

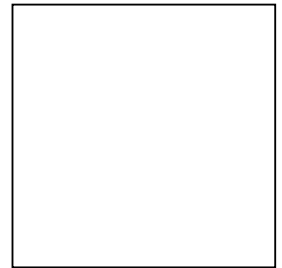


JEAN-CLAUDE POLACK

Échecs

LE JEU D'ÉCHECS OPPOSE DEUX ADVERSAIRES AUX forces légales. Mis à part le « *trait* », c'est-à-dire la disposition des pièces blanches et du premier coup, une totale symétrie lie les joueurs. Le problème de la partie est justement celui d'une rupture. Il faut sortir de cette parité dont le destin est forcément la nullité ; déséquilibrer le système, briser le miroir. Il suffit d'une fêlure, d'une poussière, d'une « *imprécision* » pour que le couple ne soit plus en balance. Steinitz préfère attendre la faute et l'exploiter dès qu'elle survient. Lasker se propose au contraire de la provoquer, ébauchant une stratégie dialectique qui prend en compte les facteurs « subjectifs ». Mais dès que le fléau s'incline légèrement, le vainqueur peut pousser jusqu'à son terme l'avantage acquis.

Le jeu prend en compte trois sortes de données. Les pièces sont affectées de puissances ; chaque « *qualité* » possède une équivalence approximative en pions. Les cases sont plus ou moins importantes. L'arithmétique et la topologie combinent leurs mesures dans la valeur précise des pièces. En un moment donné cette valeur dépend de leur rayon d'action, du nombre des cases qu'elles contrôlent, des distances qu'elles peuvent parcourir. La perte d'un cavalier, par exemple, n'est pas aussi coûteuse quand il se trouve au bord de l'échiquier. Par ailleurs, la chronologie des coups modifie l'évaluation. La perte de ce cavalier est moins grave s'il n'a fait qu'un seul mouvement depuis le début de la partie ; plus lourde au contraire s'il lui a déjà fallu trois sauts pour se placer en



territoire ennemi. Sa chute entraîne alors celle des « *temps* », surtout si la pièce qui s'échange avec lui n'a fait qu'un mouvement sur l'échiquier.

Les cases sont valorisées selon leurs relations stratégiques avec les pièces à mater, les rois. Elles sont donc affectées par le dispositif du jeu, la présence de telle ou telle pièce dans la proximité, sur les diagonales, etc. Bien des parties se jouent autour de l'occupation ou du contrôle d'une ou deux des soixante-quatre cases, le plus souvent au centre de l'échiquier. Une troisième dimension, temporelle, surdétermine ce complexe « algébrique », quand les joueurs disposent d'un capital de temps identique et limité. À l'extrême un « blitz », une guerre éclair, oblige les deux adversaires à régler leurs comptes en quelques minutes, au coup pour coup. La vitesse, comme dans les duels de westerns, fait alors la différence.

Dans tous les cas aucun texte signifiant, aucun effet de sens ne doit déranger les stratèges aux prises avec les logiques abstraites des nombres, des espaces et des temps. Le choix des coups doit être libre de toute indexation inconsciente. Comme le dit justement A. Green :

« Les joueurs ne sont pas censés avoir d'inconscient. Ils ne font pas d'actes manqués, rien que des fautes. Le postulat est que chacun joue pour gagner et qu'il n'y a qu'une façon de gagner. » ⁽¹⁾

Certes, le roi est la pièce à abattre ; la reine dispose d'une grande mobilité, le cheval peut sauter par-dessus d'autres pièces, les tours flanquent tout ce dispositif féodal aux quatre coins du champ de bataille. Mais le roi n'est pas le père. La reine n'est ni sa femme, ni sa maîtresse phallique. Le fou ne l'est pas plus qu'un autre, même s'il reste consigné aux diagonales d'une seule couleur. Les tours, loin d'être des bastions défensifs, s'agitent en grands déplacements dans les fins de parties. On ne se sera pourtant pas privé, une fois encore, de déchiffrer les règles, les phases et les combinaisons du jeu avec la grille symbolique œdipienne. En 1925, Herbstmann inaugure à Moscou la série de ces interprétations qui décèleront dans la marche et la promotion des pions, les limites et la mobilité du roi ou le dynamisme de la reine, les drames de la puberté, la fragilité du père, l'ambivalence des fils, la toute-puissante castratrice de la mère, les jeux du meurtre et de

