

Dominique Chateau

Duchamp: art et pensée échiquienne

Henri-Pierre Roché évoque ce spectacle d'un homme complètement absorbé dans le jeu: «[...] certains soirs, avec sa pipe, dans un profond fauteuil, non loin de son poêle irlandais bien réglé, avec quatre parties d'échecs par correspondance en train sur quatre grands échiquiers verticaux fixés aux murs, et si visiblement heureux que l'on se hâtait de le laisser seul¹». Un tel investissement intégral dans les échecs, parmi d'autres portraits d'*homo ludens*, illustre l'idée que le jeu est «une *totalité*, s'il est jamais quelque chose qui mérite ce nom», comme le souligne Huizinga², ou encore un «fait social total», dans la terminologie d'un autre Marcel, qui précise que toute pratique méritant ce titre suppose que des individus la ressentent et la vivent comme telle³. L'absorbement de Duchamp dans les échecs qualifie son tempérament, un curieux mélange de paresse et de passion, autant qu'il exemplifie l'attitude générale du joueur invétéré ou, plus particulièrement, celle du «chess maniaque» qui se voue corps et âme aux délices comme aux affres de l'*âgon* échiquéen.

Car heureux ne veut pas forcément dire joyeux. La plénitude de l'investissement dans le jeu caractérise une forme de bonheur – ou une «promesse de bonheur» (pour emprunter à Stendhal) – qui s'apparente moins à l'explosion

1 In Robert Lebel, *Sur Marcel Duchamp*, Paris, Trianon Press, 1959, p. 84.

2 Johan Huizinga, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu* (1938), trad. C. Seresia, Paris, Gallimard, 1951, p. 19.

3 Marcel Mauss, «Essai sur le don», *L'Année sociologique*, seconde série, 1923-1924, tome I. Repris dans *Sociologie et Anthropologie*, Paris, Presses universitaires de France, 1950, pp. 143-279 (il est à noter que Huizinga utilise l'exemple du *potlatch*, *op. cit.*, pp. 103 et *sq.*).

de joie ou au rire qu'à l'esprit de sérieux. « Les enfants, les joueurs de "football" ou d'échecs, jouent avec le plus profond sérieux, sans la moindre velléité de rire », écrit Huizinga⁴. Le jeu d'échecs, note Duchamp, « est un mode d'expression triste – un peu comme un art religieux –, ce n'est pas très gai⁵ ». On n'est pas loin du paradoxe platonicien suivant lequel les occupations prétendument sérieuses des hommes tendent vers le divertissement tandis que les jeux religieux rendent hommage à la seule chose qui soit vraiment sérieuse⁶. Toutefois, en l'occurrence, ce n'est point vers les hautes sphères de la spiritualité que le joueur tourne son regard et, s'il s'y mettait, il se pourrait bien que, à l'instar de *Melencolia I*, il éprouve douloureusement l'impuissance à les atteindre où son art le laisse, aussi achevé soit-il. Il ne faut pas confondre l'ennoblissement du jeu par une finalité religieuse avec les caractéristiques cultuelles propres au jeu lorsqu'il est renfermé sur son monde propre⁷.

Paul Valéry note à juste titre que le jeu, dans son monde propre, dans l'espace spécifique délimité par ses objets et par ses règles, échappe au scepticisme. On peut l'expliquer par le fait qu'il est déjà lui-même une *époque* vis-à-vis du monde environnant et qu'il n'exige rien de plus et rien de moins que le respect des lois qui l'instaurent. Dans le cours d'une partie, le joueur est pris dans un engrenage dont il a choisi librement de faire l'épreuve « jusqu'au bout⁸ » ; à moins de transgresser ce contrat, le jeu impose son rythme et son monde. C'est quand la partie est finie (ou quand l'arbitre siffle⁹) que, le monde ordinaire reprenant ses droits, la vanité du jeu se remarque : « À la fin du jeu, on peut effacer le tableau qu'on est en train de faire », dit Duchamp¹⁰. Cette phrase fait penser à la métaphore platonicienne de l'effacement du tableau pour introduire l'idée que la construction de la cité idéale exige le préalable d'une *tabula rasa*¹¹. Chaque partie d'échecs est la naissance

4 *Op. cit.*, p. 23.

5 Frank R. Brady, « Duchamp, Art & Chess », *Chess Life*, New York, XVI, n° 6, juin 1961, p. 168.

6 Parce que l'homme est un jouet de Dieu, c'est par « des jeux d'offrandes, de chants et de danses » qu'il peut rendre sérieusement hommage à ce qui en est digne (*Lois*, 803 c-804 b). Cf. Huizinga, *Homo ludens*, *op. cit.*, pp. 338-339.

7 Dans l'« identification platonicienne du jeu et de la sainteté, remarque Huizinga, la sainteté n'est point avilie par le nom du jeu, mais le jeu ennobli, par le fait qu'on accorde à sa notion l'accès des régions suprêmes de l'esprit », *ibid.*, p. 44.

8 *Ibid.*, pp. 29 et 31-32.

9 *Ibid.*, p. 32.

10 Joan-Joseph Tharrats, « Entretien avec Marcel Duchamp », *Art actuel international*, Lausanne, n° 6, 1958, p. 1.

11 Platon, *République*, 500-501. Cf. D. Chateau, *L'Héritage de l'art, Imitation, Tradition et Modernité*, Paris, L'Harmattan, 1998, chap. I.

ou la renaissance d'un monde, un recommencement et une reconstruction que la fin de partie annule. L'arrêt du jeu met en pleine lumière l'inefficacité pragmatique de la parenthèse ludique aussi bien que son insignifiance en regard du dévouement à la spiritualité qui, d'un certain point de vue (celui notamment du fameux pari de Pascal), est encore une forme d'activité à finalité pragmatique. Le monde des échecs imite l'abstraction de la sphère céleste, mais substitue au rapport intéressé à l'altérité divine un *âgon* dont les protagonistes n'attendent rien d'autre que l'autosuffisance d'un plaisir gratuit.

Au vrai, pour Duchamp, l'effacement du tableau signale plutôt une supériorité du jeu sur l'art qu'une infériorité. Pas de concrétion dans un tableau qui va jaunir autant qu'il se chargera d'aura. Marcel a « peint » davantage d'échiquiers qu'il n'a fait de tableaux tout court... Mais il n'en reste rien, sinon la structure, la notation, c'est-à-dire aussi la possibilité pour tout un chacun de les refaire... ou de trouver mieux. « En soi, le jeu d'échecs est un passe-temps, un jeu, quoi, auquel tout le monde peut jouer.¹² » L'adhésion au jeu se fonde sur son caractère de fonction primaire de la culture (pour parler comme Huizinga). L'investissement complet sanctionne, lui, un degré supplémentaire d'adhésion qui signale un intérêt spécifique: « Mais je l'ai pris très au sérieux, poursuit Duchamp, et je m'y suis complu parce que j'ai trouvé des points de ressemblance entre la peinture et les échecs.¹³ » Quant à cet olibrius, l'intérêt spécifique pour les échecs se double d'un intérêt étranger, et qui semble lui être étrangement mêlé, jusqu'à la confusion: l'intérêt artistique. Entre les échecs et l'art ou la peinture, encore le jeu: celui de forces antagonistes qui à la fois s'attirent et se repoussent, d'intérêts qui s'appellent autant qu'ils se contredisent. L'adoption des échecs l'aurait indemnisé de l'abandon de la peinture. Dont acte. Mais n'y trouve-t-il pas aussi ce qui manque à l'art? Ne dit-il pas que « le milieu des joueurs d'échecs est beaucoup plus sympathique que celui des artistes. Ce sont des gens complètement obnubilés, munis d'ocillères. Des fous d'une certaine qualité, comme l'artiste est supposé l'être, et ne l'est pas, en général.¹⁴ »

En considération du poncif selon lequel il abandonna l'art pour les échecs, cela semble bien être un paradoxe qu'il ait systématiquement traduit la spécificité, la gratuité du jeu par le terme « artistique ». Toute sa pensée sur les

12 James Johnson Sweeney, « Entretien Marcel Duchamp – James Johnson Sweeney », 1955, in *Duchamp du signe, Écrits*, dir. par Michel Sanouillet avec la collaboration d'Elmer Peterson, Paris, Flammarion, 1975, p. 183.

