

Pour une écriture de plateau, regards croisés sur *Le joueur d'échecs* de Stefan Zweig et *Le Maître ou le tournoi de go* de Kawabata Yasunari

Caroline Schocke

Lycée Georges Leygues - Villeneuve sur Lot (France)

caroline.schocke@ac-bordeaux.fr

Résumé

Cette étude repose sur deux textes qui ont pour sujet principal une partie de jeu de stratégie: les échecs (dans *Le Joueur d'échecs*) et le jeu de Go (dans *Le Maître ou le tournoi de Go*). Ce travail opère un dialogue entre ces deux œuvres qui toutes deux explorent la mécanique du plateau de jeu pour construire un récit complexe et polyphonique où le lecteur lui-même semble faire partie des pions.

Mots-clés: Zweig, Kawabata, théâtralité, metteur en scène, Seconde Guerre mondiale, polyphonie, manipulation.

Abstract

Exploration of writing for a stage, cross-looks on *The Royal Game* by Stefan Zweig and *The Master of Go* by Kawabata Yasunari

This study is based on two texts dealing with strategic games: the chess game (in *The Royal Game*) and the game of Go (in *The Master of Go*). It draws a parallel between these two works which both investigate the mechanism of using board games to elaborate a complex and polyphonic story where the reader himself seems to be part of the pawns.

Keywords: Zweig, Kawabata, theatricality, director, Second World War, polyphony, manipulation.



eikasía

Pour une écriture de plateau, regards croisés sur *Le joueur d'échecs* de Stefan Zweig et *Le Maître ou le tournoi de go* de Kawabata Yasunari

Caroline Schocke

Lycée Georges Leygues - Villeneuve sur Lot (France)
caroline.schocke@ac-bordeaux.fr

SOMMAIRE

Introduction

§1. La théâtralité et le jeu de mise en scène

§2. L'espace de jeu

§3. La gestuelle des personnages

§4. Le rôle du narrateur spectateur

§5. La dimension historique

§6. La guerre des pions

§7. Les renversements

§8. De la tactique de jeu à la technique d'écriture

§9. Comment se construit l'unité

§10. Le jeu de rythmes

Conclusion

Nombreuses sont les œuvres qui mettent en scène des joueurs. Que l'on songe en littérature au *Pantagruel* de Rabelais, à *La défense de Loujine* de Nabokov ou encore à *Alice au pays des merveilles* de Lewis Carroll, au cinéma au *Septième sceau* de Ingmar Bergman, en peinture aux *Joueurs de skat* de Otto Dix, etc. Qu'est-ce qui peut donc justifier notre choix de la nouvelle *Le joueur d'échecs* de Stefan Zweig et du roman *Le Maître ou le tournoi de go* de Kawabata Yasunari? Quel intérêt y a-t-il à mettre en confrontation, en perspective ces deux œuvres littéraires?

Le joueur d'échecs raconte l'histoire fictive d'un homme, un certain Dr.B, qui, alors qu'il prétend ne pas avoir joué aux échecs depuis vingt-cinq ans, remporte une partie contre le champion du monde, un dénommé Czentovic. C'est que cet homme a acquis cette science dans les circonstances très particulières de sa détention par les nazis: l'isolement absolu développe d'étranges facultés du cerveau humain, alors aux frontières de la folie, celle de l'abstraction totale, d'une mémoire illimitée ou encore d'une schizophrénie destructrice.

Le Maître ou le tournoi de go, en revanche, s'appuie sur l'expérience vécue de l'auteur qui, en amateur averti de ce jeu, fut chargé d'élaborer le compte rendu au jour le jour du

tournoi, pour le grand quotidien *Tôkyô nichinichi shinbun*. Ce tournoi historique opposait le grand maître Hon.inbô Shûsa.i à Kitani Minoru, septième dan¹ et vainqueur de la partie qui dura environ six mois (du 26 juin au 4 décembre 1938). Mais il faut souligner que Kawabata distingue nettement ce compte rendu de son œuvre romanesque².

Ces œuvres n'ont pas été écrites en même temps: celle de Zweig, antérieure quoique posthume, a été écrite en 1941 et publiée en 1943, celle de Kawabata fut d'abord publiée en feuilleton au cours des années 1951-1952 et parut sous sa forme romanesque en 1954. Pourtant, elles situent toutes deux l'action de leur histoire à la même période, celle du tout début de la seconde guerre mondiale, c'est-à-dire 1938-1939. Dès lors, la question n'est plus de savoir ce que ces œuvres ont de comparable, mais de comprendre le souci qu'ont eu les auteurs d'ancrer une histoire où le jeu (de stratégie dans les deux cas) occupe une place capitale dans une époque où l'Histoire connaît de profonds bouleversements.

Par ailleurs, il pourra s'agir d'une mise en perspective presque au sens géographique du terme, dans la mesure où chacune de ces œuvres nous projette en des lieux très éloignés l'un de l'autre: dans la nouvelle de Zweig, les personnages voyagent sur un paquebot à destination de Buenos-Aires, dans le roman de Kawabata, les personnages jouent dans deux villes nippones, à Atami, située à 100km de Tôkyô, puis à Itô, à 125km au sud-ouest de Tôkyô. Leur rapprochement peut donc rendre sensible les différences d'approche du jeu³ d'une part, du conflit en marche d'autre part. Toutefois, il n'est pas uniquement question d'établir les liens entre histoire et Histoire. Comme nous l'avons suggéré, il s'agit de deux genres littéraires différents qui témoignent pourtant- c'est ce que nous voulons aussi montrer - d'une même recherche d'unité dans la diversité et la complexité de structure.

La mise en perspective de ces deux œuvres se fera donc sur trois plans: tout d'abord sur le plan du texte lui-même, nous étudierons la théâtralité et le jeu de mise en scène. Puis, nous éclairerons la dimension historique avec le passage de la scène de théâtre à la scène ou l'arène de combat. Nous finirons par nous placer au niveau de l'écriture elle-même pour souligner le rapport entre tactique de jeu et technique d'écriture.

