

Mercredi 4 septembre, 9h30-11h – Atelier 33 : « Jeu d'échecs et littérature 3 », salle E655

Le jeu d'échecs, emblème poétique et politique dans *Le Livre des Rois* de Ferdowsi

Armand Erchadi

1 L'épopée du *kherad*

Le *Châhnâmeh*, en français *Le Livre des Rois*, de Ferdowsi est une épopée persane de plus de cinquante mille distiques, achevée en l'an 1010 par son auteur. Le poème commence par un éloge du خرد (*kherad*), c'est-à-dire la « raison » et la « sagesse » : le *kherad* est présent tout au long de l'épopée, mais une figure historique l'incarne plus particulièrement, بوزرجمهر, « Bouzardjomehr », en français Bozorgmehr. Il s'agit du savant et grand dignitaire d'État des VII^e-VI^e siècles, sous la dynastie sassanide, auquel on attribue plusieurs traités en moyen perse, ou pehlvi, dont *De l'explication des échecs et de la disposition du nard*, le *nard* étant l'ancêtre du trictrac, du jacquet et du backgammon.

Les échecs dans l'épopée persane sont un jeu sans joueurs, un jeu solitaire et abstrait. Ils sont à l'image de l'échiquier dit « de Charlemagne » auquel Michel Pastoureau a consacré une belle étude, « un jeu qui n'est pas fait pour jouer mais pour symboliser¹ ». C'est en ce sens qu'il convient d'interpréter la place du jeu dans *Le Livre des Rois*.

2 Deux épisodes emblématiques

2.1 Le casse-tête indien

Le jeu d'échecs occupe une place remarquable dans la dernière partie de l'épopée persane et en fournit l'un des plus parfaits emblèmes, à travers deux épisodes. Dans le premier, un ambassadeur du raja (le souverain indien) venant de Kanauj (aujourd'hui dans l'Uttar Pradesh, au nord de l'Inde) apporte un échiquier d'un prix inestimable à la cour du roi d'Iran. L'Inde pose une condition au paiement de l'impôt et du tribut habituels exigés par l'Iran : démontrer, par la résolution d'un problème, la supériorité scientifique d'une nation sur l'autre. Le défi est le suivant : si les savants perses découvrent les règles de ce jeu, inconnu d'eux, à partir de la simple observation du plateau et des pièces, le chah sera payé ; dans le cas contraire, estime le souverain indien, c'est l'Iran qui se verra imposer le tribut, « که دانش به از نامبردار چیز », littéralement « Parce que le savoir *vaut mieux* que toute chose renommée » : le genre épique étant entièrement fondé sur la notion de *valeur* et sur la

¹ Michel Pastoureau, *L'Échiquier de Charlemagne : un jeu pour ne pas jouer*, Paris, Adam Biro, 1990, p. 42.

hiérarchisation de l'être qu'elle implique, il n'est pas anodin de faire entendre ce verbe *valoir* dans la traduction française. Après l'échec de tous ses collègues, Bozorgmehr promet de « remettre en place », c'est-à-dire de comprendre, ce jeu : pour ce faire, il va « prendre pour guide » son *kherad*, sa « raison », s'absorber dans l'observation, puis, selon une démarche inductive, remonter vers l'idée originelle qui a engendré l'ouvrage indien. La *jouabilité*, pour emprunter un terme au vocabulaire du jeu vidéo, constitue dans cet épisode le corollaire de la *rationalité*. Bozorgmehr joue, certes, mais il ne joue pas aux échecs : en effet, sa démarche scientifique, s'apparente plutôt à la résolution d'un casse-tête – non pas chinois, mais indien – à la réalisation d'un puzzle, puisqu'il s'agit de reconstituer un ensemble signifiant à partir d'un grand nombre d'éléments disparates, dont les rapports échappent initialement à l'esprit. C'est le fameux « motif du concours d'habileté² », propre au mythe, à la saga et à la légende qu'a identifié Johan Huizinga. La réussite éclatante du mage et l'incapacité des brahmanes, en retour, à comprendre le jeu de *nard* qu'il a inventé signent le triomphe scientifique et diplomatique de l'Iran sur l'Inde.