13 *Ibid.*

14 Pierre Cabanne, *Ingénieur du temps perdu*, Entretiens avec Marcel Duchamp, Paris, Belfond, 1977, pp. 29-30.

échecs est traversée, travaillée par cette apparente contradiction. Elle est apparente, comme on dit du mouvement de la Terre autour du Soleil, si l'on se contente d'observer de loin l'attitude de Marcel en méconnaissant la manière dont, la pensant lui-même, il rend compte du fait que *c'est en tant qu'artiste qu'il s'est formé aux échecs parce que c'était déjà en tant qu'amateur des échecs qu'il s'était formé comme artiste*. La fameuse question que rapporte Truman Capote: «Pourquoi jouer aux échecs ne serait-il pas une activité artistique¹⁵?», suggère cette relation complexe au jeu comme art et à l'art comme jeu, à travers laquelle l'artiste tente de satisfaire son amour de l'art en le transposant dans une sphère où il renaît et recouvre sa raison pure – «le mot de sa vie, note Denis de Rougemont: Échec de l'art, art des échecs, échec à l'art...¹⁶». Les échecs seraient un art en tant que jeu; l'art serait un échec faute de règles du jeu. Ce qu'il s'agit donc de considérer, avant d'aborder plus profondément la relation art-jeu dans la carrière même de Duchamp, c'est la signification qu'il attribue aux échecs du point de vue de leur fonctionnement propre, à la fois réglementaire et pragmatique, y compris la manière dont ils participent de la dimension artistique.

On explorera trois aspects essentiels du jeu des échecs – l'*âgon*, la méthode et l'art –, suivant l'analyse fort perspicace exposée par l'artiste dans sa «Déclaration» à la Convention de la New York State Chess Association, le 30 août 1952¹⁷:

«Des trois aspects du jeu d'échecs comme je le comprends, le premier – la lutte entre deux esprits – est sans doute le plus attirant pour la majorité des joueurs car il satisfait pacifiquement l'instinct naturel de compétition de l'homme.

» Le deuxième aspect – l'application de méthodes scientifiques aux échecs – a pour but la clarification des idées dans un jeu déjà trop complexe pour les possibilités du cerveau humain.

» Personnellement, j'ai été plus intéressé par le troisième aspect – le côté artistique des échecs. »

Huizinga, dans une partie de son livre où il émet quelques réserves sur la teneur ludique des jeux dans la culture contemporaine, remarque que, dans

15 Cité in Richard Avedon, *Observations*, New York, Simon & Schuster, 1959, p. 55; cf. Arturo Schwarz, *La Mariée mise à nu chez Marcel Duchamp, même*, trad. A.-M. Sauzeau-Boetti, Paris, Édition Georges Fall, 1974, p. 90.

16 In «Marcel Duchamp mine de rien» (Lake George, N. Y., 6 août 1945), *Preuves*, n° 204, février 1968.

17 In Jacques Caumont et Jennifer Gough-Cooper, *Ephemerides on and about Marcel Duchamp and Rose Sélavy, 1887-1968*, Londres, Thames and Hudson, 1993 (au 30 août 1952).

les jeux de table, « un élément de sérieux est présent dès le début, même quand il s'agit de jeux de hasard (de la catégorie de la roulette). L'atmosphère de joie n'y est guère inhérente, surtout là où le hasard ne joue aucun rôle, notamment dans le jeu de dames, d'échecs, d'assaut, de marelle, etc. Ce n'est que récemment que la publicité, avec les championnats reconnus, les concours publics, l'enregistrement de disques, a assimilé au sport tous ces jeux d'intelligence, de table ou de cartes.¹⁸ » Dans cette période dite contemporaine, les jeux dits de société auraient donc été atteints par le processus de rationalisation analysé par des sociologues comme Max Weber, suivant quoi les pratiques se spécialisent autour de lois de plus en plus déterministes et s'éloignent incessamment de l'irrationalité (pour Huizinga, le jeu dont l'homme partage la pratique avec l'animal est irrationnel, « supralogique¹⁹ »). Les échecs, avec leur organisation de plus en plus institutionnalisée, leurs championnats, leurs Grands Maîtres, leurs prix, etc., semblent parfaitement illustrer ce type de processus. Huizinga préfère l'exemple du bridge, dont, dit-il, la place « dans la vie contemporaine indique en apparence un renforcement inouï de l'élément ludique dans notre culture. En réalité, tel n'est pas le cas. Pour jouer vraiment, l'homme doit redevenir un enfant pendant la durée du jeu. Peut-on constater ce phénomène dans la pratique de pareil jeu d'esprit raffiné à l'extrême ? Faute d'une réponse positive, le jeu se trouve alors dépourvu de sa qualité essentielle.²⁰ »

Certes, Duchamp nous semble aujourd'hui bien naïf lorsque, comparant les échecs à l'art, il dit que les premiers « sont plus purs socialement, car on ne peut pas en tirer de l'argent²¹ » – ce qui ne veut pas évidemment dire qu'il manque de pertinence en dénonçant le caractère mercantile des seconds ! Le marché de l'art, en peinture, est une composante essentielle de la totalité qui définit l'art, mais, lorsqu'elle prend trop d'importance, lorsque l'artiste a le sentiment d'y être assujéti corps et âme, il peut accéder au sentiment douloureux que la totalité à laquelle il adhère est mise en péril. Sans aucun doute, le joueur d'échecs peut-il être l'objet de la même crise, surtout s'il a l'âme d'un artiste... Quoi qu'il en soit, il ne faudrait pas retirer au jeu, même dans ses formes les plus rationalisées, sa dimension naïve. « Pour jouer vraiment, l'homme doit redevenir un enfant pendant la durée du jeu » – en effet, *pendant la durée du jeu*, qu'il s'agisse de jeu pur ou de compétition lucrative,

18 Huizinga, *Homo ludens*, op. cit., p. 317.

19 *Ibid.*, p. 20.

20 *Ibid.*, p. 318.

21 In Schwarz, *La Mariée mise à nu chez Marcel Duchamp*, même, op. cit., p. 91.

l'activité ludique implique cette sorte de régression que Henri-Pierre Roché décelait chez Marcel lors d'un séjour commun à Grenoble en 1941: sitôt arrivé, écrit-il, « Duchamp eut besoin d'une vraie partie d'échecs, comme un enfant a besoin de son biberon²² ». Et dans ce besoin du biberon s'exprime le mélange d'infantilité et de sérieux qui définit, selon Huizinga, la teneur ludique. Freud soulignait aussi la parenté du jeu infantile et du sérieux: le jeu est sérieux, disait-il, parce que l'enfant « y emploie de grandes quantités d'affect²³ ».

Sans doute Roché exprime-t-il parfaitement cette sorte d'investissement où le joueur régresse à l'enfance et où, en même temps, l'enfant s'élève à la... gravité, lorsqu'il ajoute qu'il ne s'agissait pas, pour Marcel, « de [lui] donner une leçon de plus, mais d'une expérience et d'un combat²⁴ ». Non point l'*âgon* pour terrasser l'adversaire, mais le jeu pour le jeu, pour éprouver le plaisir du combat. Huizinga relève ce diction: « Il ne s'agit pas de billes, mais du jeu²⁵. » Cela veut dire que, du jeu au sens strict, on n'attendrait aucun autre gain que son « issue comme telle ». Le joueur d'un jeu déterminé serait essentiellement quiconque est concerné par son résultat. Mais il est souvent difficile de dissocier dans l'issue du jeu la finalité interne de diverses finalités externes. On connaît l'attention extrême avec laquelle Kant envisage cette question: la finalité externe et la finalité interne, soit l'utilité et la perfection, sont, pour lui, deux modalités de la finalité objective qui signifie que, préalablement à l'appréhension d'une chose, nous possédons la connaissance de son concept²⁶. Quant au jeu, le concept externe serait un gain matériel ou social quelconque, le concept interne, le seul fait de pousser le jeu à la perfection en manifestant la pleine maîtrise de ses règles. Or, Kant réfute l'identification de la perfection avec la beauté: la finalisation d'une chose en fonction d'un concept, qu'il s'agisse d'utilité ou de perfection, est contradictoire avec la beauté libre qu'exige le goût pur. En mettant entre parenthèses la discussion que ne peut manquer de susciter le subjectivisme du philosophe, sa théorie suggère l'idée de séparer nettement la finalité interne propre au jeu, en tant que compétition, de la beauté du jeu. D'un côté, son

22 Cité in Lebel, *op. cit.*, p. 83.

23 Sigmund Freud, « La création littéraire et le rêve éveillé » (1908), in *Essais de psychanalyse appliquée*, trad. M. Bonaparte et E. Marty, Paris, Gallimard, 1933, p. 70.