§ 1. La théâtralité et le jeu de mise en scène

L'enjeu de cette partie est de montrer comment, dans les deux œuvres choisies, la pratique d'un jeu de stratégie crée un espace particulier, comparable à un espace scénique. Dès lors,

¹ Dans le roman, le maître garde son nom, qui est en réalité son nom de guerre, alors que Kitani Minoru devient Otalké.

² Notons cet élément comme une piste majeure pour étudier la technique d'écriture de Kawabata

³ En effet, si les échecs et le go sont tous deux des jeux de stratégie, ils reflètent chacun la culture à laquelle ils appartiennent. Une comparaison interculturelle peut donc être perçue à travers la pratique et les règles mêmes de ces jeux.

tous les éléments du texte semblent littéralement entrer en scène: tout paraît concourir à la mise en scène de la partie en cours⁴

§ 2. L'espace de jeu

Ce qui frappe à la lecture des deux textes, c'est la réduction spatiale induite par la pratique du jeu de stratégie. Dans les deux cas, en effet, le narrateur insiste sur le huis clos dans lequel les joueurs eux-mêmes semblent s'enfermer. Ainsi, dès le troisième chapitre de *Maître ou le tournoi de go* nous est citée l'expression «scellé dans un bocal» qu'emploie Otaké pour désigner l'atmosphère dans laquelle se déroule le tournoi. Dans la nouvelle de Zweig, le huis clos précède la partie, mais il n'en reste pas moins mis en valeur par sa place *in medias res*: la nouvelle commence par cette indication de lieu — pareille à une didascalie indiquant le lieu où se jouera la pièce-: «Sur le grand paquebot qui à minuit devait quitter New York à destination de Buenos-Aires»⁵. Cependant, comme le montre cette citation, l'espace scénique ne se résume pas à une délimitation fixe ni définitive.

D'une part les joueurs d'échecs sont sur un espace clos mais mobile et le tournoi de go a lieu, on l'a vu, dans deux villes différentes. La mobilité de l'espace clos s'illustre également par le jeu de dédoublement: ainsi, la chambre close de détention du Dr.B. et la chambre d'hôpital du Maître (peut-être même juste son lit dont il ne peut se lever) sont les doubles - les coulisses - du lieu clos du tournoi⁶.

D'autre part cet espace scénique possède une troisième caractéristique: il est clos, mobile mais aussi, et peut-être surtout, il est structuré en cercles concentriques. Dans une perspective centripète, on verrait d'abord le cercle de la salle dans laquelle a lieu le tournoi et qui correspond aux limites de l'espace clos, puis le cercle des spectateurs auquel appartient le narrateur, le cercle des joueurs — cercle lui-même mobile en fonction des déplacements, de ceux-ci, nous y reviendrons, enfin on parvient au centre: le damier. Parce qu'il attire tous les regards et que c'est de lui que dépend le déroulement et le dénouement de l'action, ce centre spatial est aussi point d'équilibre de toutes les perspectives dont il est la source et la cible. L'espace semble donc organisé à l'image de la configuration du damier ou du goban⁷: des

⁴ On pourra noter que de nombreux aspects appartenant au domaine du jeu de stratégie concernent également le registre théâtral. Ici, la sémantique illustre bien ces correspondances: jeu, partie, pièce mais aussi le damier qui peut figurer une scène miniature, ou encore l'importance des déplacements.

⁵ *Le joueur d'échecs*, p. 10

⁶ Notons tout de même que le Dr.B. est détenu dans cette chambre avant le tournoi, tandis que le Maître est contraint pendant le tournoi de s'aliter.

⁷ «goban» est le mot japonais pour désigner le damier du jeu de go.

lignes, des perspectives se croisent et forment des points de croisement et/ou de cloisonnement.

L'espace de jeu apparaît donc comme quadrillé de perspectives, de forces en tension de telle sorte qu'aucun angle ne semble pouvoir échapper à aucun regard — celui du lecteur y compris - de la même manière que les joueurs doivent avoir à l'ail chaque case du damier. On atteint toutefois à un degré supérieur de mise en scène avec le jeu des multiples éclairages, de certains angles. Aux artifices employés dans une vraie salle de théâtre (lumières de projecteurs, sons, fumées, etc.) vont ainsi correspondre les manifestations des éléments naturels qui participent d'une réelle dramatisation du jeu. Voici deux exemples significatifs.

Le chapitre 36 du *Maître ou le tournoi de go* correspond à un moment de tension croissante pour les joueurs, les coups joués devenant décisifs: «La partie progressait d'une façon surprenante ce jour-là (...) Le moment venait de tout miser sur une grande offensive.»⁸ Le vent orageux, qualifié de «tempête d'hiver» par Otaké⁹, semble alors insuffler à la tension son mouvement croissant, «Il y avait de l'électricité dans l'air, car l'heure de vérité approchait», et communiquer sa violence à la nervosité des joueurs, «Son éventail vibrait, brutal, irritable. Le Maître lui-même, si frileux pourtant, s'éventait avec nervosité.»¹⁰ Et tout se passe comme si ce vent donnait, à ce moment du tournoi, son ampleur au texte: c'est par une nouvelle subtile corrélation entre la suite du tournoi et la vigueur du vent que débute le chapitre suivant. «Le vent d'ouest soufflait toutes les nuits, mais le matin de la séance suivante, le 1 décembre, on sentait comme un frémissement de l'air sous le soleil radieux.» Durant cette séance, en effet, le Maître joue «un coup tout à fait inattendu» pour bloquer l'offensive d'Otaké. Celui-ci commente alors au déjeuner: «Il m'a fait un très beau coup. Un coup terrible. Un coup de tonnerre»¹¹.