2.2 Le deuil d'une mère

Dans un second épisode de l'épopée, Ferdowsi remonte dans le temps et raconte les origines indiennes du jeu. Deux demi-frères, les princes Talkhand et Gau se disputent le trône indien : lors de leur ultime bataille, Talkhand meurt d'épuisement sur son éléphant, assiégé par l'ennemi, mais, conformément à la consigne de son demi-frère Gau, le corps intact, préservé de toute blessure. Leur mère refuse pourtant de croire à l'innocence de Gau, qui lui jure que ni lui ni ses hommes n'ont attenté directement à la vie de son frère : la reine menace de s'immoler par le feu, à moins que le prince ne parvienne à lui faire un récit parfaitement convaincant des circonstances de la mort de Talkhand. Convoquant ses plus grands savants, Gau leur demande de trouver les moyens de produire un tel récit : c'est ainsi qu'ils inventent l'échiquier et ses pièces, afin de reconstituer à l'attention de la mère endeuillée chaque moment de la bataille où Talkhand, encerclé par l'ennemi, a fini par être fait « échec et mat », dans le texte persan « شاه مات » (*châh mât*), soit littéralement « roi mort ». La mère menaçait de se brûler si l'histoire manquait de véracité : grâce à l'échiquier, la reconstitution de la mort de son fils, déplacement par déplacement, parvient à la convaincre. Mais, fascinée par le plateau

² Voir Johan Huizinga, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, trad. Cécile Seresia, Paris, Gallimard, 1951 [1938], p. 238.

et ses pièces, elle rejoue désormais sans cesse la partie d'échecs qui représente la bataille où son fils a perdu la vie : absorbée par le jeu, elle finit par cesser de s'alimenter et meurt d'alanguissement.

3 Un miroir poétique

Le premier épisode démontre la valeur supérieure du mage perse Bozorgmehr : par sa réussite à l'épreuve du casse-tête indien, il accède définitivement au statut de héros : comme l'exploit guerrier, l'exploit scientifique, s'il est le produit d'un effort et d'une volonté personnels, relève en même temps de l'extraordinaire. Bozorgmehr, mage héroïque, chevalier spirituel, est le Rostam de l'intellect, du nom du principal paladin du *Livre des Rois*. Il résout sans assistance l'énigme des échecs, là où tous les brahmanes mis ensemble échouent à élucider le *nard* (ancêtre du backgammon) qu'il a inventé : Ferdowsi dote la figure du mage d'une *centralité* qui le constitue en héros épique. La joute entre savants offre au lecteur et à l'auditeur du *Livre des Rois* un équivalent des combats chevaleresques où un champion massacre plusieurs dizaines d'adversaires à lui tout seul, sans nulle assistance : ce *topos* de l'épopée est l'*exploit héroïque* et relève d'un des aspects fondateurs du genre, le *merveilleux* – et même, plus justement, la *merveille* – qui ne se comprend pas tant comme surnaturel que comme *événement causant l'étonnement et l'admiration*.

Le jeu fait par ailleurs écho à un autre principe de l'épopée : de même que sans adversaire il n'y a pas de jeu, il n'y a pas de héros sans ennemi. Lors de cette victoire mentale de l'Iran sur l'Inde, la célébration se fait précisément sur un mode épique : celui-ci consiste à traiter le rival non comme un obstacle à éliminer, mais un concurrent respectable. En effet, plus la considération pour l'adversaire est élevée, plus la gloire rejaillit sur le triomphateur, selon une logique de l'épopée qui peut être universellement observée dans les chefs-d'œuvre du genre, et dont les ressorts sont très profonds. Le jeu d'échecs ne vise ainsi pas à tuer le roi ennemi, mais à le cerner et à l'empêcher de se mouvoir, comme le rappelle Ferdowsi lorsqu'il conte les origines indiennes de ce jeu. Ce respect de l'adversaire implique l'absorption de la culture étrangère par le vainqueur : la morale épique de la victoire rejoint ainsi l'idéologie impériale iranienne et les transferts culturels qu'elle opère sans cesse.