1. André Green, « La psychanalyse, son objet, son avenir », in *La Revue Française de Psychanalyse*, 1975, XXXIX.

l'identification. Le discours psychanalytique est parfois étayé par celui des historiens. On remarque, par exemple, que la Dame est une invention de l'Occident du XII^e siècle ; elle remplace le roi de l'armée alliée dans le jeu primitif indien du VI^e siècle, – le Chaturanga –, et le vizir des jeux persans ou arabes. En acquérant, au début du XV^e siècle, sa puissance définitive, elle manifeste que le jeu s'est éloigné des combats allégoriques entre nations pour simuler les vicissitudes de la possession sexuelle et du couple conjugal Ernest Jones résumera les positions freudiennes en faisant des échecs la voie par excellence de la sublimation. Commentant la carrière et la personnalité de Paul Morphy, joueur génial et peut-être « fou » :

« La connaissance que nous avons de la motivation inconsciente qui nous pousse à jouer aux échecs nous apprend qu'ils ne peuvent signifier que le souhait de triompher du père d'une manière acceptable... » ⁽²⁾

Plus pertinentes sont les remarques de Green sur la double symétrie des dispositifs (entre les deux camps, à l'intérieur de chaque camp) et le caractère spéculaire, voire « paranoïque » de l'antagonisme échiquéen. Il s'agit cette fois de constantes topologiques imaginaires, indépendantes du nom des pièces ou de leurs figures, et comme telles susceptibles de cristalliser des situations mimétiques. C'est rejoindre Caillois qui classe les échecs dans les jeux agonistiques. Et reconnaître aussi que les rites et les combinaisons des échecs, comme ceux de la musique et de la danse, mettent à l'abri d'une prévalence du sens. Ils stérilisent le psychisme, comme on dit que l'asepsie stérilise un champ opératoire. Les logiques de la signification, les sémiologies signifiantes sont comme autant de risques d'infection ; trouble des investissements de désir, modification de la passion du jeu, de son plaisir. Contamination langagière et contagion de névrose.

Les variations des concepts linguistiques, – langue, langage, sémiotique, signe, symbole, etc. –, entraînent la diversité des classements et catégories. Saussure compare plusieurs fois la langue avec un jeu d'échecs, tandis que Hjemslev refuse à tous les jeux le statut de langage (« sémiotique »). Il note la parfaite correspondance des éléments de l'expression et des éléments du contenu, sans glissement des strates. Et Michel

2. E. Jones, « Le cas de Paul Morphy ; contribution à la psychologie du jeu d'échecs », *Essais de Psychanalyse appliquée*, Payot, 1973.

Arrivé, pour expliquer le point de vue du Scandinave, a de nouveau recours au jeu :

« Pour prendre un exemple, le “fou” du jeu d’échecs est exhaustivement défini par la description de son fonctionnement sur l’échiquier : “déplacement illimité sur les diagonales”. En sorte que cette formule en constitue à la fois l’expression et le contenu sans que, du coup, il soit nécessaire de les cliver. »⁽³⁾

Pour rester dans le cadre de la terminologie hjemslevienne on parlera plutôt de « quasi-signes », de « systèmes de symboles ». Dans tous les cas le système est conventionnel, délimité, fixe. Les combinaisons « syntagmatiques » du jeu ne s’accompagnent d’aucune ouverture ou fluctuation paradigmatique ; et le code opérationnel est hermétique, en droit, aux langues ou langages adventices. Il ne suffit même pas au héros du roman de Nabokov que l’échiquier et les pièces n’aient plus aucun rapport avec les champs de bataille, les personnages, les animaux ou les fous d’une lointaine histoire princière. La matérialité des pièces, le bois, le vernis, les formes, tout ce qui représente encore quelque objet – ou plus généralement fait signe – doit être évacué de sa passion :

« (Dans le jeu à l’aveugle) ... on n’avait pas à faire à des pièces visibles, audibles, palpables, dont la ciselure précieuse et la matérialité le gênaient toujours et qui lui semblaient la grossière enveloppe terrestre de forces invisibles et merveilleuses. C’est quand il jouait à l’aveugle qu’il ressentait ces forces diverses dans leur pureté originelle. Alors il ne voyait plus ni la crinière roide des chevaux, ni les petites têtes luisantes des pions, mais sentait que telle ou telle case imaginée était occupée par une force qui s’y concentrait, de sorte que le mouvement de la pièce se présentait à lui comme une décharge, un coup de foudre ; tout le champ de l’échiquier frémissait d’une tension dont il était maître, accumulant ou libérant à sa guise la force électrique. »⁽⁴⁾

L’épuration progressive du jeu permet à Loujine de se dégager des symboles et des matérialités qui leur servent de substrat. Il ne s’agit plus alors que de territoires et de flux, de lieux et d’intensités, l’esprit trouvant son bonheur à leurs combinaisons. Au contraire, dans une partie normale, la prise des pièces serait réductrice, l’échange des deux pièces « la

3. Michel Arrivé, « Linguistique et Psychanalyse », Klincksieck, 1986.

4. Nabokov, « La défense Loujine », Gallimard, 1964.

transformation de deux puissances d'échecs en deux poupées sculptées et enduites d'un brillant vernis ».

