

## SUR LE MODÈLE DU LABYRINTHE, LORSQUE LA LITTÉRATURE PRIVILÉGIE LE JEU

CATHERINE D'HUMIÈRES  
UNIVERSITÉ DE CERGY-PONTOISE

[d.humieres@free.fr](mailto:d.humieres@free.fr)

<http://www.vox-poetica.com/sflgc/dyn/d-HUMIERES-Catherine-CV-disponible.html>

### RÉSUMÉ

Lorsque l'on cherche à étudier la façon dont le mythe du labyrinthe est utilisé dans la littérature actuelle, on est frappé par l'extrême diversité de formes qu'il a inspirées. La figure du dédale, toujours mouvante et indéfinie, semble, en effet, pousser à la créativité. Privé dès le départ de contours définis, le labyrinthe est source d'inspiration de toutes les fantaisies, et s'avère propice au mélange des formes. Il semble, d'ailleurs que le cours du temps a permis de créer et de consolider les liens étroits qui unissent labyrinthe et imagination, et il est fascinant d'envisager les formes qui ont pu contribuer au développement de cette fantaisie créatrice. A travers quelques œuvres littéraires contemporaines, cet article étudie le lien que certains auteurs ont cherché à établir entre le labyrinthe, le jeu et l'écriture elle-même, prouvant, s'il en est besoin, l'extrême vitalité d'un mythe capable de se plier à la fantaisie, aux desseins ou aux propos de chacun, et de refléter en même temps la profondeur des interrogations métaphysiques toujours présentes dans la pensée humaine.

### MOTS-CLÉS

Littérature, labyrinthes, jeu, échecs, écriture, Arenas, Borges, Brion, Calvino

### On the Pattern of the Labyrinth, when Literature Chooses Game

### ABSTRACT

When we try to study how the myth of the labyrinth is being used in today's literature, we are struck by the extreme variety of the ways it has inspired. Indeed the pattern of the maze, always changeable and undefined, seems to trigger creativity. Deprived from the start of precise outlines, the labyrinth is a source of inspiration for all kind of fantasies, and proves to be favorable to a mixture of ways. Besides, it seems that time has enabled to create and straighten narrow links between labyrinth and fancy, and it is always fascinating to contemplate the ways that may have played a part in the development of this creative fantasy. Through a few contemporary books, this article studies the link that some writers have tried to set up between labyrinth, game and writing itself, proving, it need be, the extreme vitality of a myth able to suit everyone's fantasy, purposes or words, and to reflect, at the same time, the depth of the metaphysical interrogations present in the human mind.

### KEYWORDS

Literature, labyrinths, game, chess, writing, Arenas, Borges, Brion, Calvino

## INTRODUCCIÓN

La structure proliférante du labyrinthe a inspiré les artistes aussi bien à travers la forme de leurs œuvres que dans leur contenu, et ce depuis des siècles. Lorsque Marcel Brion évoque la signification symbolique du labyrinthe pour Léonard de Vinci, il observe déjà que

ce qui confirme [...] l'importance spirituelle et mystique que Léonard attachait à ces formes, c'est qu'il a projeté sur la voûte du Castello Sforzesco le plus fantastique entrelacs que l'on puisse imaginer, qui est un entrelacs d'arbres, dont les branches sont extraordinairement et rationnellement entrelacées, tandis que s'ajoutent à ces nœuds de rameaux des entrelacs de cordes. (Brion, 1952 : 204)

De la sorte, l'artiste lie la représentation formelle du labyrinthe dans sa fantastique exubérance au travail de l'esprit et à la projection philosophique à laquelle l'image donne lieu. La figure du dédale pousse donc à la créativité, et c'est pourquoi elle est toujours mouvante et toujours indéfinie. Privé de contours définis, le labyrinthe peut donner lieu à toutes les

fantaisies car il s'avère propice au mélange des formes. L'esprit humain y voit un reflet de sa propre effervescence, ce qui lui permet de s'y projeter entièrement. Sa créativité y puise, par conséquent, une inspiration sans cesse renouvelée. D'ailleurs, si le nom de Dédale est devenu synonyme du labyrinthe, c'est bien parce que le personnage de la légende personnifie la capacité d'allier le savoir et la science aux infinies possibilités d'une imagination sans cesse en mouvement. Il reproduit ainsi dans son être l'image mythique du labyrinthe, et en arrive à symboliser les inépuisables facultés inventives de l'esprit humain qui, en s'étendant sur différents plans, cherche à annuler toutes les limites, et à s'introduire dans tous les domaines. Le labyrinthe a perpétué le nom de l'architecte de Minos pendant des millénaires, parce qu'il s'agit d'une figure toujours ouverte, et qu'à l'ingéniosité de Dédale peut s'unir celle de tous ceux qui l'ont suivi, et le suivent encore. C'est la raison pour laquelle il nous a semblé intéressant de nous pencher d'abord plus précisément sur l'écho que la structure du labyrinthe trouve, de nos jours, dans l'élaboration formelle de certaines œuvres littéraires. S'étonnera-t-on, en effet, de découvrir cette figure dans tant d'expressions artistiques diverses ? Le cours du temps a permis de créer et de consolider les liens étroits qui unissent labyrinthe et imagination, et il est toujours fascinant d'envisager les formes qui ont pu contribuer au développement de cette fantaisie créatrice. Nous envisagerons ensuite tout particulièrement le labyrinthe vu à travers le prisme du "jeu" et sa capacité à se charger d'un sens métaphysique qui peut aller jusqu'à une véritable remise en cause existentielle. N'oublions pas qu'en latin, à côté du mot *iocus* qui désignait le jeu en tant qu'activité physique ou mentale amusante et gratuite qui n'avait d'autre but que de procurer du plaisir, on trouvait le mot *ludus*, peut-être d'origine étrusque, chargé d'un sens sémantique plus fort car il s'agissait sans doute de jeu public à caractère religieux. On peut relier à cette seconde acception les jeux très organisés et visant un autre but que le divertissement, et ceux qui tendent à refléter la marche de l'univers ou le destin des hommes, comme les échecs, la marelle, les tarots ou le jeu de l'oie. Dans le cas qui nous intéresse, c'est bien sûr cet aspect qui est la plus prégnant même s'il est intéressant de souligner que si *iocum* a donné le mot *jeu* –*juego, gioco, jogo*–, il semble que les langues romanes ont tenté de réduire la portée métaphysique de *ludum* en ne lui reconnaissant que le statut d'adjectif –*ludique*–. Tentative infructueuse dans la mesure où le mot *jeu* est maintenant chargé des deux sens, comme si, de façon inconsciente, tout jeu, se devait d'être en même temps divertissement et réflexion.