Quant à l'épisode des deux princes et de leur mère, il nous intéresse parce qu'il ne s'agit pas, pour Ferdowsi, de faire des échecs, à la différence des récits et traités occidentaux, un manuel de stratégie militaire destiné aux chevaliers : les échecs ne servent pas à préparer la bataille, mais à la dire et à la redire a posteriori, c'est un art du récit qui permet de raconter et de figurer, à l'attention de la mère,

la mort du fils. L'alternative présentée par celle-ci est la suivante : ou bien la narration parfaite ou bien la mort par le feu. Elle peut faire songer à l'urgence des *Mille et Une Nuits* : mais là où Schéhérazade brille par la *quantité* d'histoires à raconter au roi afin d'obtenir chaque fois un jour de répit supplémentaire, le prince Gau doit captiver par la *qualité* de son récit. Contrairement aux contes, qui jouent sur le suspens, le désir de connaître la suite, la surprise et l'accumulation, l'histoire de Gau, fragment d'épopée, a un début et une fin déjà connues de son auditrice. Elle devra former non pas un noyau sur lequel on brodera à l'infini un feuilleton varié, mais un tout parfait, où chaque élément se tient, fait sens et tend vers un effet unique. Elle sera *poème* et *tableau*. Le mot désignant le « tableau » ou « plateau de jeu » en persan est d'ailleurs تخت (*takht*), qui sert également dans le poème à nommer le « trône » et le « cercueil » : le destin des hommes tient tout entier sur une planche peinte, un objet esthétique.

Il faut souligner qu'en créant les échecs, les Indiens inventent d'abord une maquette, un *modèle réduit* du champ de bataille. Sa fonction est de fournir à l'auditrice – la reine – une meilleure visualisation de l'histoire, vraie mais peu vraisemblable – car merveilleuse – qui lui sera contée, et partant de rendre celle-ci plus convaincante. L'idée d'envisager le jeu comme « modèle réduit » est notamment soulignée par Roberte Hamayon, qui se réfère aux travaux de Monique Clavel-Lévêque sur les jeux du cirque romains, en tant qu'« outil de connaissance³ » du monde. L'image fournie par l'échiquier vient appuyer le récit : le rapprochement avec l'épique, en particulier iranien, est d'autant plus frappant que les grandes éditions historiques du *Châhnâmeh* comme des grands poèmes narratifs persans sont réputées pour les miniatures qui illuminent le texte, l'enrichissent et lui répondent.

Après avoir assisté à la partie d'échecs qui représente la bataille où l'un de ses fils a trouvé la mort, la mère des princes contemple alors le jeu pendant des jours et des nuits. Le jeu la fascine, l'hypnotise et l'absorbe. Les échecs sont présentés comme un « remède puissant ». Le persan dit très exactement « *Chatrandj boudach pezechk* », « les échecs furent son médecin ». Ferdowsi souligne ainsi la fonction cathartique du jeu : il constitue, comme le théâtre dans la conception aristotélicienne, une mise à distance du réel, un mentir vrai qui guérit le moi. Le jeu, selon l'épopée persane, n'est donc pas tout à fait le divertissement pascalien : certes, c'est un passe-temps, mais en absorbant l'attention du

³ Roberte Hamayon, *Jouer, une autre façon d'agir. Étude anthropologique à partir d'exemples sibériens*, Lormont, Le bord de l'eau, 2021 [2012], p. 156-157.

joueur – de la joueuse, en l’occurrence – il offre une image miniature du réel. Cette image est vraie, apaisante, mais elle n’efface pas le chagrin de vivre – elle ne *détourne* pas vraiment : elle *encadre*. Encadrement, donc, plutôt que divertissement, non dénué d’ailleurs du risque d’une dépendance compulsive (*addiction*).