Depuis sa naissance orientale, les représentations se sont inscrites dans l'histoire du jeu d'échecs, enfouies dans sa mythologie, métaphorisées dans ses règles. Elles ressurgissent à l'occasion d'un événement propice. La politique leur donne un nouveau souffle sur l'échiquier. Les liens du jeu d'échecs avec la signifiante sont renoués par les agencements institutionnels qui règlent les parties lors d'un championnat. Car il s'agit alors de rebrousser chemin, réassigner le jeu aux territorialités familiales, nationales, guerrières, de le déloger de ce qu'Engel et Dextreit, à bon escient, désignent comme une position de subversion du langage ⁽⁵⁾. Étudiant la passion des échecs de Marcel Duchamp (plus connue que celle de Raymond Roussel ou de Max Ernst), ils évoquent la dérive irrépressible de l'artiste, la distance prise à l'égard du pays, des lettres, et enfin de la peinture. Duchamp explique que même celle-ci lui plaît de moins en moins. Le dessin ou le tableau sont encore trop chargés de sens. Il cherche une abstraction croissante par où des pensées et des idées prendraient sur l'échiquier l'allure poétique de configurations insensées. Que le jeu d'échecs ne puisse fournir tout à fait cette diversion témoigne de son appartenance partielle mais indiscutable à l'ordre de l'histoire, des histoires et du récit.

Au championnat du monde de Baguio (Philippines), Karpov, tenant du titre, affronte Kortchnoï. Le prétendant, Juif apatride déchu de sa citoyenneté soviétique, vit en Hollande et réclame vainement aux autorités russes la libération de sa femme et de son fils, retenus en U.R.S.S. Les Soviétiques, qui tiennent à la victoire de leur jeune stakhanoviste, font mine de négocier, tergiversent, discutent tout à la fois des conditions du championnat et du sort de la famille de Kortchnoï.

Mais la guerre froide est engagée depuis longtemps. Les procédures abstraites et « neutres » du jeu sont surchargées de données symboliques, d'équivalences et de significations. Ce ne sont plus, alternativement, les noirs contre les blancs ; mais le jeune loyaliste contre le vieux dissident, le Juif contre le goÿ, le fidèle contre le renégat. Et peut-être même le socialiste contre les valeurs « bourgeoises », le conflit des puissances ou l'affrontement des classes.

5. Jacques Dextreit–Norbert Engel, « Jeu d'échecs et Sciences humaines », Payot, 1981. Dans ce livre foisonnant on trouve une érudite bibliographie du domaine échiquéen.

À cette étape préliminaire de la compétition toutes sortes de questions saturent l'ambiance. Les commentaires, la presse, l'opinion s'en emparent de façon dispersée, avec des intentions contradictoires. Faut-il aller à Baguio ? Kortchnoï doit-il obtenir d'abord l'accord des Soviétiques ? S'il se rend aux Philippines est-il sûr de l'emporter ? S'il veut revoir bientôt sa femme doit-il gagner ou perdre ? Qu'est-ce qui pèsera le plus dans la décision de Moscou : le droit du vainqueur ou la compensation du vaincu ? Le challenger ne peut éviter, quoi qu'il en décide, d'être traversé de ces interrogations. Des agencements complexes d'intérêts et de rapports de force confluent à la fois sur son économie affective et sa science, les arriment l'une à l'autre, soudant des phases ou des figures de la partie avec des données historico-politiques, liant le dispositif sémiotique précis du jeu avec les flux, les univers et les référents idéologiques qui arment l'affrontement de prestige des grandes puissances. Une des conditions de cette transition est l'énorme publicité donnée par les médias aux grands tournois d'échecs. Les joueurs représentent des nations adverses ou des systèmes politiques antagonistes. On passe d'un cercle étroit d'amateurs à l'arène des conflits mondiaux, visitée par la télévision. La position du regard et la présence des témoins agrandissent la partie aux dimensions mégalo-maniaques d'un duel planétaire. Les joueurs deviennent des représentants, non seulement de leur pays mais des masses, des cultures et des systèmes qu'ils résument en leur force unique et singularisée. Horaces et Curiaces, paladins des deux mondes.