24 In Lebel, *Sur Marcel Duchamp*, *op. cit.*, p. 83.

25 Huizinga, *Homo ludens*, *op. cit.*, p. 89.

26 Kant, *Critique de la faculté de juger* (*Kritik der Urteilskraft*, 1790), trad. A. Philonenko, Paris, Librairie philosophique J. Vrin, 1974, § 15.

caractère sportif, l'agressivité qu'elle implique, le désir de l'emporter sur l'adversaire ou de maîtriser le jeu lui-même; de l'autre, son caractère artistique, la belle gratuité d'une partie ou la beauté d'invention d'un mouvement.

Bien entendu, la finalité sportive est essentielle. Elle est première au sens logique ou, ce qui revient au même, elle appartient au concept des échecs, comme leur nom français le laisse entendre par défaut (si l'on peut échouer, on peut aussi réussir...). C'est pourquoi, quand on demande une définition générale, elle vient d'abord à l'esprit: « S'il me fallait qualifier les échecs, dit Marcel à Frank R. Brady, je dirais que c'est une lutte. » Le fait que sa carrière échiquéenne atteste un moment l'ambition d'accéder au meilleur niveau de compétition possible est étroitement lié à l'investissement dans un jeu dont chaque expérience convainc à la fois que la victoire est décisive et qu'elle est suspendue à l'approfondissement d'un savoir-faire. La réussite ne résiste pas longtemps au laisser-aller du dilettante, mais l'échec trouve une compensation dans le plaisir de la subtilité. La suite de l'interview de Brady indique clairement cette dualité: « Les échecs sont un sport. Un sport violent, ce qui enlève à ce jeu une grande partie de ses affinités avec l'art. Naturellement, un côté fascinant du jeu, et qui implique des connotations artistiques, consiste dans les schémas géométriques, les variations de la position des pièces dans le sens combinatoire, la tactique stratégique et positionnelle. » La conception dite hypermoderne des échecs, fondée sur une stratégie défensive, mais hérissée d'écarts tactiques, est tout à fait propre à maintenir le joueur dans la balance entre le sport et l'art, entre le désir de l'emporter sur l'adversaire et le plaisir du « beau jeu ».

Il convient, toutefois, de regarder de plus près le niveau où se situe la lutte échiquéenne, quelles sortes de faculté et de dispositions elle sollicite chez l'homme. Au cours d'une conversation avec Jean Suquet, Marcel le prend à contrepied en affirmant que les échecs représentent pour lui « le seul moyen de passer six heures en tête à tête avec quelqu'un sans lui adresser la parole. Voilà ce que je trouve si beau dans les échecs²⁷ ». Rappelons que dans la « Déclaration » à la Convention de la New York State Chess Association, il précise que l'aspect le plus attirant de ce jeu, parce qu'il « satisfait

27 In *Marcel Duchamp, Traditions de la rupture ou rupture de la tradition*, Colloque de Cerisy, dir. par Jean Clair, 10/18/Union générale d'éditions, 1979, p. 110. Suquet commente humoristiquement: « Disant ça à quelqu'un qui venait de lui parler, il y avait une certaine dose de gentillesse. »

pacifiquement l'instinct naturel de compétition de l'homme », c'est « la lutte entre deux esprits ». Dans le face-à-face des joueurs, il entre évidemment autre chose : le feedback réciproque de leur tension psychologique, ou les sentiments qu'ils éprouvent l'un envers l'autre, admiration, respect, dédain ou haine... Mais ce que retient avant tout Duchamp, ce qu'il met au premier plan de sa définition du jeu, c'est un trait psychologique plus fondamental et plus neutre que les variations affectives ; un trait indépendant des individus ou des effets de couples, puisqu'il qualifie un aspect de la nature humaine : le *mental*. La prédominance du mental ou de l'intellect a évidemment partie liée avec la mutité des parties – les cinéastes du muet insistaient tous sur le caractère mental du film (par exemple, la « pensée visuelle » chère à Vertov). Elle caractérise aussi la définition des échecs par un ensemble de règles qui, certes, s'appliquent sur la surface et dans le quadrillage concrets, matériels, de l'échiquier, mais peuvent être envisagées abstraitement à la manière d'une axiomatique formelle. En outre, elle a, dans l'esprit de l'artiste, une étroite connivence avec sa conception de l'art. La dualité du physique et du mental est un point crucial où Duchamp fait incessamment venir son interrogation sur la dimension artistique.

Les psychologues se sont intéressés aux échecs dans la mesure où ce jeu et, particulièrement, l'exceptionnelle habileté combinatoire des meilleurs joueurs, semble mettre en évidence des propriétés fondamentales de l'intelligence spatiale. À partir du témoignage de Grands Maîtres, tels le Dr Tarrasch, Alfred Binet s'est penché plus particulièrement sur les parties à l'aveugle où un joueur, qui a les yeux bandés, joue des simultanées, n'utilisant aucune autre information que l'annonce du coup de son adversaire ; il en tire l'idée que la représentation du jeu s'effectue à un niveau relativement abstrait impliquant le potentiel des pièces plutôt que leurs qualités physiques : « Le joueur absorbé dans la stratégie du jeu, note le Dr Tarrasch, ne voit pas la pièce de bois avec une tête de cheval, mais une pièce qui suit le parcours prescrit pour le cavalier [...] qui est peut-être à ce moment mal placé au bord de l'échiquier, ou en passe de lancer une attaque décisive, ou menacé d'être abattu par un adversaire²⁸. » Reprenant les mêmes idées, Howard Gardner affirme que ce n'est pas la force de l'imagination visuelle qui constitue le bon joueur d'échecs, mais la capacité abstraite « à mettre en relation un schéma

28 Cf. Howard Gardner, *Frames of Mind, The Theory of Multiple Intelligences*, Basic Books, Harper Collins Publishers, 1983-1985, p. 194. La théorie de Binet se trouve dans *Psychologie des grands calculateurs et joueurs d'échecs*, 1894 (reprint par Slatkine ressource avec une présentation de François Le Lionnais, 1981).

avec des schémas passés, et à évaluer la position présente à l'aune d'un plan de jeu global²⁹ ».