4 Un symbole politique

Outre cet aspect poétique, les échecs chez Ferdowsi sont considérés dans une dimension légale, à commencer par les lois de l’univers tel que l’a conçu le démiurge mentionné à l’incipit de l’épopée, le « Dieu de l’âme et de la raison ». Or, si les traductions françaises emploient volontiers le mot de « règles », ce n’est pourtant, à strictement parler, pas le terme dont use Ferdowsi. La missive diplomatique des Indiens que le chah d’Iran reçoit n’invite, en effet, pas les savants perses à *trouver les règles du jeu*, mais « به جای آوردن » (*be djây âvarand*), à le « remettre en place », c’est-à-dire à le « comprendre », avec une nuance spatiale très marquée. Les notions auxquelles le poète a recours ont constamment ce lien avec l’espace : il s’agit pour Bozorgmehr de *remettre en place, trouver la voie, situer, trouver le bon chemin*. Penser, user du *kherad*, c’est donc *s’orienter*. En plus de جا (*djâ*), « lieu, place », c’est le mot راه (*râh*), « voie, chemin », qui est le plus employé par Ferdowsi pour désigner ce que les traductions françaises rendent imparfaitement par le mot « règles ». La notion de *règle* en français, empruntée au latin *regula*, se rattache à l’idée de mesure, de canon et d’une certaine rigidité prescriptive. Si le *râh* persan en vient à désigner les principes du jeu, c’est plutôt en insistant sur la signification globale, holistique des échecs. Il existe un lien entre la *loi* et la *voie* propre à la langue de Ferdowsi, qui se retrouve également en arabe, où l’étymologie du mot *charia* relie les prescriptions révélées à Mahomet par Dieu à un mot signifiant proprement « voie », voire « chemin qui conduit à l’abreuvoir », en particulier dans un désert aride. Retrouver les règles du jeu, c’est ainsi, en réalité, suivre le bon chemin qui permet de remonter à la source désaltérante : la science se confond avec la spiritualité en tant que quête qui mobilise tout l’être.

Les règles des échecs fournissent une solution assez limpide au problème politique que l’épopée persane tente à sa façon de résoudre par les moyens, non pas du discours, mais du récit : *comment assurer la stabilité et la pérennité de la monarchie iranienne, quand elle-même a sans cesse fluctué dès*

⁴ Ferdowsi, *Châhnâmeh*, t. VIII, Evgenii Eduardovitch Berthels, Abdolhossein Nouchine et Abdolali Âzar (éd.), Téhéran, Qoqnoos, 1378/1999 [1960-1971], p. 1766, d. 2652.

l'origine sous le coup des passions, des querelles dynastiques et des ambitions des chefs locaux, et que l'empire d'hier est désormais fragmenté, à l'époque où écrit Ferdowsi, en de multiples royaumes concurrents ? La réponse que formule le récit est la suivante : il faudrait trouver *un ordre supérieur au roi*, qui s'impose au roi lui-même et qui soit respecté de tous. Dans les démocraties libérales modernes, le pouvoir, même s'il émane du peuple, reste placé sous le contrôle de la *loi fondamentale*. La volonté générale elle-même ne s'exprime qu'en conformité avec cette *constitution* qui, avant d'être un texte juridique formel, avant de désigner une norme, est définie par les spécialistes comme un « ordre de valeurs⁵ ». Notre hypothèse est que le rationalisme affirmé de bout en bout par l'épopée persane, poème du *kherad*, dont l'emblème est le jeu d'échecs et le représentant Bozorgmehr, offre les prémices d'un concept de l'état de droit. Dans *Le Livre des Rois*, l'Iran prospère et s'étend sous les bons rois et s'érode et se ruine sous les mauvais : tout dépend du souverain, voire, durant le même règne, de l'humeur actuelle du souverain, selon le moment. Cette instabilité n'existe pas aux échecs : le *roi* lui-même – la pièce qui porte ce nom – y est soumis à des lois ; poussée jusqu'à son terme, l'analogie implicite qu'esquisse Ferdowsi dans l'histoire de Bozorgmehr est faite pour amener le lecteur, au terme de cette histoire, puis de l'épopée entière, à se dire qu'une telle instabilité ne devrait pas, n'aurait pas dû exister dans l'empire. *Le vrai roi, le roi spirituel supérieur aux rois humains, c'est la règle du jeu.*