## 1. JEU DE L'ESPRIT

Le labyrinthe, par sa forme indéfinie et son sens allégorique, est chargé d'une symbolique extrêmement prolifique. Nous centrerons donc cette étude sur la façon dont il parvient à unir l'expression d'une angoisse plus ou moins prononcée à un défi à caractère ludique. En effet, si l'on envisage à nouveau les entrelacs dessinés sur l'une des voûtes du Castello Sforzesco, à Milan, par Léonard de Vinci, on voit bien qu'à travers ces signes,

Léonard passe du monde de la nature, qu'il a profondément étudié, à l'intellectualisme pur, grâce à un amusement graphique dominé par une symbologie cachée, centrée sur le chiffre huit, signe de l'infini et figure de la tresse.

*Leonardo passa dal mondo della natura, da lui profondamente studiato, alla pura intellettualità, grazie a un divertimento grafico che è dominato da una simbologia nascosta, imperniata sul numero otto, segno dell'infinito e figura di intreccio.* (Fanelli, 1992 : 121)

Pour Marcel Brion, l'image du dédale mène forcément à l'idée symbolique, et vice versa, mais le motif de la spirale est ouvert et optimiste, tandis que celui de la tresse beaucoup plus complexe est fermé et pessimiste : « une spirale aussi longue et embrouillée qu'on puisse la penser [...] aboutit nécessairement à une issue ; la tresse la plus rudimentaire, au contraire, est une prison sans possibilité d'évasion » (Brion, 1952 : 197). C'est l'union des deux qui, alliant la peur de l'enfermement et l'espoir de trouver le siège du mystère, offrirait « ce motif composite

qu'est le labyrinthe » (Brion, 1952 : 198). De nombreux auteurs, partant de ce principe, ont cherché à construire leur récit en incluant le labyrinthe aussi bien dans la structure du texte lui-même que dans son contenu, l'un confortant donc l'autre, se tressant à lui dans un va-et-vient constant et fascinant. C'est pourquoi nous avons décidé, à présent, de nous attacher à ce que Brion appelle « l'hypothèse du jeu, jeu de l'œil, jeu de la main, jeu de l'imagination » (Brion, 1952 : 204), c'est à dire au tracé formel du dédale à travers l'œuvre de l'artiste.

### 1.1. L'influence du contexte

En étudiant l'utilisation littéraire du mythe du labyrinthe au XX<sup>ème</sup> siècle, on est frappé par la rupture qui s'est produite au milieu de cette période, marquée par les bouleversements sociopolitiques, et le souci de certains de mettre la créativité littéraire au service d'une cause idéologique. Il semble qu'en Europe, dans presque tous les pays, on trouve comme une coupure qui correspond à cette situation dramatique précise. Les auteurs italiens commencent à se préoccuper de la montée du fascisme dans les années 20. L'Espagne restera longtemps traumatisée par la guerre civile et le poids du Franquisme. En France, la seconde guerre mondiale aura eu, semble-t-il, plus d'influence que la première au niveau de l'évolution des idées, de la vision de l'homme et du monde. On comprend que la progression, puis l'affrontement des idéologies aient pu provoquer l'émergence de littératures engagées où l'imagination doit se mettre au service de la cause à défendre. On voit alors se développer tout un courant littéraire qui revendique une certaine conscience idéologique, et qui impose un regard critique porté sur les événements, la politique, ou les tréfonds obscurs de l'âme. Ce mouvement trop systématique a, bien entendu, provoqué une réaction opposée qui nous intéresse d'autant plus que c'est à ce moment-là que le labyrinthe et son ténébreux habitant ont définitivement pris le pas sur les autres héros de la légende. Ils en arrivent ainsi à envahir la forme même de la fiction et à intégrer parfois le lecteur dans le drame joué. D'après Roger-Michel Allemand,

notre époque est celle d'un questionnement plus angoissé sur le sens du monde, amplifié par l'écroulement progressif des dogmes religieux et des idéologies totalisantes [...] On découvre que [...] la matière du monde se dérobe à la compréhension et surprend infiniment par une épaisseur qui n'a plus guère à voir avec la profondeur que l'esprit humain avait projeté sur lui. (Allemand, 1996 : 11)