On pourrait citer un passage dans *Le joueur d'échecs* où l'orage constitue également l'élément de comparaison avec le déroulement de la seconde partie engagée entre le Dr.B. et Czentovic: «(...) Czentovic fit une pause démesurée, à peine supportable. Nous attendions, le cœur battant, comme on attend le tonnerre après un éclair éblouissant, et que le tonnerre tarde, tarde encore»¹². Ou encore évoquer le moment où le bruit de gouttes de pluie sur les carreaux jouent le rôle de roulements de tambour précédant la narration d' «un événement inattendu» salutaire pour le Dr.B.¹³ Mais nous voulons nous attacher au moment où le Dr.B. se réveille hors de sa chambre de détention, après avoir eu une crise de folie. Le premier élément qui lui fait prendre conscience du changement bénéfique de sa situation, c'est la vue d'éléments

⁸ *Le Maître ou le tournoi de go* in *Kawabata romans et nouvelles*, p.653

⁹ *Op. cit.* p.652

¹⁰ *Op. cit.* p.654

¹¹ *Op. cit.* p.658

¹² *Le joueur d'échecs*, p.91

¹³ *Op. cit.* p.58

naturels. «O merveille je me trouvais dans une autre chambre (...) La lumière entrait librement par une fenêtre sans barreaux. Au-delà, je voyais des arbres verts où courait le vent»¹⁴

Ces exemples montrent en quoi la présence des éléments naturels assure, pour employer un terme d'étude théâtrale, la mimésis. L'espace, sans ce décor naturel, par les aspects que nous avons vus, paraît inhumain. Le narrateur du roman de Kawabata dit en quittant le lieu du tournoi: «Je me sentis soulagé de me retrouver parmi les humains (...) J'éprouvai la sensation de m'être évadé d'un monde anormal.» On pourrait ici se référer à la pièce de Samuel Beckett, *En attendant Godot*¹⁵, dans laquelle la quasi absence de décor renforce ou illustre l'absurdité de la situation des personnages. Quasi absence, en effet, car il y a bien une route de campagne et un arbre effeuillé au premier acte auquel les deux trois feuilles mentionnées à l'acte second ne suffisent pas à rendre vie. On retrouve cette idée de quasi décor insuffisant à pallier l'anormalité du monde des joueurs. Ainsi dans *Le Maître ou le tournoi de go*, le narrateur s'attache à la description d'objets assez variés tels qu'un brasero en bois de paulownia, une estampe sur l'un des murs de la salle de jeu, le coussin de damas rouge sur lequel prend place le Maître pour jouer, etc., mais ces descriptions semblent meubler dérisoirement le silence qui pèse bruyamment sur scène et l'absence de vie apparente. Le roman se termine, en effet, sur l'exclamation du narrateur déplorant l'absence de fleurs près du cercueil du Maître. Il enjoint à sa femme de courir en chercher tandis qu'il offre les fleurs de celle-ci à la veuve. Au-delà de la convention, les fleurs servent ici à peupler l'absence du défunt, mais coup de théâtre sinistre — qui accuse cette mascarade — les fleurs elles aussi sont absentes et remplacées par un autre bouquet !

A présent, il s'agit d'établir un parallèle renversé entre cet espace qui, malgré sa forme close, sa mobilité et sa forte structuration, accuse en réalité un défaut de vie, et les personnages qui, par leur gestuelle, semblent figés dans le jeu mais dont le corps et surtout le visage expriment une agitation intérieure intense.

§3. La gestuelle des personnages

Un des éléments communs aux deux textes étudiés et qui frappe par sa récurrence est la lenteur que mettent les joueurs à déplacer leurs pions. Plus exactement, un des deux joueurs seulement agit avec une extrême lenteur (Czentovic et Otaké) alors que son partenaire joue à un rythme soutenu voire très rapide (le Dr.B. et le Maître). Le temps de réflexion qui donne

¹⁴ *Op.cit.* p.76

¹⁵ Cette pièce est quasi contemporaine de la publication du roman de Kawabata, puisqu'elle date de 1953. Elle reflète elle aussi, entre autres interprétations plausibles, la crise de sens suscitée par les traumatismes des guerres successives du XX^{ème} siècle.

rythme et allure aux gestes des joueurs apparaît donc comme un révélateur des contrastes qui opposent les joueurs. A l'image du damier constitué de cases noires et blanches, les narrateurs soulignent constamment les contrastes entre les joueurs. Ainsi celui du *Joueur d'échecs* remarque: «(...) le contraste intellectuel que formaient les deux partenaires s'exprima de plus en plus physiquement, dans leurs attitudes respectives au cours de la partie. Raide et immobile comme une souche, Czentovic, très bien rodé, ne quittait pas l'échiquier des yeux. Réfléchir était pour lui une sorte d'effort physique qui demandait une concentration extrême de tout son corps. M.B..., au contraire, restait parfaitement dégagé et libre dans ses mouvements»¹⁶. Celui du *Maître ou le tournoi de go* va même jusqu'à écrire: «On pouvait voir dans cette différence ce rythme l'expression d'une incompatibilité spirituelle, peut-être aussi physiologique»¹⁷

Le temps qui s'écoule entre chaque déplacement de pièce ou de pierre ménage la plupart du temps un espace de silence comparable, dans un texte écrit de théâtre, aux didascalies qui servent à indiquer notamment les attitudes des comédiens qui n'ont momentanément plus la parole. Pendant ces minutes de silence, en effet, les joueurs, loin d'être passifs dans leur attente, sont agités de tics et autres manifestations nerveuses révélatrices de leur agitation intérieure. Voici un exemple très significatif de la nouvelle de Zweig. «La montre posée sur la table pour mesurer l'intervalle entre les deux coups faisait entendre son tic tac, dans le silence général. Trois minutes s'écoulèrent, puis sept, puis huit — Czentovic ne bougeait toujours pas, mais il me sembla que l'effort qu'il s'imposait élargissait bien souvent ses narines épaisses.»¹⁸ Bien souvent également, le silence de réflexion d'un joueur est l'occasion pour le narrateur d'observer l'attitude et les gestes du joueur qui attend. Ainsi, quand c'est au Maître Shûsai de jouer, Otaké s'éponge le front, boit du thé, quitte même la salle pour se soulager la vessie. Ou encore, dans *Le joueur d'échecs*, on peut lire: «Lent, calme, [Czentovic] réfléchissait, et j'étais de plus en plus certain que sa lenteur était voulue et méchante. Du moins me laissait-elle tout le loisir d'observer M.B...»¹⁹.