5 L'épique comme rapport ludique au théologico-politique

La pertinence du modèle ludique pour définir l'épopée tient à sa dualité. Le jeu entretient, en effet, un lien ambigu, voire problématique, avec le plaisant et le sérieux. L'épopée relève d'un « travail » de la pensée et d'une forme de rationalité par la narration dont témoigne sa place au sommet de la hiérarchie des genres littéraires à l'âge classique et que la recherche universitaire a depuis amplement démontré, en particulier les travaux de Florence Goyet en la matière⁶. Pourtant, cette grille de lecture de l'épopée peut avoir le défaut d'être trop intellectualisante, et donc manquer à percevoir ce qui constitue l'attrait immédiat de l'épique et la ferveur populaire qu'il suscite, non seulement sous sa forme poétique originelle, mais aussi dans ses dérivés contemporains, qu'il s'agisse de roman ou de cinéma, de fresque historique ou de fantasy : l'épopée, tout en offrant une méditation

⁵ Pierre Brunet, « Constitution », *Encyclopædia Universalis*, <https://www-universalis-edu-com.proxy.bnl.lu/encyclopedia/constitution/> (consulté le 20 décembre 2023).

⁶ Voir Florence Goyet, *Penser sans concepts : fonction de l'épopée guerrière*, Paris, Honoré Champion Éditeur, 2006.

politique, morale et spirituelle, constitue aussi une expérience émotionnelle et esthétique très concrète, voire physique, fondée sur le halètement, le frisson et l'excitation. L'*epos* n'est pas un simple succédané du *logos*, c'est bien plus : un jeu sérieux – un *serious game*, pour emprunter une expression énoncée par les théories de l'apprentissage et aujourd'hui courante dans l'industrie vidéoludique.

En lisant Ferdowsi, le jeu, et en particulier les échecs, apparaît comme la double métaphore de l'idéal d'un poème cathartique et de l'aspiration à une régulation du politique. Or *Le Livre des Rois* démontre dans chacune de ses autres pages que le politique ne sera jamais régulé : après les exploits de Bozorgmehr, le roi n'hésite pas à le torturer, et l'Iran des rois zoroastriens finit par sombrer face à l'Arabe conquérant et à sa nouvelle religion, l'islam. Le poème, en revanche, réalise l'idéal cathartique. Mais, ce faisant, il produit également un effet politique : l'entité traitée, ou plus exactement, construite par le poème épique, c'est-à-dire l'Iran, finit par être déréalisée, puisqu'elle disparaît au moment de l'invasion arabo-musulmane, dans les dernières pages de l'épopée. Elle ne subsiste plus alors que comme réalité mentale, contenue dans l'espace clos du poème. Au terme de la lecture du *Châhnâmeh*, la question inévitable qui se pose à qui a lu les plus de cinquante mille distiques est la suivante : l'Iran existe-t-il encore ailleurs que dans le *Livre* ? Tout l'Iran est contenu dans l'épopée persane, comme tout ce qui existe, proclamait le *Mahābhārata* dans ses ultimes vers, est contenu dans l'épopée indienne : l'ambition de totalité est, en effet, inscrite dans l'idée même de poème épique. Mais, concernant l'ouvrage de Ferdowsi, cela signifie aussi que l'Iran n'est plus *que* cette *chose mentale*. Ayant perdu sa continuité religieuse, politique et territoriale, l'Iran de la fin du *Livre des Rois* se trouve, aux sens physique comme figuré, sublimé, *spiritualisé*, et toute l'histoire iranienne qui suit la publication du *Châhnâmeh* jusqu'à nos jours est celle de l'attente d'une recondensation, d'une *réincarnation* de cet Iran spirituel. Celle-ci s'est réalisée à plusieurs reprises au cours du dernier millénaire, avant de se défaire de nouveau : dans le temps où nous vivons, l'Iran de Ferdowsi est repassé à l'état virtuel, comme en témoigne l'invocation régulière qui est faite de l'épopée par les manifestantes et manifestants qui protestent, au péril de leur vie, contre le régime théocratique en place depuis 1979. Le jeu d'échecs dans *Le Livre des Rois* illustre le caractère à la fois puissant et précaire des forces spirituelles dans l'épopée : celle-ci, comme genre littéraire, peut être à bon droit définie comme le *rapport ludique au théologico-politique*. Là où tyrans et doctrinaires veulent figer l'histoire, les mots et les idées, le parti de l'épopée, lui, invite sans cesse à *rejouer la partie*.