C'est la raison pour laquelle les années 50 à 70 voient émerger des écrivains désireux de travailler sur la structure de l'œuvre autant que sur son contenu, sans privilégier l'un par rapport à l'autre. C'est dans cette optique que l'on peut citer, par exemple, l'Argentin Jorge Luis Borges, l'Italien Italo Calvino, ou les auteurs du *Nouveau roman*, en France. Le but avoué des *nouveaux romanciers* est d'ailleurs bien d'évacuer « toute idée d'engagement de l'écrivain autrement que dans le processus même de la création, parce que révolution sociale et révolution des formes artistiques sont précisément d'ordres différents et incompatibles » (Allemand, 1996 : 24). Cela ne les empêche pas, bien entendu, de prendre des positions très affirmées en tant que citoyens, mais, pour eux, l'art est un but en lui-même, et n'a pas besoin d'être subordonné à un autre objectif. On comprend alors pourquoi le texte prend l'allure d'un labyrinthe : il ne suit plus un axe directeur mais dévie, au contraire, vers de multiples chemins de traverse, dans lesquels le lecteur s'égare autant que le personnage,

parce que la réalité que l'artiste explore ne peut être exprimée par des formes narratives éprouvées, l'écriture multiplie les procédés de rupture qui empêchent la constitution d'enchaînements de cause à effet censés refléter la cohérence d'un univers devenu impensable sur le mode de la raison cartésienne. (Allemand, 1996 : 43)

La conscience de vivre dans un monde *éclaté*, ou qui risque à tout moment d'exploser de façon imprévue, se retrouve au niveau du style adopté pour développer une fiction. L'écriture s'anime et devient parfois un piège qui menace parfois d'engloutir le lecteur imprudent, comme le voyageur dans les sables mouvants.

## 1.2. Le modèle du labyrinthe.

Ce parti-pris formel est tout à fait visible dans trois nouveaux romans bâtis autour du thème du labyrinthe : *L'Emploi du Temps*, de Michel Butor, (1956), *Dans le labyrinthe*, d'Alain Robbe-Grillet, (1959), *Les lieux-dits*, de Jean Ricardou (1969). L'écriture épouse les mouvements de l'esprit du ou des protagonistes, elle se fait miroir et reflète l'histoire plutôt qu'elle ne la raconte. Butor, à travers les phrases interminables de son récit cherche à montrer que la ville « est un labyrinthe où l'on se perd, dans tous les sens du mot, où l'on s'égaré, où l'on perd son âme, où le temps lui-même perd la boussole » (Butor, 1996 : 75). L'impossibilité dans laquelle se trouve son héros, Jacques Revel, de reconstituer fidèlement les jours passés dans la ville de Bleston trouve donc un écho dans la prolixité de sa prose, circulaire, enchevêtrée, inextricable. Le lecteur finit par se perdre autant que le jeune Français à la recherche de son temps perdu. Il est vrai qu'il s'agit d'un texte écrit à la première personne, et qu'ainsi c'est seulement à travers le regard, et le récit du narrateur que l'on peut appréhender ses souvenirs. Le même phénomène est néanmoins présent à l'intérieur du roman de Robbe-Grillet, pourtant écrit à la troisième personne. Le lecteur est, là aussi, pris dans le filet du délire d'un soldat agonisant. Il revit avec lui, interminablement, une errance hallucinée à travers des « rues désertées et dépourvues de sens [qui dessinent à l'infini] la conjonction d'une circularité et d'une arborescence où l'être est définitivement pris au dépourvu » (Allemand, 1996 : 41). Le regard porté sur le texte suit, de la sorte, les mouvements du protagoniste sans pouvoir s'en dégager pour prendre un peu de hauteur par rapport à l'action. Il s'agit, pour l'écrivain, d'installer une véritable réflexivité entre le thème du récit, la façon de l'exposer, et l'acte de lire. Le labyrinthe n'est pas seulement le sujet du roman, il est aussi le modèle du style adopté par l'artiste, et le lecteur lui-même devient le voyageur qui bute dans tous les replis d'un labyrinthe de voies imprévisibles. L'écriture est un dédale parce que le monde en est un. Son rôle est de renvoyer l'image de l'univers dans lequel se meuvent auteur, lecteur et personnages. Michel Butor, en parlant de *L'Emploi du Temps*, déclare que si, pour écrire ce roman, il ressentait tellement

le besoin d'utiliser des structures grammaticales complexes, c'était pour pouvoir attraper certains thèmes à l'aide de grandes boucles, comme avec un lasso [...] un équivalent des spirales que l'on trouve dans l'architecture baroque. (Butor, 1996 : 76)