Si bien que plutôt que de théâtre nous serions tentés de parler de pantomime. Les personnages ne parlent presque jamais durant la partie, ce qui, là encore, contraste avec les nombreux dialogues qui ont lieu en dehors. La parole est essentiellement au corps dans l'espace de jeu. C'est d'ailleurs la santé du Maître, atteint d'une grave maladie au cœur, qui met en péril l'issue du tournoi. Et c'est sur la dépouille de celui-ci que se termine le roman, comme si le silence de son corps entraînait l'extinction de la voix du roman.

C'est enfin comme si les corps des joueurs communiquaient l'un avec l'autre dans un sabir incompréhensible pour les spectateurs: le cercle des joueurs constituerait alors une limite qui les séparerait des non initiés. Le narrateur du *Joueur d'échecs* regrette, en effet, que la partie

¹⁶ *Le joueur d'échecs*, p.84

¹⁷ *Le Maître ou le tournoi de go*, p.655

¹⁸ *Le joueur d'échecs*, p.87 - 88

¹⁹ *Op. cit.* p.91

«se soit déroulée (...) devant d'aussi incompetents spectateurs» et écrit plus loin «pour nous autres novices.»²⁰ Celui du *Maître ou le tournoi de go* se qualifie également d' «amateur»²¹. On pourrait dès lors rapprocher ce langage silencieux entre les joueurs de cette phrase du roman de Kawabata: «Les pions semblaient se renvoyer un écho.»²² La pantomime des joueurs doublerait celle des pions en quelque sorte.

Pourtant, plutôt que de parole silencieuse du corps, il semblerait qu'il faille parler de cri du corps en souffrance. Le rapport des joueurs au jeu se révèle, en effet, très ambigu et paradoxal. Alors que les joueurs sont censés maîtriser toutes les ficelles du jeu, ce sont en réalité eux les pantins du jeu. On pourrait voir dans ce renversement une ironie tragique qui fait du maître l'esclave, ou plutôt du maître un aliéné. «Absorbé par le jeu, le Maître semblait abandonner aux organisateurs la charge de son être physique, s'en remettait à eux pour tout et ne réclamait rien. Pendant que les autres discutaient des conséquences de sa maladie sur la suite du tournoi, lui-même s'éloigna, l'air absent, semblant indiquer que cela ne le concernait pas.»²³ Le corps des joueurs semble figurer l'ombre de ces derniers, effacés (donc blancs) dans la concentration du jeu. A la structuration de l'espace en cercles concentriques autour du damier correspondrait donc la concentration des joueurs sur le jeu. Et cette concentration est telle que les joueurs s'abîment, aux deux sens du terme, dans la réflexion: ils s'y plongent corps et âme et leurs corps souffrent du mépris dont ils sont l'objet.

Ce phénomène est d'autant plus perceptible qu'en dehors du moment de jeu, les joueurs ressentent des douleurs physiques. Le Maître et Otaké se réveillent, par exemple, un matin en déplorant des maux d'estomacs²⁴. Tout se passe comme si le damier exerçait une attraction vampirique sur les joueurs. Prenons cet exemple où le Maître Shûsai «paraît fort incommodé» et où «les yeux clignotants, la bouche entrouverte, il s'évente comme pour ranimer les braises au tréfonds de son être.» Malgré cet état de souffrance patente, «il montre une vivacité surprenante dès qu'il s'éloigne du damier.»²⁵ L'énergie vitale des joueurs semble donc obéir à une force centrifuge. C'est pourquoi le Dr.B. explique au narrateur qu'il «ne désire pas être repris par cette passion fiévreuse, par cette rage de jouer à laquelle [il] ne pense qu'en tremblant.» et il conclut lui-même: «Il vaut mieux ne plus s'approcher d'un échiquier, quand on a été intoxiqué comme je le fus...»²⁶ Pourtant, une fois qu'il a recommencé à jouer, le Dr.B. perd cette lucidité sur soi et s'aliène à sa passion: «Avec une hâte fiévreuse, il remet les pièces

²⁰ *Op. cit.* p.84-85

²¹ *Le Maître ou le tournoi de go*, p.659

²² *Op. cit.* p.598

²³ *Le Maître ou le tournoi de go*, p.623

²⁴ *Op. cit.* p.651

²⁵ *Op. cit.* p.575

²⁶ *Le joueur d'échecs*, p.83

sur l'échiquier, et ses doigts tremblaient tellement, que par deux fois un pion s'en échappa et roula sur le plancher. (...) Indéniablement, cet homme calme et paisible s'était changé en exalté.»²⁷ Cet extrait, comme les autres, montre donc l'importance du regard tiers du narrateur dans l'analyse de ces changements de gestes ou attitudes. Le narrateur se constitue dès lors comme spectateur — le mot est employé dans les deux œuvres — essentiel à la mise en perspective de cet espace théâtral. Il est en quelque sorte «l'œil vivant», pour emprunter une expression à Starobinski, de la pièce qui se joue devant nous, lecteurs.

§ 4. Le rôle du narrateur spectateur

Si les textes que nous étudions parviennent à conserver leur unité en dépit de la multiplicité des perspectives, c'est que le narrateur en est le point focal. Et même si d'autres points de vue alimentent le texte (celui de Go Sei-gen dans le roman, du compagnon de voyage du narrateur dans la nouvelle), ils sont toujours exprimés en présence ou à la connaissance du narrateur. Dans les deux textes également, le narrateur est très proche des joueurs, à la nuance près qu'Uragami, le narrateur du roman, connaît intimement les deux joueurs et leur famille tandis que le narrateur de la nouvelle fait simplement connaissance avec le Dr.B. sur le paquebot.