Les Soviétiques ont réussi depuis la seconde guerre mondiale à dominer le jeu et à l'identifier à leur patrimoine national. Destin très proche de celui des sports à la rubrique desquels les échecs émargent de droit. Dans un grand magasin de Léninegrad le jeu d'échecs est au même rayon que les ballons de foot-ball, les poids et haltères ou les javelots. L'entraînement des joueurs est physique pour une grande part : efforts musculaires, course, régime et repos contrôlés. Les mises en scène des Jeux Olympiques ou des Championnats du Monde d'Échecs véhiculent les mêmes stéréotypes de propagande. On crée les Olympiades d'Échecs, on installe les concurrents dans les conditions identiques d'une guerre pacifique seule-

ment simulée. Mais cette entreprise n'est possible que grâce aux règlements de la F.I.D.E., elle-même clairement reterritorialisée sur les découpages internationaux de l'après-guerre et de Yalta. Kortchnoï ne manquera pas de tomber dans le piège :

« Les organisateurs de tournois et les journalistes du monde libre ne réalisent-ils pas que Karpov est la plus parfaite image du gouvernement soviétique et qu'en honorant cet ange de la mort, ils expriment une approbation silencieuse de la politique de l'U.R.S.S. et de ses menées agressives ? »

Les parallèles entre les stratégies économique-militaires et le jeu d'échecs sont devenus le fond commun inépuisable des métaphores journalistiques des deux dernières décennies. Le phénomène n'est pas nouveau. Le style de jeu des grands maîtres a toujours été manifestement lié aux orientations politiques et militaires de leurs contemporains. On le voit bien pour Philidor et le style français (« Hoche et Vauban réunis sur l'échiquier »), Steinitz (et les guerres de position à la Clausewitz), Tarrash et Lasker (supériorité de la défense dans l'ère de la première guerre mondiale), puis Reti, Tartakover et Nimzovitch, les « hypermodernes ». Le nombre des nullités, la longueur de la compétition, l'attentisme des joueurs donnent à la compétition de Baguio des allures de coexistence pacifique nucléarisée. Les joueurs mais surtout Kortchnoï, dans sa précarité d'apatride, ne jouent plus seulement avec leur mémoire, leur connaissance immense, mais limitée à son champ, des combinaisons, phases, mouvements, parties historiques, débuts, milieux et fins, stratégies préférées de l'adversaire. Ils doivent travailler sur des matières multiples, chargées de messages, d'allégories, de symboles et d'enjeux politiques.

Kortchnoï entre dans l'arène lesté de son désir, préoccupé de sa femme, de son fils, du corps, du sexe et de son identité.

Avant le début des hostilités, il donne lecture d'une lettre adressée à Brejnev, demandant au Chef de l'État de laisser sa femme et son fils quitter l'U.R.S.S. L'ambassadeur soviétique à Manille retourne la lettre à l'envoyeur sans l'ouvrir. La question des fanions donne lieu à une autre polémique. Kortchnoï propose successivement de jouer sous le drapeau suisse, sous un drapeau blanc portant la mention « apatride »,

et même sous le drapeau soviétique, avec en surimpression les mots « je m'en suis échappé ». Le challenger fait jouer l'« Ode à la Joie » de Beethoven lors de la cérémonie d'ouverture ; Karpov répond par l'Internationale.

Kortchnoï s'offusque de l'attitude de son adversaire :

« Karpov refusait d'entériner l'usage qui était le mien, consistant à porter un compteur Geiger durant chaque partie. J'avais pourtant eu de bonnes raisons d'en juger l'emploi nécessaire dans le passé. »

Puis ce sont des incidents, rythmés par les parties. Kortchnoï secondé par Petra Leeuwerick, sa secrétaire, prétend que les Soviétiques interviennent dans la seconde partie. Un yaourt apporté au champion du monde signifie certainement le conseil d'une offre de nullité, à moins qu'il ne contienne un dopant. L'arbitre décide que dorénavant un yaourt de couleur violette serait servi à Karpov à 19 h 30 chaque jour et que s'il désirait un autre parfum, il lui faudrait en aviser l'arbitre par écrit une heure avant le début de la partie.