Duchamp adhère à cette conception mentaliste des échecs : « C'est complètement dans la matière grise », dit-il³⁰. Cerveau, mental et surtout matière grise sont des vocables qui reviennent sans cesse sous sa plume. L'usage de méthodes scientifiques répond, à ses yeux, à la nécessité de simplifier ou, du moins, de clarifier « un jeu déjà trop complexe pour les possibilités du cerveau humain³¹ ». On retrouve dans ce désir de maîtriser la complexité l'ambivalence de la fascination pour l'univers infini des possibles échiquéens et du plaisir de s'en rendre maître par l'imagination méthodique. Cette ambivalence définit mieux que tout autre chose le point où se cristallise, peut-être par nécessité, mais, plus sûrement, par tempérament, l'investissement de Duchamp dans le jeu : « L'aspect compétitif des échecs l'intéresse moins que leur aspect analytique et les possibilités qu'ils offrent à l'invention », note Man Ray³². C'est un certain aspect de la science qui est ici convoqué, non point celle dont le travail est inscrit dans un processus finalisé par un gain cognitif externe, c'est-à-dire la science appliquée, mais plutôt l'amélioration d'une certaine compétence et l'invention qui en procède dans le cadre strictement interne d'*un certain jeu*. Le joueur d'échecs en inventant de nouveaux coups ou de nouvelles stratégies ressemble au mathématicien qui découvre de nouveaux théorèmes, à condition toutefois de considérer cette découverte en tant que telle, indépendamment de toute finalité pragmatique. Le jeu diffère essentiellement de la science par le fait que ses théorèmes n'ont aucune chance d'être jamais appliqués hors des limites de l'échiquier. Loin toutefois que les échecs soient dénués de toute efficience extrinsèque, comme Duchamp le prouve en envisageant leur transposition à l'art : « Quand on regarde la formation des pièces sur l'échiquier, l'aspect visuel se transforme toujours en matière grise et le même phénomène devrait se produire dans le domaine de l'art³³. »

Il y a deux secteurs scientifiques qui appellent presque par réflexe l'analogie avec les échecs : les mathématiques et la linguistique. Comme on le voit notamment avec Frege, ces deux axes de l'analogie sont étroitement corrélés.

29 Howard Gardner, *Frames of Mind*, op. cit., p. 195.

30 Pierre Cabanne, *Ingénieur du temps perdu*, op. cit., p. 29.

31 Déclaration à la New York State Chess Association's Convention.

32 Man Ray, *Autoportrait*, Paris, Robert Laffont, 1964, p. 199.

33 In Laurence S. Gold, *A Discussion of M. D.'s View on the Nature of Reality and their Relation to the Course of his Artistic Career*, thèse de doctorat, Princeton University, 1958, p. 54.

L'objectif du logicien est essentiellement de constituer un raisonnement mathématique infaillible; or, il appert que ce vœu se heurte au caractère inadéquat du symbolisme dans lequel le raisonnement s'exprime, en particulier parce qu'il emprunte au langage ordinaire. D'où l'idée d'une réforme du langage mathématique (et la *Begriffsschrift*): «Le langage peut [...] être comparé à la main qui, malgré sa capacité à remplir des tâches extrêmement diverses, ne nous suffit pas. Nous nous faisons des mains artificielles, des outils conçus pour des buts spéciaux et qui accomplissent le travail avec une précision dont la main n'était pas capable³⁴.» Mais cette préoccupation implique le détour par des considérations sur ce langage ordinaire imparfait, notamment pour savoir où se situe l'écart entre lui et le langage artificiel qu'exige le symbolisme. Inversement, il faut le souligner, l'analyse logique peut fournir des schémas d'analyse du langage – Émile Benveniste, lorsqu'il définit le sens comme la capacité d'une unité linguistique à s'intégrer dans une unité de niveau supérieur (par exemple, le phonème dans le mot), fait significativement référence à la fonction propositionnelle de Russell³⁵. L'un des aspects les plus cruciaux de l'analyse logique du langage finalisée par sa réforme réside dans l'attention portée à sa structure qui gère des unités sensibles manifestant aussi bien des référents que des concepts. Or, il se trouve que, contrairement à l'exigence scientifique d'univocité des signes, les mêmes mots désignent plusieurs choses: cheval dénote un individu, l'espèce ou un concept. «La langue n'est pas régie par des lois logiques telles que l'observance de la grammaire puisse suffire à garantir la rigueur formelle du cours de la pensée³⁶.» D'où la nécessité de faire soigneusement le départ de ce qui ressortit à la manifestation sensible et de ce qui ressortit au fonctionnement systématique du signe, ce second aspect devant évidemment être maximalisé dans le cadre mathématique. Dans les *Grundgesetze der Arithmetik*, Frege utilise la comparaison avec les échecs pour faire ce départ de la réalité physique du signe et de sa fonction signifiante: d'un côté, les pièces sont sculptées dans tel ou tel matériau (bois, bronze, etc.); d'un autre côté, leur fonctionnement dans le jeu est déterminé par un ensemble de règles³⁷.

34 Gottlob Frege, «Que la science justifie le recours à une idéographie» (1882), *Écrits logiques et philosophiques*, trad. C. Imbert, Paris, Seuil, p. 66.

35 Émile Benveniste, «Les niveaux de l'analyse linguistique», *Problèmes de linguistique générale*, I, Paris, Gallimard, 1966, p. 125.

36 Gottlob Frege, *Écrits logiques et philosophiques*, op. cit., p. 64.

37 Gottlob Frege, *Grundgesetze der Arithmetik*, t. II (1903), Breslau, Reproduction photographique, Darmstadt, 1967, §§ 106 et alii.

La transformation de l'aspect visuel des pièces d'échecs en « matière grise » a trait à cette nature bifide du signe et, si les échecs la mettent bien clairement en évidence, c'est que le monde sensible auquel ils font référence est réduit au strict minimum pour faciliter l'exercice de la combinatoire mentale qui est la finalité essentielle du jeu. D'où la prégnance du modèle offert par ce jeu lorsqu'il s'agit de décrire ou d'expliquer des systèmes combinatoires et la compétence qu'ils supposent, à commencer par le langage: « Une partie d'échecs, écrit Ferdinand de Saussure, est comme une réalisation artificielle de ce que la langue nous présente sous une forme naturelle³⁸. » Il utilise à son tour cette analogie pour faire « mieux sentir » le fonctionnement systématique de la langue: « Si je remplace des pièces de bois par des pièces d'ivoire, le changement est indifférent pour le système; mais si je diminue ou augmente le nombre des pièces, ce changement-là atteint profondément la “grammaire” du jeu³⁹. » Par système, il faut entendre système de valeurs: dans un état de jeu donné, la position des pièces sur l'échiquier fonde leur valeur; chaque position est déterminée par un système préétabli; enfin, les changements de position n'affectent en rien le système dans sa synchronie. Ce que la métaphore des échecs met donc en évidence c'est, pour Saussure, un certain type de fonctionnement sémiologique qui relève du système ou de la structure – « les éléments se tiennent réciproquement en équilibre selon des règles déterminées⁴⁰ ».

« Prenons un cavalier: est-il à lui seul un élément du jeu? Assurément non, puisque dans sa matérialité pure, hors de sa case et dans d'autres conditions du jeu, il ne représente rien pour le joueur et ne devient élément réel et concret qu'une fois revêtu de sa valeur et faisant corps avec elle. Supposons qu'au cours d'une partie cette pièce vienne à être détruite ou égarée: peut-on la remplacer par une autre équivalente? Certainement: non seulement un autre cavalier, mais même une figure dépourvue de toute ressemblance avec celle-ci sera déclarée identique, pourvu qu'on lui attribue la même valeur. » L'exemple choisi par le linguiste est, ici, opportun pour souligner le fait que Duchamp, s'il se rallie à la perspective systématique en ce qui concerne la définition des échecs, ne se fait pas faute d'extirper les pièces de leur système et de les réintégrer, notamment le cavalier, dans une sphère où leur caractère sensible, visuel ou formel revient au premier plan. D'ailleurs, il s'agit en

38 Ferdinand de Saussure, *Cours de linguistique générale* (1916), Paris, Payot, 1968, p. 125.

39 *Ibid.*, p. 43.

40 *Ibid.*, p. 153.

l'occurrence de faire circuler ces pièces à l'extérieur selon le mode même de leur fonctionnement interne sur l'échiquier. À Cabanne qui l'interroge sur l'influence de la créativité échiquéenne dans l'art, Marcel précise ainsi le processus de dépassement du visuel: «Une partie d'échecs est une chose visuelle et plastique, et si ce n'est pas géométrique dans le sens statique du mot, c'est une mécanique puisque cela bouge; c'est un dessin, c'est une réalité mécanique. Les pièces ne sont pas jolies par elles-mêmes pas plus que la forme du jeu, mais ce qui est joli – si le mot “joli” peut être employé –, c'est le mouvement. Donc c'est bien une mécanique, dans le sens par exemple d'un Calder. Il y a certainement dans le jeu d'échecs des choses extrêmement belles dans le domaine du mouvement, mais pas du tout dans le domaine visuel. C'est l'imagination du mouvement ou du geste qui fait la beauté, dans ce cas-là. C'est complètement dans la matière grise⁴¹.»