Pour cette raison peut-être, le narrateur apparaît au fil du texte moins comme un simple spectateur que comme un réel metteur en scène. C'est à travers son œil que sont perçus le temps, le silence, l'espace, les attitudes des joueurs, les réactions des autres spectateurs. Ainsi, sa perception fonctionne comme un projecteur qui joue ou non en notre faveur. Tantôt nous est révélé un élément que seul le narrateur pouvait ou a pu percevoir. C'est le cas à la fin de la nouvelle: «J'étais seul à savoir pourquoi cet homme ne toucherait plus jamais un échiquier, tandis que les autres demeuraient là, vaguement conscients d'avoir échappés à je ne sais quel désagrément ou même à un danger.»²⁸ Un jeu de complicité s'établit donc entre le lecteur et le narrateur, à l'image de la complicité particulière entre les joueurs et le damier. Tantôt nous sommes exclus de la scène qui se joue car le narrateur, comme les autres spectateurs, n'a pas su ou pu percevoir un détail de la scène. «Aucun d'entre nous n'avait perçu son angoisse.»²⁹ Mais il y a un tel contraste entre le terme «angoisse» et le fait de ne que l'on peut se demander si le narrateur ne nous nargue pas. Car ce n'est pas tant le fait qu'on ne voit pas certaines choses qui dérange, que le fait qu'il mette en lumière précisément cette zone d'ombre de sa perception. La voix du narrateur serait donc le damier dont nous serions les pantins...

²⁷ *Op. cit.*, p.89

²⁸ *Op. cit.* p.95

²⁹ *Le Maître ou le tournoi de go*, p. 659

Le narrateur, dans les deux textes, prend en effet assez ouvertement parti pour l'un des joueurs. «Nous ne pouvions, ni exprimer notre assentiment, ni tenter de défendre Otaké, mais notre sympathie nous portait vers le Maître.»³⁰ Et dans la nouvelle de Zweig, cette prise de parti s'exprime à travers le choix dans la fiction de faire de Czentovic un personnage antipathique à tout le monde et de nous mettre dans la confiance du récit du Dr.B. Comment dès lors ne pas soupçonner le narrateur de forcer certains aspects en fonction de ses sympathies³¹. Plusieurs fois dans le texte, le narrateur se fait véritable portraitiste: «Le Maître devenait un personnage de tragédie. Le journal lui avait fait dire que l'ultime désir d'un joueur de *go*, c'est de mourir devant le damier. On le dépeignait comme un martyr se sacrifiant à son art.»³² Le narrateur a beau se réfugier derrière la voix anonyme du «on» et derrière son souci de donner la parole aux autres voix témoins du tournoi, il n'en reste pas moins qu'il cite précisément cette voix là, juste après avoir lui-même montré la capacité d'abnégation du Maître devant le damier.

Véritable metteur en scène, le narrateur deviendrait lui-même figure théâtrale, celle d'Alcandre, le magicien de *L'illusion comique* de Corneille. «(...) dans ma contemplation du Maître, je me réduisais moi-même à rien.»³³: la contemplation que donne à lire le magicien se constitue en véritable spectacle, mot que l'on peut lire plusieurs fois dans les deux œuvres. Pourtant plutôt que d'«illusion comique» il semble que l'on ait en réalité à faire à une illusion tragique. Ces deux mises en scène ont, en effet, un arrière-fond commun, celui du début du deuxième conflit mondial. La scène de théâtre prend alors des allures de scène historique tragique ou d'arène.

§ 5 La dimension historique

C'est précisément parce que la Seconde guerre mondiale n'est que l'arrière-fond de ces œuvres - aussi tragique soit-il — que nous choisissons d'étudier la dimension historique en deuxième et non en première partie. De plus, au-delà du simple fait qu'elles situent toutes deux leur action en 1938-1939, ces œuvres mettent en scène des jeux de stratégie³⁴. Il y a donc bien un rapport fondamental à étudier entre le jeu de stratégie et le conflit de guerre. En

³⁰ *Op. cit.* p.658

³¹ Cette remarque vaut d'autant plus pour le roman de Kawabata puisqu'il est fondé sur des personnages et des faits réels.

³² *Op. cit.* p.621

³³ *Op. cit.* p.628

³⁴ Ce qui explique, par exemple, que nous n'ayons pas choisi cette autre nouvelle de Zweig: *Vingt-quatre heures de la vie d'une femme*. Le jeu y occupe certes une place centrale — le joueur est un joueur de cartes, mais il ne s'agit pas d'un jeu de stratégie. Même remarque, pour citer l'exemple d'un autre auteur, avec *Le joueur* de Dostoïevski.

reprenant l'image des cercles concentriques, cette partie vise à montrer comment la guerre agit par ondes de choc sur les deux œuvres et influence leur écriture.

§ 6. La guerre des pions

Le rapport entre guerre et jeu de stratégie remonte aux origines mêmes des jeux de stratégie. Les échecs, apparus dans la vallée de l'Indus, en Inde, au VI^{ème} siècle avant J.-C. furent d'abord connus sous le nom de *chaturanga* qui signifie le «jeu de l'armée» et directement inspirés de l'art de la guerre. Quant au *go*, il fut une discipline obligatoire de l'académie militaire japonaise jusqu'en 1600. Dans les deux ouvrages, au fur et à mesure que la partie avance, ce rapport va se montrer avec de plus en plus d'évidence et de violence. C'est ce que montre, entre autres nombreux exemples, cette réflexion du narrateur du *Joueur d'échecs*: «Ce n'étaient plus deux partenaires qui voulaient éprouver leur force en s'amusant, c'étaient deux ennemis qui avaient juré de s'anéantir réciproquement.»³⁵ Les joueurs eux-mêmes semblent se métamorphoser en guerriers, et ce n'est plus ni le roi qui doit être mat ni les pierres qui doivent être cernées mais bien l'adversaire. «La tension du corps à corps final ne ressemble pas à celle des débuts et des milieux de partie. Les nerfs semblent à vif. Il se dégage quelque chose de grandiose et même d'effrayant des deux silhouettes qui s'affrontent dans une lutte de plus en plus serrée. Le souffle s'accélère, comme si deux guerriers se battaient à coup de poignard»³⁶ La partie de jeu elle-même devient dès lors une guerre entre les joueurs et c'est dans cette guerre des pions que peut se lire en filigrane le conflit historique réel: «nous comprimés à ce signe que la véritable lutte pour la suprématie était engagée.»³⁷