Cette dernière comparaison est fort intéressante parce que les nouveaux romans ressemblent souvent à des constructions à l'architecture complexe et élaborée. Celui de Jean Ricardou, *Les lieux-dits*, procède par un constant jeu de symétrie et de répétitions, qui se retrouve à tous les niveaux de la narration. Davantage encore que dans les œuvres précédentes, dans celle-ci tout est correspondance, tout est reflet, et le lecteur suit le texte sans savoir de quel côté du miroir il se trouve. Partout, c'est l'objet qui est prépondérant : les tableaux, les livres... « Il arrive [...] que ces représentations s'animent et entrent dans la fiction, tout comme inversement, une scène racontée peut se figer en improbables tableaux » (Allemand, 1996 : 57). Le récit devient un enchevêtrement formel où les protagonistes eux-mêmes finissent par être totalement instrumentalisés. Leurs actions et leur destin semblent dépendre d'un faisceau de lignes dessinées par de mystérieux artistes dont on ne sait plus s'ils ont réellement existé. On en arrive ainsi à un parti-pris formel extrême qui suggère que le texte littéraire peut, « non seulement se construire comme un labyrinthe mais désigner en abyme toute la littérature comme labyrinthique, excentrique à un point aveugle, silencieux et dévorant qui pourrait être le mythe » (Thorel-Cailleteau, 1994 : 70). La création littéraire contemporaine rejoint ainsi, par dessus les siècles, une certaine vision de l'art baroque dont l'aspect tourmenté tendait à refléter le grand théâtre du monde, où tout n'est qu'apparence.

## 1.3. Un univers redessiné.

En Italie, l'écrivain emblématique de cette nouvelle tendance est Italo Calvino. Très intéressé par tous les mouvements littéraires de l'après-guerre, il a été en contact avec les nouveaux romanciers, préférant les choix de Michel Butor à ceux d'Alain Robbe-Grillet ; mais c'est surtout la fréquentation de Raymond Queneau et l'influence de l'OULIPO –Ouvroir de Littérature Potentielle– qui s'avéreront déterminantes pour sa production dans les années 70. Il publie *Le città invisibili* –*Les villes invisibles*– en 1972, *Il castello dei destini incrociati* –*Le château des destins croisés*– en 1973, et *Se una notte d'inverno un viaggiatore* –*Si par une nuit d'hiver, un voyageur*– en 1979. Ces trois œuvres fonctionnent un peu sur le même principe, se découpant en une série de petits chapitres –ou nouvelles, tellement ils peuvent être indépendants les uns des autres–, dotés d'un point de jonction : le cadre, *la cornice*, qui assure la cohésion de l'ensemble. Ainsi

l'écrivain construit des textes en kaléidoscope qui, d'une façon toujours plus ouverte et divagante, recomposent des mondes dans lesquels tournoient perspectives et proportions.

*lo scrittore costruisce testi a caleidoscopio che, in modo sempre più aperto e divagante, ricompongono mondi nei quali ruotano prospettive e proporzioni.* (Blazina, 1998 : 126)

Si le point de départ de chacun de ces romans à tiroirs est fort différent, ils peuvent néanmoins tous, d'une façon ou de l'autre, s'apparenter au labyrinthe, et c'est pourquoi ils nous ont tout particulièrement intéressés. La description des villes invisibles faite à Kublai Kan par Marco Polo, dessine une toile d'araignée de voies insaisissables qui convergent vers le palais du souverain, immobile devant son échiquier (nous y reviendrons en 2.3), comme l'insecte au centre de sa demeure. Dans l'œuvre suivante, les destins croisés mettent en scène, à l'aide des images de deux jeux de tarots, la vie et les aventures de personnages plus ou moins mythiques –Roland Furieux, Faust, le Roi Lear, Perceval, Œdipe, parmi d'autres moins connus–. Les récits de leur existence passée se croisent, et interfèrent parfois. L'auteur construit une fiction littéraire et visuelle, emmêlant texte et tarots, pour édifier un dédale existentiel et artistique. On peut appliquer à ce roman d'I. Calvino, les réflexions de Dominique Viart sur le nouveau roman :

La rapide reconnaissance de la présence des mythes dans ces textes montre bien s'il en était encore aujourd'hui besoin que cette «rupture» n'est pas au niveau des contenus de culture, lesquels sont, en ce qui concerne le mythe, fortement réinvestis dans le texte néo-romanesque. Ce qui est nouveau en revanche, c'est la position donnée au contenu culturel dans l'art littéraire. Le jeu des références mythiques, loin d'éclairer la fiction, contribue souvent à l'embrouiller, car elle intervient, dans un premier temps, comme détournement de la lisibilité diégétique. Dans un second temps en revanche, l'investissement culturel recomposé rassure la lecture en lui permettant de se fonder sur du connu, mais c'est au prix cette fois d'une déformation interprétative du texte romanesque. (Viart, 1994, 277)

Cette intertextualité permet à l'auteur de revendiquer le droit d'intercepter les créations littéraires pré-existantes pour les réélaborer conformément à son propos. Ainsi, comme l'a si magistralement montré Borges, tout écrivain, en s'emparant d'une partie des œuvres qui l'ont précédé, devient Homère, Shakespeare ou l'Arioste, et le destin de chaque homme s'apparente alors au chemin que les personnages fictifs ont à parcourir, jusqu'à son terme énigmatique, ou dérisoire. Quant à *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, il s'agit d'un texte composé de dix débuts de romans, trouvés par les personnages de la *cornice* : le lecteur, la lectrice, et ceux qui gravitent autour d'eux. Au bout de quelques pages de lecture, le récit s'interrompt, et il faut en trouver, et en commencer un autre, et ainsi de suite. L'auteur lui-même a précisé la structure labyrinthique de son livre, dans une réponse au critique Angelo Guglielmi où il en propose même un schéma visuel, et l'explique clairement :

A chaque fois l'on exclut une alternative et l'autre bifurque en deux alternatives [...]. Le schéma pourrait avoir une circularité, dans le sens où le dernier segment peut s'attacher au premier.