L'échiquier, à chaque état du jeu, est une disposition statique, mais elle n'est qu'un moment dans un processus essentiellement dynamique dont le principe réside dans la combinatoire mentale. La théorie saussurienne, parce qu'elle veut mettre l'accent sur la synchronie, donne une image plutôt statique du fonctionnement linguistique – le linguiste la rigidifie encore en remarquant qu'«il n'y a qu'un point où la comparaison soit en défaut; le joueur d'échecs a l'*intention* d'opérer le déplacement et d'exercer une action sur le système; tandis que la langue ne prémédite rien [...]. Pour que la partie d'échecs ressemblât en tout point au jeu de la langue, il faudrait supposer un joueur inconscient ou inintelligent.» Bien que cette comparaison entre ce que peut faire un individu et une entité telle qu'une langue soit quelque peu bancal, elle met en valeur le fait que l'intentionnalité du joueur d'échecs ressemble à celle de l'artiste qui, à la différence de l'utilisateur d'une langue, ne se contente pas de faire fonctionner le système linguistique mais agit sur lui. Duchamp attribue aux «connotations artistiques» des échecs, par opposition à ses connotations sportives, les différents registres de l'invention qui se fait jour dans le cours des parties: «les schémas géométriques concrets et les variations de la position concrète des pièces dans le sens combinatoire, tactique, stratégique et positionnel⁴²».

On a toutefois reproché à Saussure de ne pas aller plus loin dans cette voie, d'avoir trop radicalement séparé la langue de la parole; la première, qui désigne «le système grammatical existant virtuellement dans chaque cerveau⁴³»

41 Pierre Cabanne, *Ingénieur du temps perdu*, op. cit., p. 29.

42 Cf. Frank R. Brady, «Duchamp, Art & Chess», art. cit.

43 Ferdiand de Saussure, *Cours de linguistique générale*, op. cit., p. 30.

spécifie linguistiquement l'idée de système au sens taxinomique, ce qui exclut tout aspect créateur; la seconde dénote l'actualisation du système dans la variété infinie des actes et des situations impliquant concrètement la langue. Chomsky a proposé plus finement de distinguer la compétence (par exemple, la connaissance des règles des échecs) et la performance (par exemple, les coups d'un joueur au cours d'une partie). La compétence (ou la grammaire) n'est plus conçue selon un modèle classificatoire, mais selon l'idée générative du système conçu comme un ensemble de règles récursives, capable de former un nombre infini de phrases (de coups aux échecs) sur la base d'un ensemble fini de règles; il s'ensuit que l'aspect créateur, au lieu d'être confiné dans la performance, devient une partie intégrante de la compétence. C'est la « créativité qui est gouvernée par les règles », par opposition à la « créativité qui change les règles » de la performance⁴⁴. La théorie saussurienne articulée sur l'idée de valeur met l'accent sur les relations mutuelles des éléments du système – elle permet de décrire le paradigme à partir duquel s'explique la position des pièces sur l'échiquier; la théorie chomskyenne insiste sur la manière dont les différents éléments sont engendrés sur la base de règles récursives – elle permet donc de mieux rendre compte de la dynamique du jeu, de sa richesse combinatoire, de l'infinité des parties possibles. Mais la performance concerne deux aspects très différents, car la créativité qui change les règles peut opérer par erreur (par exemple, l'éternuement qui introduit dans une phrase une cassure arbitraire) ou volontairement (par exemple, les innovations syntaxiques des poètes). On peut donc hésiter à intégrer dans la performance les stratégies et les tactiques que les joueurs utilisent en cours de partie. Duchamp, on l'a vu, souligne que les « méthodes scientifiques » appliquées au jeu permettent « la clarification des idées dans un jeu déjà trop complexe pour les possibilités du cerveau humain » : à la compétence purement combinatoire qui résulte de la simple application des règles de déplacement des pièces se superpose la compétence acquise de schémas de jeux déterminés, de *thèmes stratégiques ou tactiques*, qu'il ne s'agit pas de réciter, mais qui permettent d'anticiper la suite du jeu, sous réserve que l'adversaire n'anticipe à rebours. Un schéma préétabli décrit le tableau des positions relatives des pièces au moment donné, mais une fausse manœuvre ou une tactique astucieuse peut changer d'un seul coup les valeurs attendues.

44 Noam Chomsky, *Current Issues in Linguistic Theory*, La Haye, Mouton, 1964; Nicolas Ruwet, *Introduction à la grammaire générative*, Paris, Plon, 1967, pp. 50-52.

Pareille incertitude liée à la variabilité des contextes renvoie au problème central autour duquel Wittgenstein articule sa réflexion sur le langage. Lui aussi a recours à l'analogie avec les échecs, et de manière récurrente, mais, au lieu de considérer un état momentané de l'échiquier, il s'intéresse plutôt à la diversité de ses états possibles. Dès les premières lignes du *Cahier brun*, il utilise l'analogie avec les échecs pour mettre en doute la théorie d'Augustin selon laquelle l'apprentissage du langage se fait par l'identification du nom des choses: «Supposons que quelqu'un nous apprenne à jouer aux échecs, et qu'il ne fasse pas mention de l'existence et du mode de déplacement des pions. Nous pourrions dire que la description du jeu, en tant que phénomène particulier, est incomplète; mais qu'il a décrit toutefois de façon complète un jeu plus simple⁴⁵.» C'est cette sorte de jeu simplifié que, selon lui, Augustin décrit: il oublie les règles qui fixent l'usage des mots dans différents contextes, à la manière dont les règles des échecs fixent l'usage des pièces dans le cadre des parties possibles. À de nombreuses reprises, le philosophe reprend ce thème: par exemple, au § 31 des *Investigations*, où il imagine qu'on donne le nom d'une pièce d'échecs, par exemple le roi, et demande s'il lui serait alors possible de la déplacer correctement sur l'échiquier sans avoir une prénotion quelconque du jeu, voire d'un jeu voisin comme les dames⁴⁶. Au § 47, il souligne le fait que l'échiquier peut sembler simple si on le réduit à un seul aspect, mais qu'il est complexe en raison des divers points de vue suivant lesquels on peut l'appréhender: «Vous songez sans doute à la composition de 32 cases blanches et de 32 cases noires. Mais ne pourrions-nous dire aussi qu'il est composé des couleurs noire et blanche et du schème du réseau des carrés⁴⁷?» La richesse de l'analogie échiquéenne apparaît ici dans le fait qu'elle sert à questionner la nature des jeux ou des langages, à travers la relation entre un ensemble de règles (une grammaire) et les divers contextes dans lesquels, en fonctionnant, ces règles exemplifient diverses facettes des phénomènes envisagés. Pour le montrer, on utilise des jeux de langage, c'est-à-dire des tests de la complexité toujours plus grande de la réalité sémiologique.

45 Ludwig Wittgenstein, *Le Cahier bleu et Le Cahier brun*, trad. G. Durand, Paris, Gallimard, 1986, p. 161. «Une fois, écrit Marcel dans une lettre à Calvin Tomkins, je me suis intéressé à ce groupe de philosophes anglais, ceux-là qui prétendent que tout langage tend à devenir tautologie et par conséquent sans signification. Je suis d'accord avec leurs idées», «Not Seen and/or Less Seen», *The New Yorker*, New York, février 1965.

46 Ludwig Wittgenstein, *Investigations philosophiques* (1953), avec le *Tractatus logico-philosophicus*, trad. R. Bouveresse, Paris, Gallimard, 1980, p. 129.

47 *Ibid.*, p. 137.

