ses fantaisies propres. Et comme Loujine, il finit par choisir la solution radicale consistant à « se retirer du jeu. » Peut-être Romain Gary incarne-t-il, à l'instar de Fernando Pessoa, l'écrivain-Grand Joueur, « qui fausse le compte des points par sa double personnalité, et s'amuse à jouer toujours contre lui-même⁵. » Après la publication d'*Europa*, il commencera un jeu dangereux consistant à écrire parallèlement des romans sous le nom de Romain Gary et celui d'Émile Ajar. Dans l'*incipit* de *Pseudo* (1976), troisième roman publié

¹ *Ibid.*, p. 111.

² Certains grands joueurs d'échecs ont été atteints de monomanie, délire ou schizophrénie : Wilhelm Steinitz, Paul Morphy, Bobby Fischer.

³ Stefan Zweig, *Le Joueur d'échecs* [*Schachnovelle*], traduction et présentation par Diane Meur, Paris, GF Flammarion, 2013, p. 84.

⁴ Romain Gary, *Europa*, Paris, Gallimard, 1972, p. 158.

⁵ Fernando Pessoa, *Le Livre de l'intranquillité*, *op. cit.*, p. 329.

sous le nom d'Émile Ajar, le narrateur confesse : « J'avais pourtant élaboré un système de défense très au point devenu connu dans le jeu de l'échec sous mon nom, "la défense Ajar".¹ »

Ainsi, les œuvres littéraires et les films sur les échecs condamnent souvent leurs personnages à errer sur des échiquiers géants². Comme l'a dit Borges à la suite de Khayyâm, les joueurs d'échecs sont eux-mêmes joués. Ce jeu de la mesure et des calculs rationnels entraîne paradoxalement confusion et délire, notamment lorsque la frontière entre la vie et les échecs s'estompe. Pour conclure, j'aimerais évoquer le magnifique tableau de Maria Helena Vieira da Silva intitulé, *A Partida de Xadrez* (1943). On retrouve dans cette œuvre le vertige ressenti face à « *Ajedrez* » de Borges, à *La Défense Loujine* de Nabokov ou encore au *Septième Sceau* de Bergman. L'échiquier réel de soixante-quatre cases, visible au centre du tableau, a envahi tout l'espace, les cases aux teintes variées se multipliant à l'infini selon des lignes ondulées. Les joueurs eux-mêmes ne se distinguent plus clairement du damier. C'est comme s'ils flottaient sur l'échiquier-océan qui menace à tout moment de les engloutir, ce qui rappelle le délire de Loujine, aspiré par les abîmes des échecs :

Cependant les échecs étaient sans pitié, il était leur prisonnier et aspiré par eux. Horreur, mais aussi harmonie suprême : qu'y avait-il en effet au monde en dehors des échecs ? Le brouillard, l'inconnu, le non-être...³

¹ Romain Gary (Émile Ajar), *Pseudo*, Paris, Mercure de France, 1976, p. 11.

² Dans *De l'autre côté du miroir* [*Through the Looking-Glass*] de Lewis Carroll, Alice fait un rêve analogue à ceux de Loujine, Mr. B et Danthès : en passant à travers un miroir elle devient un petit pion sur un échiquier géant, qu'elle doit traverser afin d'être promue Reine des blancs. Et, pour rester dans le domaine de la littérature de jeunesse, rappelons que les héros du premier tome d'*Harry Potter* de J. K. Rowling vivent une expérience comparable.

³ Vladimir Nabokov, *La Défense Loujine*, *op. cit.*, p. 154.