*Ogni volta un'alternativa viene esclusa e l'altra si biforca in due alternative [...]. Lo schema potrebbe avere una circolarità, nel senso che l'ultimo segmento si può collegare col primo.* (Calvino, 1995 : XIV).

Il est certain que l'art du récit devient également un jeu, et que l'auteur éprouve une jubilation évidente à tresser ses labyrinthes pour y entraîner un lecteur toujours consentant. De la sorte, « la lecture devient un acte créateur qui retrace, à sa manière [...] les méandres de l'œuvre créée. La multiplicité des lecteurs fait foisonner la vie du livre » (Humières, 2002 : 69). On voit ainsi combien les recherches formelles entreprises en France, par les nouveaux romanciers et par l'OULIPO, pour tenter de renouveler la structure du récit, et de favoriser l'émergence d'une plus grande fantaisie à ce niveau, a considérablement influencé Italo Calvino dans son désir de renouvellement littéraire. Pour lui, la littérature est bien « un jeu combinatoire qui suit les possibilités implicites à son propre matériau » (Calvino, 1984 : 25). Dans ce contexte, les œuvres que nous venons de citer sont intéressantes à plusieurs titres : d'une part, parce qu'elles jouent avec l'organisation, le style et le mouvement même de la narration ; et d'autre part, parce qu'elles introduisent fermement l'idée de jeu (*ludus*) dans les composants essentiels du récit. En effet, il s'agit bien d'un jeu

qui, à un moment donné, se trouve investi d'un sens inattendu [...] un sens qui a glissé d'un autre plan ; un sens capable de mettre en jeu quelque chose qui, sur cet autre plan, fait poids pour l'auteur ou la société à laquelle il appartient." (Calvino, 1984 : 25)

En conséquence, si cela a permis à l'aspect ludique du labyrinthe de reprendre la place qu'il avait tenu à d'autres époques, il n'en est pas moins vrai que le lecteur, introduit, de gré ou de force dans la structure même du récit, finit par se trouver enfermé comme le monstre, au fond du labyrinthe.

## 2. LA STRATÉGIE DE L'ÉCHIQUIER

Le rôle des tarots est indiscutable dans *Il castello dei destini incrociati*, puisqu'ils sont indissociables de l'élaboration de l'œuvre –et étalés sous les yeux du lecteur en marge du texte–. De même, il faut souligner, dans *Le città invisibili*, l'utilisation de l'atlas et celui du jeu d'échecs –non-représentés visuellement cette fois-ci– comme adjuvants du récit des voyages de Marco Polo, dans les chapitres de la *cornice*. Ces deux objets, introduits dans la narration et influant sur elle, laissent transparaître l'influence de Jorge Luis Borges, dans la créativité calvinienne. Bien entendu, l'intervention du jeu dans l'économie du récit n'est pas nouvelle, il suffit de citer Lewis Carroll, auteur des aventures d'Alice, et surtout de *De l'autre côté du miroir –Through a Looking-Glass and What Alice Found There–*, paru en 1872, où le conte se déroule sur un échiquier. Ces fictions, au départ destinées aux enfants, ont marqué les générations suivantes, et il n'y a rien d'étonnant à ce qu'on en trouve le sillage dans la production littéraire du XX<sup>ème</sup> siècle. Cependant il faut signaler que c'est, encore une fois, principalement à travers les œuvres de la seconde partie de cette période que ce thème prend vraiment de l'ampleur, et c'est sur cet aspect que va porter la suite de notre étude.

### 2.1. Rêves et réminiscences

L'utilisation de références culturelles apparemment hétéroclites, pour développer une fiction labyrinthique, se retrouve de façon assez systématique dans *El castillo de Perth* (1969), roman onirique de Braulio Arenas. Grande figure littéraire d'Amérique Latine, il fit partie des fondateurs, en 1938, de *La Mandrágora*, groupe et revue surréalistes chiliens qui marque une étape de grande liberté expressive et d'expériences littéraires variées en rupture avec les courants littéraires précédents. En 1942, il fonda la revue *Leitmotiv* qui révéla aux lecteurs de son pays les textes de Breton, Péret et Césaire. Dans *le Monde su surréalisme*, Gérard de Cortanze montre bien que

Le surréalisme chilien, débordant largement le groupe *La Mandrágora*, peut être considéré comme un “phénomène naturel” qui existait déjà dans les premiers textes [...] et que l'on retrouvera dans certaines expériences poétiques comme celle de Nicanor Parra. (Cortanze, 2005 : 109)

L'influence des courants littéraires européens sur les écrivains latinoaméricains, et tout particulièrement argentins et chiliens, n'est plus à démontrer, et Braulio Arenas s'inscrit parfaitement dans ce mouvement. Dans le roman que nous évoquons ici, il met en œuvre certaines des options présentées par André Breton dans son *Manifeste du surréalisme* comme le récit de rêve pour battre en brèche tout tentative de réalisme, le recours au merveilleux, à l'esprit d'enfance et à l'image comme instrument poétique par excellence, et surtout une esthétique essentiellement fondée sur le hasard objectif et la surprise.