Cette optique est particulièrement utile pour saisir les relations que les échecs peuvent entretenir avec l'art. Lorsque Duchamp affirme à Cabanne que les échecs n'ont aucune beauté sur le plan visuel, il insiste essentiellement sur leur aspect mental et systématique: la beauté est, ici, considérée comme la trace du dynamisme réglé que le cerveau du joueur engendre et qui se concrétise dans l'avancée des pièces. Cette façon de voir les choses rejoint celle de Binet: la mémoire visuelle du joueur d'échecs diffère profondément de celle du peintre, en ce qu'il lui « manque la qualité picturale concrète » – « Plutôt que visuelle, elle est abstraite; en fait, c'est une sorte de mémoire géométrique » que l'on peut comparer à celle d'un général sur le champ de bataille, telle que Napoléon la définissait⁴⁸. Pareille référence à un domaine où l'intuition a au moins autant d'importance que le calcul trace les limites où peut se renverser la fascination envers le caractère scientifique, méthodique, quasi mathématique des échecs. C'est « avec une pointe de regret dans la voix », selon le commentaire de Schwarz, que Duchamp constate lors du championnat d'Italie en juin 1968: « Vous voyez, les échecs sont désormais devenus une science, ce n'est plus un art⁴⁹. » Capable non seulement de commenter les plus brillants des coups, mais d'anticiper les répliques – « Environ une heure avant la fin du jeu, il en annonça la conclusion et prédit tous les mouvements qui devaient aboutir à la victoire de Capello » –, il marque donc une forte réserve sur la tournure globale prise par un jeu dans lequel, à ses yeux, la rigueur géométrique ne devrait pas étouffer la finesse combinatoire (« C'est l'imagination du mouvement ou du geste qui fait la beauté, dans ce cas-là⁵⁰ »). Le marchand de tableaux Julien Levy rapporte ce propos qui va dans le même sens: « Marcel voulait que l'esprit d'un artiste, s'il n'est pas corrompu par l'argent ou le succès, puisse égaler le meilleur en n'importe quelle branche. Il pensait qu'avec sa sensibilité aux images et ses sensations, l'esprit de l'artiste pouvait faire aussi bien qu'un esprit scientifique avec sa mémoire mathématique⁵¹. » Le caractère mental du jeu serait lui-même atteint par l'abus de méthodes préétablies – « On dit que le jeu d'échecs est une science, mais il se joue homme contre homme, et c'est là que l'art intervient⁵². » Et Marcel, selon Denis de Rougemont, était « persuadé que c'est moins la réflexion rigoureuse que la transmission (involontaire

48 Cf. Gardner, *Frames of Mind*, *op. cit.*, p. 194.

49 Schwarz, *La Mariée...*, *op. cit.*, p. 90

50 Pierre Cabanne, *Ingénieur du temps perdu*, *op. cit.*, p. 29.

51 In Calvin Tomkins, *The Bride and the Bachelors*, New York, Penguin Books, 1965, p. 51.

52 In Calvin Tomkins, *Duchamp et son temps (1887-1968)*, Paris, Time Life, 1973, p. 23.

bien entendu) de la pensée de l'adversaire, souvent, qui permet de gagner⁵³ ». Il y aurait un caractère vraiment « médiumnique » des échecs, pour employer cette expression qui définissait, pour lui, l'activité créatrice de l'artiste.

On peut hésiter entre deux pôles : ou bien les échecs diffèrent radicalement de l'art ; ou bien ils sont « une autre facette de la même forme d'expression mentale⁵⁴ ». Et l'artiste d'ajouter : « une facette minuscule, si vous voulez, mais assez différente des autres pour devenir distincte, et par conséquent, pour ajouter à l'étoffe de mon existence ». C'est bien, encore une fois, l'aspect mental de l'art qui représente à ses yeux l'essence des échecs, et c'est bien par cet aspect qu'ils s'apparentent à l'art. On pourrait voir là quelque chose comme la division entre le monde virtuel du numérique et les différentes formes d'actualisation multimédiatique d'une même matrice ; c'est au niveau de l'actualisation, parce que les formes matérielles appellent des médiums différents, que s'introduit la divergence d'opérations mentales comparables. Au premier rang de ces opérations, l'écart qui, par-delà les effets visuels qu'il produit (ceux qu'atteste, par exemple, la disparité des réactions du spectateur devant le « tout fait, en série », et le « tout trouvé »), caractérise un travail fondamentalement logique : « Je peux faire confiance au thermomètre des échecs qui enregistre assez exactement mes écarts d'une ligne de pensée pas strictement "syllogistique"⁵⁵. »

Toutefois, dans la « Déclaration » à la Convention de la New York State Chess, Duchamp propose une analyse plus fine :

« Objectivement, une partie d'échecs ressemble beaucoup à un dessin à la plume, à cette différence que le joueur d'échecs peint avec les formes blanches et noires déjà prêtes au lieu d'inventer les formes comme le fait l'artiste. Le dessin ainsi élaboré sur l'échiquier n'a apparemment pas de valeur esthétique visuelle et ressemble davantage à une partition de musique qui peut être jouée et rejouée. Dans les échecs, la beauté n'est pas une expérience visuelle comme en peinture. C'est une beauté plus proche de celle qu'offre la poésie ; les pièces d'échecs sont l'alphabet majuscule qui donne forme aux pensées ; et ces pensées, bien qu'elles composent un dessin visuel sur l'échiquier, expriment leur beauté abstraitement, comme un poème. En fait, je crois que tout joueur d'échecs connaît deux plaisirs esthétiques mélangés :

53 « Marcel Duchamp mine de rien », *art. cit.*

54 James Johnson Sweeney « Entretien avec Marcel Duchamp », *op. cit.*, p. 184.

55 Lettre de Marcel Duchamp à André Breton, in *Medium*, Paris, n° 4, janvier 1955, p. 33.

l'image abstraite apparentée à l'idée poétique de l'écriture, et le plaisir sensuel de l'exécution idéographique de cette image sur l'échiquier. Mes contacts étroits avec les artistes et les joueurs d'échecs m'ont induit à conclure que, si tous les artistes ne sont pas des joueurs d'échecs, tous les joueurs d'échecs sont des artistes.»

Conformément à l'idée wittgensteinienne selon laquelle la complexité de la réalité échiquéenne (comme toute réalité de quelque ordre qu'elle soit) exige qu'elle soit envisagée suivant plusieurs points de vue (plusieurs jeux de langage), on voit ici les particularités de trois arts, le dessin, la musique et la poésie, concourir à cerner plusieurs aspects du caractère artistique des échecs (on y ajoutera la sculpture). Quand Duchamp oppose au caractère sportif des échecs « ses affinités avec l'art », on songe évidemment aux « ressemblances de famille » de Wittgenstein, c'est-à-dire ce que la comparaison des jeux permet d'observer : « des analogies, des affinités » en série (comme la compétition, le divertissement, le gain, etc.), partagées par certains d'entre eux, jamais réductibles à un seul dénominateur commun⁵⁶. La force, mais aussi la faiblesse⁵⁷, de ce modèle, c'est que l'on peut étendre la comparaison à des formes d'activités que l'on ne range pas sous la même étiquette : par exemple, des jeux à l'art. On peut appuyer cette extension sur l'idée que l'art recèle une teneur ludique, mais on peut aussi penser utile pour notre tranquillité (au moins) intellectuelle que la série des arts et celle des jeux ne se confondent pas sous le même concept général. Inversement, ce que propose Duchamp, c'est d'étendre aux échecs des caractéristiques artistiques – des « connotations artistiques » comme « les schémas géométriques, les variations de la position des pièces dans le sens combinatoire, la tactique stratégique et positionnelle ». Dans ce texte que l'on a déjà évoqué, la spécificité ludique des échecs résulte de la balance entre cet aspect artistique et l'aspect agonistique, sportif.

Ce qui est surtout notable ici, c'est que, une fois encore, ce qui peut être considéré comme relevant de l'aspect scientifique du jeu verse aussi du côté artistique, suivant cette autre balance à laquelle Duchamp s'accroche d'autant plus fermement qu'elle exprime la réciproque d'une théorie de l'art qui lui tient particulièrement à cœur : l'idée selon laquelle l'œuvre, par-delà sa manifestation visuelle, s'origine dans une activité de la matière grise. Il est

56 Ludwig Wittgenstein, *Investigations philosophiques*, op. cit., § 66.

57 Cf. D. Chateau, *La Question de la question de l'art, Notes sur l'esthétique analytique, Danto, Goodman et quelques autres*, Paris, Presses universitaires de Vincennes, 1994.