Les allusions explicites aux événements historiques ne se trouvent que, paradoxalement, dans la fiction de Zweig, quand le Dr.B. fait le récit de sa détention. Le lien entre histoire fictive et Histoire réelle précède même le récit du Dr.B.: «C'est une histoire assez compliquée, et qui pourrait tout au plus servir d'illustration à la charmante et grandiose époque où nous vivons. Si vous avez la patience de m'écouter une demi-heure...»³⁸ Le personnage du Dr.B. devient même l'incarnation du destin de son pays, l'Autriche: sa libération, c'est-à-dire en fait le désintérêt de ses bourreaux pour lui, correspond au désintérêt d'Hitler pour l'Autriche: «(...) peut-être aussi ma personne ne représentait-elle plus aucun intérêt pour la Gestapo, car Hitler venait d'occuper la Bohême et le cas de l'Autriche était liquidé à ses yeux.»³⁹

Si les références au conflit mondial n'apparaissent pas explicitement dans le roman de Kawabata, elles n'en influent pas moins sur la dimension historique complexe de ce tournoi.

³⁵ *Le joueur d'échecs*, p. 90

³⁶ *Le Maître ou le tournoi de go*, p.665

³⁷ *Le joueur d'échecs*, p.85

³⁸ *Op. cit.* p.44

³⁹ *Op. cit.* p.80

Complexe, en effet, car elle se décline sur deux échelles. L'échelle mondiale d'une part, avec, par exemple, cette remarque à double entente d'Uragami: «Le monde attendait de voir ce qu'il en serait.»⁴⁰ S'agit-il du déroulement du jeu ou bien du déroulement de la guerre que les visées expansionnistes du Japon ont déclenchée en Chine? L'échelle nationale d'autre part, comme le montre cette expression dans le chapitre suivant: «à cette époque de crise nationale.»⁴¹ A la superposition de ces deux échelles correspond alors la double symbolique qu'incarne chacun des joueurs. Le Maître représente à la fois la tradition et le Japon pacifique à l'échelle nationale et le Japon à l'échelle du conflit mondial, l'un comme l'autre seront vaincus. Otaké porte les valeurs de l'époque moderne et le Japon conquérant du début du conflit et finalement la puissance victorieuse, les Alliés: «(...) il fallait aussi donner à cet affrontement une signification plus étendue. Lui [Otaké] représentait les temps nouveaux et se trouvait porté par le courant de l'histoire.»⁴²

Le rapport entre jeu de stratégie et conflit guerrier procède donc d'une dynamique double: si le damier sert de carte où se lit le déclenchement du conflit historique, celui-ci exhause la partie à une dimension historique symbolique. Les frontières de l'histoire/Histoire dépendent dès lors entièrement de la guerre, incrustée au centre même du texte, le damier. Les ondes de choc émises vont alors induire de nombreux renversements.

§ 7. Les renversements

Dans *Le Maître ou le tournoi de go*, le goban semble véritablement être l'épicentre d'ondes de chocs subversives; «(...) ce tournoi d'adieux marquait la fin d'une époque, lançait un pont nouveau vers un âge nouveau.»⁴³ La victoire d'Otaké sur Maître Shûsai signifie un renversement plus qu'un simple passage ou «pont» car elle est brutale: «Jusqu'à ce que les Noirs soient parvenus à détruire la formation blanche, après le fatal Blanc 130, personne n'aurait prévu cet écart de cinq points. (...) il avait alors laissé passer l'occasion de minimiser la victoire d'Otaké.»⁴⁴ Cette victoire met à mal la légende du «Maître invincible»: «Il avait dominé toute opposition durant cette époque, - son époque. Aucun joueur ne parvenait à s'élever au niveau qui lui permette de franchir le fossé séparant le Maître de la nouvelle génération.»⁴⁵ Tout se passe comme si la dimension historique avait exhaussé Otaké au-dessus du niveau du Maître en lui permettant «de franchir le fossé». Cela s'entend au niveau

⁴⁰ *Le Maître ou le tournoi de go*, p.578

⁴¹ *Op. cit.* p.580

⁴² *Op. cit.* p.646

⁴³ *Le Maître ou de tournoi de go*, p.647

⁴⁴ *Op. cit.* p.667-668

⁴⁵ *Op. cit.* p.590

du conflit mondial comme l'invasion de la Manchourie dès septembre 1931 et à l'échelle nationale comme le renversement du pouvoir par les ultranationalistes en 1927. Le goban fonctionne comme un miroir, et les échos qu'Uragami croit entendre entre les pions pourraient être ceux du conflit réel. Le renversement serait donc ici réflexion spéculaire, et même réflexion qui se fait réflexion, cassure: celui qui a le pouvoir de gagner au début (le Maître, le Japon) n'est finalement pas le vainqueur. Dans le domaine théâtral, on parlerait de coup de théâtre.

Cette idée de renversement final se trouve également dans la nouvelle de Zweig: alors qu'il a gagné brillamment la première partie contre Czentovic — «L'invraisemblable s'était produit. Un champion du monde, le vainqueur d'innombrables tournois, venait de baisser pavillon devant un inconnu (...) Notre ami, cet anonyme, avait battu le plus fort joueur du monde entier dans un tournoi public!»⁴⁶ - le DrB. perd la seconde par «sotte méprise»⁴⁷. Dans une perspective historique, cette inclination du Dr.B. — perçu comme le représentant des forces opposées au régime totalitaire que Zweig avait fui, comme son héros, dès 1934 — correspondrait peut-être à l'annexion de l'Autriche par Hitler, ou encore, la nouvelle datant de 1941, à l'occupation de la France vaincue.