*El castillo de Perth* a, en effet, l'apparence d'une fantaisie tourbillonnante et imprévisible. Le récit adopte la forme du roman gothique, moyenâgeux, et se veut clairement inspiré des labyrinthes romantiques, mais ce qui va essentiellement nous intéresser ici, c'est l'utilisation du jeu dans le déroulement du récit. A chaque détour du chemin où son rêve l'entraîne, Dagobert, le jeune protagoniste, se trouve attiré dans des situations qui sont des réminiscences d'illustrations de livres d'enfants : « souvenir des images des vies de saints » – « *recuerdo de las estampas de vidas de santos* » – (Arenas, 1982 : 85), d'histoires de pirates, ou de châteaux enchantés : « une réminiscence peut-être d'une de ces illustrations de Doré. » – « *una rememoración de una de esas ilustraciones de Doré.* » – (Arenas, 1982 : 167). Il lui faut, par exemple, monter « par une échelle de corde vers un bateau de tapisserie » – « *por una escala de cuerda hacia un barco de tapicería* » – (Arenas, 1982 : 90), passer par un long couloir pour « se trouver [comme Alice] face à une petite porte noire pas plus haute qu'un gnome » – « *hasta encontrarse frente a una pequeña puerta negra, no más alta que un gnomo* » – (Arenas, 1982 : 135), et sauver des jeunes filles dont l'attitude ressemblait à celle des « demoiselles des Livres d'Heures médiévaux » – « *las doncellas de los Libros de Horas medievales* » – (Arenas, 1982 : 161). Son aventure finit par être une curieuse construction onirique, totalement enchevêtrée et imprévisible, où les personnages n'ont aucune épaisseur puisqu'ils se déplacent « à la manière de la reine d'échecs de Carroll » – « *a la usanza de la reina de ajedrez de la obra de Carroll* » – (Arenas, 1982 : 27), ou qu'ils sont dotés de « l'apparence conventionnelle d'un roi de jeu de cartes » – « *la convencional apariencia del rey de la baraja* » – (Arenas, 1982 : 49). A vrai dire, leur étrange comportement s'explique dans la mesure où ce n'est pas leur individualité qui compte mais leur place dans le jeu. Tout dépend de celui-ci, et tout est en lien avec les réminiscences ludiques de l'enfance du protagoniste. Au bout du compte, Dagobert finit par comprendre que l'étrange labyrinthe dans lequel il se déplace le conduit souvent vers l'une des salles du château dont le sol est un échiquier. Après l'effacement impromptu de l'un de ses interlocuteurs, il réalise finalement que

lui aussi participait à une partie d'échecs, et même pas comme spectateur ou joueur, mais comme pièce vivante et qu'ainsi, la disparition de l'être surnaturel s'expliquait parce que celui-ci avait volé pour occuper sa place dans le jeu.

*él también participaba en una partida de ajedrez, y ni siquiera como espectador o jugador, sino como pieza viviente y que, asimismo, el desaparecimiento del ser sobrenatural se explicaba porque éste había volado a ocupar su puesto en el juego.* (Arenas, 1982 : 137)

Bien sûr, nous avons réuni ici des éléments épars dans le texte pour bien mettre en valeur l'influence de Lewis Carroll, mais il est évident que la fiction mise en scène par Braulio Arenas est fort différente de celle de l'auteur anglais, ne serait-ce que par le cadre et les personnages choisis. Ce qui nous a surtout intéressés, c'est l'utilisation du jeu d'échecs puisque notre propos tourne autour de la mise en place de composants ludiques dans l'élaboration d'un labyrinthe littéraire, et que celui-là est particulièrement récurrent dans les œuvres que nous avons sélectionnées pour cette étude.