« ravi » lorsqu'il en découvre la confirmation dans une forme historique comme le cubisme⁵⁸. La peinture est bien évidemment l'un des points cruciaux de la comparaison avec les échecs ; il y va de leurs définitions respectives qui s'interpénètrent indéfiniment. Sweeney lui tend une perche en remarquant que sa « conception de l'art doit dépasser largement le cadre de la peinture » ; il l'attrape :

« Je considère la peinture comme un moyen d'expression, et non comme un but. Un moyen d'expression entre bien d'autres et non pas un but destiné à remplir toute une vie. Il en est ainsi de la couleur qui n'est qu'un des moyens d'expression et non le but de la peinture. En d'autres termes, la peinture ne doit pas être exclusivement visuelle ou rétinienne. Elle doit intéresser aussi la matière grise, notre appétit de compréhension. Il en est ainsi de tout ce que j'aime : je n'ai jamais voulu me limiter à un cercle étroit et j'ai toujours essayé d'être aussi universel que possible. C'est pourquoi par exemple, je me suis mis à jouer aux échecs. En soi, le jeu d'échecs est un passe-temps, un jeu, quoi, auquel tout le monde peut jouer. Mais je l'ai pris très au sérieux et je m'y suis complu parce que j'ai trouvé des points de ressemblance entre la peinture et les échecs⁵⁹. »

On glisse insensiblement du refus de la définition visuelle-rétinienne de la peinture à la primauté de la matière grise, puis à l'élargissement du cadre au-delà du champ de la peinture, et, enfin, aux échecs. Le jeu, loin d'être exclusif de l'art, en réalise donc la pleine inclusion. Il a certes des effets négatifs, puisque l'on ne peut pas à la fois se consacrer à lui et au « remplissage de chaque jour » ; mais ce qui est ainsi retranché se retourne en positivité, dans la mesure où c'est une certaine pureté de la peinture (celle que désigne la métaphore de l'effacement du tableau) qui est ainsi préservée : « Cela (les échecs) m'aidera probablement à faire ce que je voulais – peindre aussi peu que possible, ne pas me répéter dans mes tableaux⁶⁰. »

Toutefois, dans la fameuse « Déclaration » si féconde en suggestions, l'art visuel est abordé par un autre biais. Ce n'est plus le rejet de la peinture, principalement articulé sur la question de la couleur (moyen d'expression, voire simple matériau qui sort des tubes, donc ready-made), qui est mis en avant, mais un des traits de sa définition : l'analogie avec le « dessin à la plume »

58 Cf. Calvin Tomkins, *Duchamp et son temps*, *op. cit.*

59 James Johnson Sweeney, « Entretien avec Marcel Duchamp », in *op. cit.*, p. 183.

60 Entretien avec Jean-Marie Drot, *Jeu d'échecs avec M. D.*, Film produit par l'ORTF, 1963.

que double, d'ailleurs, une analogie avec la partition de musique. Entre les deux, une réserve qui semblerait renvoyer dos à dos les échecs à la couleur readymade et l'artiste à l'invention formelle: «[...] à cette différence que le joueur d'échecs peint avec les formes blanches et noires déjà prêtes au lieu d'inventer les formes comme le fait l'artiste». Avec Duchamp, suivant la prescription de Wittgenstein, il importe à chaque fois de savoir très précisément à quel jeu de langage on joue, c'est-à-dire quel aspect de la complexité du phénomène envisagé est en question. Précédemment, on a vu que la définition conjointe des échecs et de l'art jouait contre une vision coloriste de la peinture au profit du mentalisme; ici, la recherche d'une caractérisation des échecs par le dessin s'enrichit du boomerang de leur définition «coloriste». Mais on voit bien comment Marcel raisonne: lui qui ne cesse de pointer le caractère au bout du compte readymade de la couleur (son caractère Ripolin) ne peut agréer le constat selon lequel l'échiquier est d'emblée readymade du point de vue de la couleur. Par voie de conséquence la relation avec le dessin concerne moins l'invention formelle que le tracé graphique en tant qu'il matérialise le dynamisme mental du joueur. Il est difficile, ici, de ne pas songer aux esquisses du *Nu* (à commencer par *Le Roi et la Reine traversés par des nus en vitesse*, 1912) et du *Grand Verre*. On peut retenir cette idée d'esquisse dont toute la tradition classique (Vasari, Winckelmann, Diderot, Schopenhauer, etc.) nous enseigne qu'elle manifeste la fougue, la verve, le feu de l'esprit, tandis que la peinture en représente plutôt la face rationnelle, appliquée, déterminante – «Esquisser avec feu, exécuter avec flegme», dit Winckelmann. «En fait, note Duchamp, quand vous faites une partie d'échecs, c'est comme si vous esquissiez quelque chose, ou comme si vous construisiez la mécanique qui vous fera gagner ou perdre⁶¹.» La célérité dont il faut faire preuve dans les parties (extrême dans le cas du *Blitz*) ressortit à une capacité à traduire instantanément dans l'état actuel de l'échiquier un mouvement de pensée qui contient le feedback des coups précédents et l'anticipation de ce qui pourrait advenir. C'est encore l'occasion pour Duchamp de minimiser le côté sportif du jeu au profit de son caractère artistique: «Le côté compétition de l'affaire n'a aucune importance, mais le jeu lui-même est très, très plastique et c'est probablement ce qui m'a attiré.»

De l'esquisse à la partition de musique, il n'y a qu'un pas à franchir. Dans la théorie de Goodman, la partition et l'esquisse s'opposent par le fait que la première et non la seconde fonctionne dans une notation (c'est l'opposition

59 James Johnson Sweeney, «Entretien avec Marcel Duchamp», in *op. cit.*, p. 183.

de l'autographique et de l'allographique)⁶². Sans entrer dans cette discussion qui a fait couler beaucoup d'œuvre, on peut noter que Duchamp, en assimilant ces deux types opposés, attire l'attention sur le fait que l'esquisse, même si elle est une œuvre unique en raison de sa phénoménologie artistique, en l'occurrence indiscernable de celle de la peinture, est fondamentalement produite comme exercice préparatoire, impliquant une série d'autres essais (c'est, à cet égard, qu'elle est « jouée et rejouée » comme la partition) et tendue vers la réalisation définitive, qu'elle adienne ou non. Par ce caractère, l'esquisse échappe à l'aspect statique de l'œuvre définitive; elle exemplifie le dynamisme de la pensée autant qu'elle fixe une certaine représentation. Dans son interprétation brillante du *Grand Verre*, Jean Suquet fait usage de la même relation de la partition à sa réalisation, utilisant les *Notes* de Duchamp comme une carte pour identifier les différents sites entre lesquels l'œuvre elle-même nous invite à voyager. Dès lors, la trace visuelle statique que le spectateur peut rencontrer s'anime d'un mouvement incessant auquel participent la mécanique de la *broyeuse de chocolat*, le *gaz d'éclairage* qui gonfle les célibataires, le cœur de la *Mariée célibataire* ou le ressort du *soigneur de gravité*...⁶³.

« Une partie d'échecs est une chose visuelle et plastique, et si ce n'est pas géométrique dans le sens statique du mot, c'est une mécanique puisque cela bouge; c'est un dessin, c'est une réalité mécanique » : c'est une certaine idée de la mécanique qui est mise en avant ici (comme dans le *Grand Verre*). À la peinture, l'auteur réserve la connotation répétitive du machinal : les gestes, les œuvres que l'on répète sans réfléchir – ainsi fonctionne le « processus créatif ». Aux échecs, il attribue au contraire tout ce qui est positif dans le mécanisme : le mouvement, l'énergie, le vivant ; une partie d'échecs, par-delà ses états successifs, visualise une véritable cinématique. C'est, de même, une certaine idée de la plasticité qui est mise en avant dans ses textes. Bien qu'il s'écarte volontairement de la conception rétinienne des arts plastiques, Duchamp aime particulièrement le vocable et le prend en considération dans toutes ses dimensions lors même qu'il s'agit des échecs. « Pourquoi jouer aux échecs ne serait-il pas une activité artistique ? Une partie d'échecs est quelque chose de très plastique. Vous la construisez. C'est de la sculpture mécanique. Avec les échecs, on crée de beaux problèmes et cette beauté est faite avec la

62 Nelson Goodman, *Langages de l'art, Une approche de la théorie des symboles* (1968), trad. J. Morizot, Nîmes, Éd. Jacqueline Chambon, 1990, p. 249.