Pour finir, le renversement final de la guerre, c'est-à-dire la défaite des puissances de l'Axe, est rendu perceptible à travers la confrontation de ces deux œuvres en particulier. La nouvelle de Zweig suggère, en effet, par la victoire de Czentovic, celle des puissances de l'Axe. Cela tient sans doute au fait que cette œuvre a été écrite en 1941, c'est-à-dire quand effectivement les pays de l'axe semblaient proches de la victoire. Et le suicide de l'auteur l'année suivante confirmera le désespoir qui transparait dans la nouvelle. Le roman de Kawabata, en revanche, parce qu'il a été écrit après la seconde guerre mondiale, accuse une certaine distance avec l'issue du conflit qui place son pays du côté des vaincus. Il exprime plutôt la nostalgie de l'auteur (à travers le personnage d'Uragami) à l'égard de la disparition du Japon traditionnel face aux valeurs démocratiques naissantes. Son suicide également en 1972 radicalise cette nostalgie. «Depuis que le Japon a été vaincu, la seule chose qui me reste à faire est de revenir à la traditionnelle tristesse spirituelle des Japonais.»

Chacune de ces œuvres situe leur histoire au même moment, mais le présent d'écriture, lui, influe sur la portée historique de l'histoire. Le renversement est donc lié au temps de réflexion des auteurs pourrions-nous dire, en comparaison avec le temps que mettent les joueurs à déplacer leurs pions. Le temps domine, régule en fait toute l'œuvre: temps de réflexion des joueurs, temps météorologique, temps historique, temps ou moment auquel l'auteur écrit. Et c'est le temps du récit qui permet la mise en œuvre du renversement,

⁴⁶ *Le joueur d'échecs*, p.89

⁴⁷ *Op. cit.* p.94

mouvement qui structure les deux textes. Il s'agit maintenant de voir que le renversement est à l'origine même de ces deux œuvres.

§ 8. De la tactique de jeu à la technique d'écriture

C'est le travail d'écriture que nous voulons étudier ici car il pose les mêmes questions aux deux textes: celle de l'unité d'un texte polyphonique, celle du rythme de l'écriture ou encore celle du mystère dans le récit.

§ 9. Comment se construit l'unité?

Les deux textes que nous étudions ont en commun d'être polyphoniques. Comment s'opère dès lors le passage de la multiplicité de voix à l'unité du texte? Nous voulons montrer qu'en fait de renversement, il s'agit du passage d'une écriture de fragments épars à une écriture fragmentaire.

Le roman de Kawabata se présente originairement sous la forme de courtes chroniques publiées dans le grand quotidien *Tôkyô nichinichi shinbun*. Bien que l'auteur, comme on l'a dit, distingue clairement ces chroniques de son œuvre romanesque, il semble que l'on retrouve cette brièveté des articles dans la concision des chapitres qui n'excèdent jamais trois pages. Chaque chapitre apparaît comme un fragment proche de l'anecdote voire un «roman miniature» - forme qu'affectionne Kawabata. Pourtant lorsqu'on lit le roman, cette fragmentation ne frappe que par son aspect formel mais ne nuit aucunement à l'unité du texte. Mais la polyphonie de ce roman vient également de ce que le narrateur restitue les paroles d'autres personnes, comme on l'a vu avec l'exemple de Go Sei-gen. Mais de la même manière que l'espace est structuré en cercles concentriques et que l'attention de tous est orientée vers le damier central, l'unité du texte s'organise autour de la table de jeu. C'est comme si toutes les voix qui parcourent le texte venaient se répercuter sur le damier qui renvoie alors les échos au lecteur. Chaque voix est porteuse de cet écho provenant du damier, pareille à des ondes sonores. Ce ne sont plus les pions qui se font écho mais les voix ou bien ce sont les voix qui sont les pions du joueur qu'est l'auteur. Kawabata se plaît, en effet, à infiltrer sa propre voix parmi les autres voix, comme au début du treizième chapitre où l'auteur prend une distance presque ironique par rapport au narrateur: «Dans le milieu des jeux de compétition, le spectateur aurait tendance à prêter à ses héros des pouvoirs quasi surnaturels. Opposer des adversaires de talents équivalents suscite un certain intérêt, mais ce qu'on espère vraiment,

n'est-ce pas un être inégalable?»⁴⁸ Le Maître de jeu serait donc l'auteur qui parvient à entremêler les voix — et la chronologie aussi nous le verrons- la sienne y compris.

La polyphonie de la nouvelle de Zweig est moins apparente du point de vue typographique, mais elle est plus complexe dans la structure. La nouvelle se construit, en effet, par enchâssement de récits. Le texte fait directement entendre la voix du narrateur, celle de son compagnon de voyage, celle du Dr.B. et indirectement toutes les voix des discours rapportés (celle du médecin par exemple). Comme nous l'avons étudié, le narrateur pourrait faire figure de fil conducteur car toutes les voix sont portées à sa connaissance. Mais du point de vue thématique, c'est là aussi du jeu que dépendent toutes les voix. Le «nous» de cette citation pourrait renvoyer aux voix du texte: «Nous nous penchâmes tous sur l'échiquier pour voir cette manœuvre sans pareille.»⁴⁹

La technique d'écriture des deux auteurs pour assurer l'unité du texte s'apparenterait donc à la tactique de jeu du go: il s'agit d'encercler le sujet du récit par des voies multiples, c'est-à-dire la polyphonie. Il s'agirait alors de montrer en quoi la multiplicité des voies empruntées entraîne un rythme complexe de cheminement jusqu'au point final du texte.

§ 10. Le jeu de rythmes

Nous avons déjà souligné l'importance du temps dans ces œuvres, et nous voulons ici mettre l'accent sur le temps musical des textes, c'est-à-dire sur le rythme de l'écriture.