Au cours de la même partie, Kortchnoï porte des lunettes réfléchissantes pour que son adversaire, en le regardant, ne voie que son propre visage. C'est le point de départ d'une longue montée de paranoïa d'influence. On demande des déplacements de spectateurs, une glace sans tain, des expulsions. Les deux joueurs font appel à des aides, parapsychologues, médecins, gourous, membres de sectes. Vers la fin du championnat, le domicile de Kortchnoï est un véritable ashram.

Karpov est secondé d'un parapsychologue. Un contre-hypnotiste indien vient à la rescousse de Kortchnoï. Chaque joueur dispose alors d'une pièce supplémentaire : Vladimir et Didi. La règle du jeu s'étend aux stratégies de contexte.

L'atmosphère de suspicion, d'interprétation et de persécution semble affecter équitablement les deux joueurs ; les seconds et secrétaires se lancent dans une surenchère que les champions font mine de modérer. On a surtout l'impression que les thèmes d'influence, d'action extérieure ou de pression parapsychologique ne sont pas en mesure de gêner les adversaires tant qu'ils ne concernent que les conditions extérieures, le « climat » du duel. L'impact et la faute surviennent quand une problématique familiale fraye son chemin jusque sur l'échi-

quier en trouvant son mode de diagrammatisation propre. Après la huitième partie, Madame Leeuwerick fait une déclaration à la presse où elle dit notamment :

« Kortchnoï me demande de déclarer que dès ce moment et jusqu'à la fin du match, son jeu va s'inspirer d'un unique et bien particulier sentiment, celui d'entendre s'entrechoquer dans les poches de Karpov les chaînes qui asservissent sa famille dans ce vaste camp de prisonniers qu'est l'Union Soviétique. »

On confirme alors un effet de transplantation sémantique, d'infiltration. Du sens fait irruption dans le jeu autour d'un pivot signifiant et d'un symbole. Et c'est évidemment de la Reine, de la Dame qu'il est alors question. Le dispositif institutionnel ne fait plus barrage, mais, au contraire, relais, ou redondance. Dans la cinquième partie, Kortchnoï manque un gain « qui crève les yeux » au 55ème coup. Un échec donné par le Fou sur cases blanches entraînerait une intervention décisive de la Dame et la victoire. À la treizième partie, un faux-mouvement de la Dame le prive de la nullité au 53ème coup.

Dans la vingt-septième partie, un autre faux-mouvement de la Dame au 31ème coup manque peut-être la nullité. Vient enfin la trente et unième partie : les deux joueurs sont à égalité à 5 points. Le point suivant décide du match. Karpov dispose des blancs. Kortchnoï entreprend une défense Pirc, dite semi-ouverte, dont les spécialistes savent qu'elle ne parvient généralement pas à l'obtention d'une nullité face à Karpov.

« Kortchnoï fut-il sensible à cette atmosphère d'hostilité manifeste dont la "diplomatie" adverse avait su l'entourer ? Peut-être, mais il fut en tous cas l'artisan de sa propre défaite en choisissant avec les noirs une défense risquée convenant par trop au tempérament de son rival, au lieu de jouer sagement pour tenter de faire pencher la balance en sa faveur à la partie suivante ». ⁽⁶⁾

Le déroulement de la partie confirme d'ailleurs son caractère d'exception. Car après le 7ème coup des blancs, la défense se transforme en défense « Benoni ». Alberic O'Kelly, commentant ce système, met innocemment les points sur les « i » : « Ce nom hébreu figure dans la Bible. Lorsqu'à la suite de la naissance de son dernier-né, Jacob perdit sa femme, c'est ainsi

6. A. O' Kelly, Baguio, 1978, « Le Championnat du monde d'échecs », Diffec., 1978.

qu'il appela son fils, ce qui signifie "le fils de mes larmes". Ce début doit son nom à Aaron Reïganum qui l'analysa pour la première fois en 1825 et qui lui donna ce nom, car il avait cherché dans ce travail un refuge à sa mélancolie... »

L'impression prévaut que l'événement réel (la séquestration de la femme) influe sur les mouvements de la Dame sur l'échiquier : celle-ci est manifestement « handicapée » dans le jeu de Kortchnoï. Il ne nous appartient pas de démonter précisément l'agencement « responsable » de cette infiltration, mais de repérer des « voies de passage » entre différentes strates sémiotiques.