63 Cf., entre autres, Jean Suquet, *Le Grand Verre, Visite guidée*, Paris, L'Échoppe, 1992.

tête et les mains⁶⁴. » D'où l'extension à la sculpture de l'analogie entre les échecs et l'art, d'une manière qui rappelle les théories de Rodin sur le mouvement comme transition entre deux équilibres par lesquels cet art statique atteste le travail spirituel. « Les échecs, dit Marcel à Laurence Gold, sont une sculpture mécanique qui offre des valeurs plastiques exaltantes. Si l'on connaît le jeu, on sent que le fou fonctionne comme un levier : quand on le déplace, il suscite une situation entièrement nouvelle. » De même (selon Truman Capote) : « C'est de la sculpture mécanique. Avec les échecs, on crée de beaux problèmes et cette beauté est faite avec la tête et les mains. » De là la comparaison avec les mobiles de Calder (dont Duchamp inventa le mot) – « Donc c'est bien une mécanique, dans le sens par exemple d'un Calder » –, qui indique l'espace indéterminé où les échecs se situent vis-à-vis de la classification des arts : le mobile est sculpture par sa matérialité, il est non-sculpture par la matérialité de son mouvement.

Une autre notion de la plasticité mérite d'être soulignée. Duchamp, on le sait, refuse de s'inscrire dans ce qu'il appelle le « passé "plastico-rétinien" » et trouve dans la littérature, en particulier chez Roussel et Brisset, de quoi alimenter cette rupture⁶⁵. Paradoxalement expulsée des arts plastiques, la plasticité, comme l'attestent les *Notes*⁶⁶, est promue dans la littérature au rang de valeur essentielle, pour détacher le mot aussi bien de son être physique que de sa signification et le plier à une logique qui oscille entre la convention du lexique et l'invention de combinaisons purement nominalistes. On voit bien ici l'analogie avec les échecs où les combinaisons tactiques interfèrent avec la convention des règles. On n'est donc pas surpris de retrouver ce thème dans la « Déclaration » : les échecs penchent plutôt du côté de cette plasticité poétique que de la sensibilité visuelle. Bien plus, « les pièces d'échecs sont l'alphabet majuscule qui donne forme aux pensées ; et ces pensées, bien qu'elles composent un dessin visuel sur l'échiquier, expriment leur beauté abstraitement, comme un poème ». La valeur physique des pièces n'est pas considérée du point de vue de leur plasticité extérieure de même que l'abstraction que leurs mouvements réalisent n'est pas celle des purs concepts (« plus d'adaptation physique des mots concrets ; plus de valeur conceptive [sic] des mots abstraits »). D'où l'importance de la notion

64 Cité par Truman Capote.

65 Lettre à Suquet, 25 décembre 1949, in Suquet, *Miroir de la Mariée, Essai*, Paris, Flammarion, 1974, p. 246.

66 Notes 69, 77, 185-186. In Marcel Duchamp, *Notes*, réun. et trad. P. Matisse, Paris, Centre Georges Pompidou, 1980.

d'écriture. Elle s'ajoute aux idées de dessin à la plume, qui identifie le coup des échecs à la trace d'un geste, d'esquisse, qui met en évidence l'aspect improvisé du jeu, et de partition musicale, qui insiste sur le caractère second de la concrétisation visuelle par rapport au mouvement mental qui la commande, pour souligner le caractère à la fois langagier et poétique des échecs, c'est-à-dire l'indissociabilité de la convention et de l'invention.

Wittgenstein, au § 199 des *Investigations*, note qu'« obéir à une règle, faire une communication, donner un ordre, faire une partie d'échecs, sont des *habitudes* (usages, institutions)⁶⁷ ». On pourrait, par exemple, se demander si une séquence formée de hurlements et de trépignements traduisant les règles des échecs serait encore considérée comme une partie. La même question est posée différemment au § 160, quand le philosophe envisage la possibilité qu'une personne, qui interprète des signes comme NOEL et LOI, opère la même interprétation alors que l'on a inversé ces signes en LEON et IOL: [...] ici nous inclinierions à dire qu'elle s'est construit un alphabet propre ad hoc et qu'elle lit suivant cet alphabet⁶⁸. » On peut en tirer l'idée que l'invention ne consiste pas à produire un code pour son seul usage, pour le bénéfice d'un langage privé qui n'aurait d'autre destinataire que soi-même, mais à substituer une convention à une autre – comme la dispersion anagrammatique des lettres ou des sons dans les poèmes selon Saussure; ou comme les consignes que, à la manière de Brisset, Duchamp propose dans une lettre à Picabia: « [...] si vous voulez une règle de grammaire: le verbe s'accorde avec le sujet consonnamment. Par exemple: le nègre aigrît, les négresses s'aigrissent ou maigrissent⁶⁹. »

Duchamp conclut la « Déclaration » en distinguant « deux plaisirs esthétiques mélangés » produits par les échecs: d'une part, « l'image abstraite apparentée à l'idée poétique de l'écriture », d'autre part, « le plaisir sensuel de l'exécution idéographique de cette image sur l'échiquier ». On pourrait s'étonner que ce grand pourfendeur de l'esthétique se laisse aller ainsi à en vanter la prégnance ou le retour dans la pratique échiquienne. Outre que, dans le domaine spécifiquement artistique, son opposition à l'esthétique soit nettement surévaluée, la relative surprise de son invocation à propos des échecs correspond au grand renversement pour lequel il ne cesse de plaider:

67 Ludwig Wittgenstein, *Investigations philosophiques*, op. cit., p. 202.

68 In *Duchamp du signe*, op. cit.

69 In *Duchamp du signe*, op. cit., p. 159.

l'art des échecs contre l'échec de l'art; de même, quant aux acteurs des deux pratiques: « Mes contacts étroits avec les artistes et les joueurs d'échecs m'ont induit à conclure que, si tous les artistes ne sont pas des joueurs d'échecs, tous les joueurs d'échecs sont des artistes⁷⁰. » La supériorité des échecs sur l'art, essentiellement le poids du mental, explique qu'on puisse réinvestir à son sujet des valeurs esthétiques qui ont déserté l'art ou que l'art n'est plus à même de diffuser. Kant disait que l'art est moins la représentation de belles choses que la belle représentation de choses; mais à ce second usage du prédicat du beau se sont substituées d'autres valeurs plus ou moins contradictoires, comme le sublime, la nouveauté, voire le laid. Des échecs on ne dirait pas qu'ils se concrétisent à l'aide de belles représentations, de belles pièces: ni les pièces ni « la forme du jeu », on l'a vu, ne sont « jolies », mais le mouvement des pièces, de la partie, en tant qu'il manifeste l'imagination et, du même coup (!), la substantifique moelle. La beauté est ici toute déterminée dans les constructions mentales que les pièces se contentent d'incarner comme un code traduit une pensée (« les pièces d'échecs sont l'alphabet majuscule qui donne forme aux pensées; et ces pensées, bien qu'elles composent un dessin visuel sur l'échiquier, expriment leur beauté abstraitement, comme un poème ») ou encore dans la manière dont l'état actuel de l'échiquier exécute un tableau provisoire de ces belles constructions (« le plaisir sensuel de l'exécution idéographique de cette image sur l'échiquier »). Ce qui caractérise essentiellement les échecs, c'est bien la création « de beaux problèmes », une beauté à quoi conspirent la tête et les mains. Or là réside justement, aux yeux de Duchamp, le double défaut de l'art: un déficit intellectuel combiné à une perte de la tradition du faire...

70 Déclaration à la New York State Chess Association's Convention.