Le suspense que crée le jeu de rythmes reflète parfaitement le suspense qui règne autour du goban dans le roman de Kawabata. La maladie du Maître oblige, en effet, à modifier le temps entre les séances de tournoi, c'est pour cela d'ailleurs qu'il a duré presque six mois. Le récit d'Uragami alterne les descriptions du décor intérieur et extérieur, les réflexions sur l'évolution du jeu, le récit des moments hors tournoi avec les joueurs, les descriptions des attitudes corporelles de ceux-ci et les coups qu'ils font. Cependant le rythme du texte ne suit pas celui du tournoi; l'issue nous est révélée d'ailleurs assez vite dans le roman. C'est comme si le romancier avait volontairement cherché le décalage avec la tension du tournoi pour créer un rythme propre au roman. En ce sens l'œuvre romanesque se distingue effectivement des chroniques. De plus, on peut souligner que l'écriture du roman ne suit pas l'ordre chronologique du déroulement du tournoi. Comme si l'écrivain avait cherché à brouiller les pistes du temps pour extraire l'écriture de la linéarité du temps et l'articuler dans une spirale où seul des moments ressortent (comme des pics de secousse dans un séisme). Ainsi la description des déplacements des pièces sur le goban n'est pas le souci de l'écrivain qui fait même dire au narrateur qu'il s'intéresse moins au jeu qu'aux joueurs. L'écrivain a recours de

⁴⁸ *Le Maître ou le tournoi de go*, p.592

⁴⁹ *Le joueur d'échecs*, p.93

nombreuses fois à des diagrammes qui exposent directement la position des joueurs et participent de la volonté de l'écrivain de créer un rythme particulier fondé sur la concision. Il ne s'agit pas de se perdre dans des descriptions techniques laborieuses, de même que dans le jeu de go il ne faut pas gaspiller ses pions. La technique d'écriture consiste donc à orienter tout le texte vers le déroulement du tournoi pour en saisir les répercussions sur l'état physique et mental des joueurs et sur l'ambiance générale du moment. On retrouverait ici l'image des ondes de chocs.

Le rythme du *Joueur d'échecs* tient également au brouillage de la temporalité bien qu'il soit différent. Il ne s'agit pas d'extraire le récit de la linéarité du temps mais bien de restituer les tronçons manquants à l'énigme que représente chacun des joueurs. Les récits enchâssés servent tous à raconter comment chacun est parvenu au jeu d'échecs et surtout à ce niveau. Il s'agit presque d'élucidation et en cela il y a suspense. Czentovic est comparé à Annibal ... pour ce qui est des «signes frappants d'indifférence et d'imbécillité»⁵⁰ tandis que le Dr.B. se présente la première fois comme n'ayant pas touché aux échecs depuis vingt ou vingt-cinq ans. Le texte fonctionne comme une enquête mais garde en ligne de mire la confrontation entre les deux hommes. En termes musicaux, nous dirions que l'enquête est le thème principal, qui ne prend de relief qu'avec la voix d'accompagnement qu'est la confrontation finale. Et le final est précisément la partie (male, celle où à la fin le Dr.B. déclare «c'est la dernière fois que je m'essaie aux échecs.») L'écrivain parvient donc à faire du jeu une sorte d'interlude durant lequel le statut de champion du monde de Czentovic et la santé mentale du Dr.B. sont menacés. Le jeu pour l'auteur serait donc de s'être joué de nous qui avons pris cet interlude pour un moment crucial de jeu. L'enjeu de la lecture de ce texte en valait la chandelle car nous avons été bien pris au jeu !

Conclusion

A partir d'un simple constat sur la contemporanéité de leur action et le point commun du jeu de stratégie présent dès le titre, une comparaison plus en profondeur montre la richesse des liens entre *Le joueur d'échecs* et *Le Maître ou le tournoi de go*. Dès lors, l'étude comparative elle-même de ces deux œuvres peut révéler une structure en cercles concentriques et nous qui avons mené cette étude ressemblons à des joueurs qui ont essayé de cerner quelques-uns de ces cercles comparatifs. Comme si finalement la strate du jeu régissait toute l'œuvre depuis sa création jusqu'à sa réception et son étude. Et tout comme les combinaisons possibles sur un damier sont infinies, la comparaison entre ces œuvres s'avère sinon infinie du moins très riche. Il y a même une sorte de profondeur inaccessible dans chacune de ses deux œuvres comme le souligne chacun des deux narrateurs: «Le go, comme

⁵⁰ *Le joueur d'échecs*, p.18

la cérémonie du thé, comme le nô, se serait-il enfoncé de plus en plus loin dans les replis profonds de la tradition japonaise?»⁵¹ «[L]es combinaisons [du jeu d'échecs] sont illimitées. Il poursuit un développement sans fin, mais il reste stérile (...) Où commence t-il, où finit-il?»⁵² Il faudrait donc nous aussi, comme les joueurs, garder le silence ou maintenir le mystère⁵³ sur le point final à mettre à cette étude comparative. Il faut pourtant bien celer notre étude, mais la partie n'est pas terminée...

Bibliographie

Le joueur d'échecs, Stefan Zweig, éditions Livre de Poche 1998, traduction révisée par Brigitte Vergne-Cain et Gérard Rudent.

Le Maître ou le tournoi de go in *Kawabata romans et nouvelles*, édition Le livre de poche La pochothèque 1997, édition présentée et annotée par Fujimori Bunkichi et traductions de Michel Bourgeot, Lucien Dumont, Fujimori Bunkichi, Philippe Pons, Sylvie Regnault-Gatier, Suzanne Rosset et René Sieffert.

⁵¹ *Le Maître ou le tournoi de go*, p.631

⁵² *Le joueur d'échecs*, p.23

⁵³ Ce mot est récurrent dans les deux œuvres, il traduit la part impénétrable de ce qui se joue et comment cela se joue sur le damier. Il rend compte également de l'atmosphère pesante qui règne dans la salle de jeu.