## 2.2. Échecs et labyrinthes

A côté de l'influence de Lewis Carroll que nous venons de mettre en relief dans *El castillo de Perth*, il faut souligner celle de Jorge Luis Borges qui a été considérable au cours de la seconde partie du XX<sup>ème</sup> siècle, et s'est sans doute rajoutée en surimpression à celle de l'auteur d'*Alice*. Or le jeu d'échecs est aussi l'un de ses thèmes de prédilection, constamment associé à celui du labyrinthe. Pour lui, tous deux peuvent être allégorie de l'univers où « tous, tant les joueurs que les dieux, sont gouvernés, à un certain niveau, par le hasard et l'arbitraire » – « *todos, tanto los jugadores como los dioses son regidos en algún nivel por el azar y el albedrío* » – (Scholtz, 1996 : 122). Les échecs apparaissent comme un cadre fermé, symétrique, organisé, mathématique, et qui, cependant, par les lois du jeu, se transforme en un monde d'incertitude et d'errance, où les repères temporels et spatiaux en arrivent à s'abolir pour recréer un univers fictif, aux frontières de la folie. Ainsi, lorsque Borges met en scène des créateurs de territoires illusoire, comme, par exemple, dans la nouvelle de *Ficciones* intitulée « *Tlön, Uqbar, Orbis Tertius* », il est sous-entendu qu'ils ne peuvent être que de mystérieux joueurs d'échecs. Sans doute est-ce parce que, pour arriver à mener à bien la création d'un monde, il est indispensable d'adopter une stratégie semblable à celle qu'impose une partie. Si l'on accepte ce point de vue, toute divinité créatrice devient forcément un joueur d'échecs, l'univers tout entier peut se réduire à un échiquier, et l'existence est une partie dont on se demande, à tout moment, quel est l'enjeu. Cela suppose, par conséquent, que l'homme n'est plus qu'une des pièces du jeu, qu'il ne sait pas lui-même comment, ni dans quelle direction il va lui falloir progresser, et qu'à tout moment il court le risque d'être mangé. De cette façon, l'échiquier devient immanquablement un labyrinthe ; et le joueur en est, soit la victime, soit le Minotaure, soit l'un et l'autre, tellement ils deviennent indissociables, comme dans « *La casa de Asterión* », sans doute la nouvelle la plus connue et la plus belle de *El Aleph*. De plus, il est indubitable que le dédale, tout comme les échecs, tourne autour de « deux principes antithétiques, mais non inconciliables, que sont la fascination et la répulsion, le Blanc et le Noir, lesquels sont transposés en bien et en mal » (Cuisset, 1993 : 7). A cela s'ajoute cette étrange stratégie contradictoire du jeu, qui fait que les pièces n'avancent ni de la même façon, ni dans la même direction, traçant, tout le long de la partie, un enchevêtrement de lignes et de destins croisés. Comment ne pas y voir une espèce de miroir, reflet de la lutte acharnée et imprévisible qui constitue l'essentiel de l'existence ? « Le jeu d'échecs a donc bien été ressenti comme un jouet dangereux pour l'homme. Une vague sorcellerie, une mathématique ambiguë, un lointain rapport avec l'infini et l'irrationnel » (Cuisset, 1993 : 9). Il reproduirait, de façon visuelle, la lice sur laquelle l'homme se doit de livrer combat, et dont seule la mort peut le tirer. Or le labyrinthe, selon Borges, remplit exactement la même fonction ; on comprend alors pourquoi l'un et l'autre sont si étroitement liés : tous deux correspondent parfaitement à la définition du *Dictionnaire des symboles*, selon laquelle « l'échiquier est une figure du monde manifesté, tissé d'ombre et de lumière, alternant et équilibrant le *yin* et le *yang*. » (Chevalier, Gheerbrant, 1982 : 382B). Envisager le dédale dans l'optique du jeu d'échecs, c'est aussi personnifier le hasard ou le destin, et lui attribuer un rôle d'acteur plus ou moins conscient dans l'existence humaine.

## 2.3. Un enjeu existentiel

Cette idée de représentation de l'univers attribuée aussi bien au jeu d'échecs qu'au labyrinthe est particulièrement mise en évidence dans *Le città invisibili*, d'Italo Calvino, où l'on retrouve un échiquier sur le sol de la salle du trône du Grand Kan. C'est là que Marco Polo vient rendre compte à celui-ci de ses voyages. Mais peu à peu le souverain se persuade que la clef de son pouvoir se situe à ce niveau.

Si chaque ville est comme une partie d'échecs, le jour où j'arriverai à en connaître les règles je posséderai finalement mon empire, même si je ne réussis jamais à connaître toutes les villes qu'il contient.



*Se ogni città è come una partita a scacchi, il giorno in cui arriverò a conoscerne le regole possiederò finalmente il mio impero, anche se mai riuscirò a conoscere tutte le città che contiene.* (Calvino, 1993 : 121)

Le jeu se substituerait, de la sorte, au savoir concret et au discours. Il prendrait alors une fonction spéculaire et deviendrait emblématique de l'immense territoire. Dans cette optique, la compréhension de l'échiquier, puis sa maîtrise suffiraient à donner le pouvoir absolu à l'empereur. C'est pourquoi il commence par ordonner au Vénitien de lui décrire ses découvertes en utilisant les pièces du jeu. Celui-ci obtempère, dans un premier temps, cherchant à reproduire par ce moyen l'image des villes explorées, et tentant, de la sorte, « de trouver une quelconque médiation entre l'être humain et le monde » – « de encontrar alguna mediación entre el ser humano y el mundo » – (Scholz, 1996 : 128). Bien sûr les deux hommes finiront par jouer de véritables parties où l'enjeu semble s'amenuiser de plus en plus, jusqu'à se réduire à une case vide : le néant. Si le jeu se veut allégorie de la vie humaine, il ne reste, au bout du compte, lorsque l'on a parcouru tout le chemin imparti par une destinée hasardeuse, que le vide et la résignation. On peut, bien entendu, rapprocher cet instant où le Grand Kan prend conscience de l'inanité de la partie, du moment où les voyageurs de *Il castello dei destini incrociati* se retrouvent, rassemblés dans le château, ou l'auberge, avec leur jeu de tarots, condamnés, pour l'éternité, à revivre les péripéties d'une existence qui n'aboutit sur rien. Chez ces auteurs, le jeu est toujours porteur de réflexion métaphysique :

Jouer aux échecs [...] avec Borges ou Calvino peut être très risqué ; le danger consiste moins à être vaincu dans une partie disons esthétique qu'à assister à notre propre engoutissement dans l'échiquier de l'être.