On alléguera sans doute ici que dans la langue russe la pièce que l'Europe occidentale et les Américains nomment « dame » ou « reine » porte un autre nom, sans connotation de sexe ou de parenté. Le jeu aurait été introduit en Russie directement par les Persans tandis que le monde chrétien l'a reçu des Arabes ; les seconds parlent de « dame » là où les premiers désignent un « vizir » ou un « firz ». Il est vrai que le terme de « fera » (général, stratège) est très usité. Mais les joueurs russes emploient aussi communément les noms de « damka » ou « koraleva » (la reine). Par ailleurs la compétition est internationale, le prétendant au titre est apatride, les compte-rendus de Baguio sont donnés en anglais. L'U.R.S.S. a d'ailleurs adhéré depuis longtemps, quelque soit son nom, à la représentation féminine de cette pièce. Il suffirait pour s'en convaincre d'examiner un jeu soviétique des années 30, composé de prolétaires et de capitalistes, en céramique émaillée ⁽⁷⁾. Les pions (« noirs ») du camp capitaliste, en bonne doctrine léniniste, sont les prolétaires enchaînés. Le roi (« blanc ») des prolétaires, un superbe ouvrier, a comme pions des paysans porteurs de faucilles. La dame tient une gerbe de blé. Le roi capitaliste n'est autre que la Mort, squelette drapé ; sa dame, lascive et vénale, porte une couronne d'or et laisse à nu son sein gauche.

Kortchnoï joue-t-il dans sa vie comme s'il respectait à son insu une règle échiquienne ? Mme Leeuwerick, la secrétaire de la fédération suisse et l'accompagnatrice du grand maître, tiendrait-elle alors la place d'une deuxième reine, soit adjointe à la première (si l'on considère que Kortchnoï n'est pas « légalement » séparé de sa femme), soit unique et véritable-

7. Photographié par Norman Snyder dans la collection de Mrs J. Russel Twiss et publié dans le « Monde des échecs », Antony Saidy et Norman Lessing, Hachette, 1975.

ment seconde si l'on admet la prise de la reine, – la première femme – par l'État soviétique ?

Le parallèle est d'autant plus tentant que si Madame Kortchnoï est actuellement prisonnière, Madame Leeuwerick l'a été pendant dix ans, avant de se réfugier en Suisse. Les choses de la vie copient les règles du jeu : une dame perdue, une autre « *promue* » et c'est cette deuxième qui s'active, parle, attaque le camp adverse, quand Kortchnoï, comme le roi, est relativement discret. Quelque soit l'interprétation ponctuelle, ce qui nous importe surtout c'est la richesse des plans de traductibilité, de transfert ou de diagrammatisation qui s'établissent entre les situations affectives, sociales ou politiques et les codes du jeu. La forme précise des homologies est moins importante en effet que leur possibilité, ce qui « affecte » la partie, au double sens du terme d'y apporter de l'amour et de la maladie, ou mieux encore les deux ensemble, le vénérien, le mal du sexe.

Une machine analogique, un montage de redondances viennent réabsorber l'ensemble sémiotique autonome dans de grandes combinaisons sociales, politiques et langagières. L'espace forclos des échecs n'est pas nécessairement froid ; mais un des ressorts évidents du plaisir de jouer est l'a-signification du code accepté par les adversaires. Il est difficile de rendre compte d'un assaut d'escrime ou d'un set de tennis sans faire au moins allusion à la personne des joueurs, leurs mouvements, leur allure ou caractère, voire leurs histoires de couple ou de famille. Un compte-rendu d'une partie d'échecs se ramène à deux colonnes de notations ne comprenant que des chiffres et des lettres. Et les noms des joueurs servent d'indexations pour le catalogue, toujours incomplet, des stratégies. Personne ne sait grand chose de Nimzovitch, sa personnalité, ses goûts ou ses failles. Tous les bons joueurs connaissent par contre son « système » et l'existence du champion tient tout entière en quelques rangées de signes qui sont sa représentation unique et dépouillée.

Pourtant les échecs ne sont pas un jeu de robots. Il n'est pas certain que l'ordinateur puisse battre les meilleurs et qu'aucune passion ne doive altérer la science rationnelle du jeu. Mais le désir engagé dans la partie d'échecs est contingent à des matières, des configurations et des montages asi-

gnifiants. Abstraction faite des cultures, des sociétés ou des langues, une commune toxicomanie rapproche les fanatiques dans une addiction évidente aux stratégies muettes de l'échiquier.

Tout ceci qui est de jouissance tire sa séduction de ne vouloir rien dire, d'être dépourvu de signification, morale ou message.

Si le sens inconscient y fait retour, si le « Sujet » s'en mêle, c'est pour « interpréter » et défaire le désir. Donc pour perdre.