*Jugar al ajedrez [...] con Borges o Calvino puede ser muy arriesgado ; el peligro no consiste en quedar derrotado en una partida digamos estética sino en asistir a nuestro propio hundimiento en el tablero del ser.* (Scholtz, 1996 : 128)

Or ce même anéantissement existentiel se retrouve également dans « Le *Virtuoso* du labyrinthe », de Marcel Brion, écrit vers 1979, où il n'est plus question d'échecs, mais de labyrinthes. C'est pourtant une partie acharnée qui se joue, opposant les deux moitiés de la personnalité d'un même joueur. L'une tentant de percer les secrets des labyrinthes dessinés par l'autre pour l'y égarer et la détruire. Cela mènera le protagoniste à la folie et à la disparition progressive de son être, à travers les voies de son ultime dédale. Dans ce cas précis, le tracé toujours plus complexe des labyrinthes du *Virtuoso* finit par symboliser, comme l'échiquier, une volonté de « prise de contrôle, non seulement sur des adversaires et sur un territoire, mais aussi sur soi-même, car la division intérieure du psychisme humain est aussi le théâtre d'un combat » (Chevalier, Gheerbrant, 1982 : 387B). Il est certain que ce désir forcené de pousser le jeu à son paroxysme, jusqu'à la dissolution totale du joueur, permet de rapprocher la nouvelle de Brion de l'utilisation des échecs telle que l'on vient de la voir, chez Calvino. Mais on peut aussi évoquer, à son propos, un texte Stefan Zweig, écrit en 1941, « Le Joueur d'échecs » – « *Schachnovelle* », où un certain Monsieur B., pour échapper à la folie de l'emprisonnement dans la solitude et le silence absolu, se met à jouer aux échecs contre lui-même. Pour ce faire, il se dédouble mentalement et finit par en devenir fou, incapable de récupérer la globalité de son être. En mettant en parallèle le récit de Zweig et celui de Brion, on illustre bien la parenté existante entre le jeu d'échecs et le parcours labyrinthique quant à la mise en cause de la personnalité de l'individu. Et il est curieux de voir que des auteurs aussi différents parviennent, par de multiples chemins, à proposer une même réflexion sur l'essence de l'être et l'aboutissement de sa vie.

## 2.4. Le maître du jeu.

C'est en Espagne que l'on peut trouver une véritable postérité à cette assimilation du labyrinthe au jeu d'échecs. Les romans d'Antonio Muñoz Molina, *Beatus Ille*, (1986), et *Beltenebros*, (1989), tracent d'étranges dédales spatio-temporels où les protagonistes se

perdent dans la répétition de faits révolus qui resurgissent pour les piéger à l'intérieur d'un angoissant temps circulaire. Or le thème des échecs revient régulièrement pour insinuer, ou dénoncer la présence d'un maître du jeu, souverain et monstrueux. C'est particulièrement visible dans *Beatus Ille*, où les personnages eux-mêmes peuvent prendre le rôle des pièces sur l'échiquier. Si l'on se penche sur la structure de l'œuvre, on aurait, dans un premier temps, celui qui correspond aux années trente, deux rois : Jacinto Solana et Manuel, deux reines : Doña Elvira et Mariana, et on pourrait continuer ainsi avec les autres personnages participant au drame. Mais ce qui est intéressant à signaler, c'est que cette première partie semble s'achever avec la disparition d'une des reines, Mariana, assassinée dans des circonstances restées mystérieuses, et d'un des rois, Solana, que l'on suppose noyé ou fusillé, et donc mat. Or le fait que ce dernier ne soit pas mort n'a fait qu'immobiliser la partie. Celle-ci peut reprendre, lorsque deux autres pièces prennent place à leur tour, vingt ans plus tard, sur l'échiquier : deux jeunes gens, Inés et Minaya, venant remplacer les pièces manquantes. Solana –qui vit toujours, dans le secret et la dissimulation– devient alors le joueur d'échecs de l'ombre, c'est lui qui manipule les personnages, et les pousse à l'action. Et la partie s'achève, réellement cette fois, avec la mort de Manuel, qui permet à Solana de s'affranchir enfin du passé, et de se faire mat à son tour, en se suicidant. Pour compliquer l'intrigue, les deux parties se superposent et s'enchevêtrent, pour la plus grande confusion du lecteur qui erre dans un labyrinthe narratif qui emmêle temps, lieux, personnes, jusqu'à l'inespéré dénouement final. Citons également, dans le même registre, un roman fort intéressant en ce qui concerne la proximité du labyrinthe et du jeu d'échecs. Il s'agit de *La tabla de Flandes*, d'Arturo Pérez Reverte, (1990), dont le thème tourne entièrement autour d'une énigmatique partie d'échecs représentée sur un tableau flamand peint en 1470, et que les protagonistes vont s'attacher à faire revivre. Sous la forme d'un roman policier, l'auteur entraîne ainsi personnages et lecteur dans un fascinant labyrinthe temporel qui unit deux intrigues et deux parties par delà les siècles. Là aussi les héros du roman correspondent à des pièces du jeu, mais cette fois de façon claire et précise puisqu'à chaque étape de l'action correspond un mouvement des pièces sur l'échiquier représenté visuellement à l'intérieur du texte. Le dessin se modifie donc au fur et à mesure du déroulement de l'intrigue, et l'on sent passer le souffle de la folie présent dans les nouvelles de Zweig et de Brion. Mais il y a surtout un constant va-et-vient entre les échecs et l'idée même d'un dédale où seul le joueur sait s'orienter.

Dans le labyrinthe mystérieux dont même la contemplation faisait frémir d'impuissance et de frayeur, Muñoz était le seul qui savait interpréter les signes ; qui était en possession des clefs pour entrer et sortir sans que le Minotaure ne le dévorât.

*En el laberinto misterioso cuya sola consideración hacía estremecerse de impotencia y de miedo, Muñoz era el único que sabía interpretar los signos ; que estaba en posesión de las claves para entrar y salir sin que lo devorase el Minotauro.* (Pérez Reverte, 1990 : 222)

Le jeu perd ainsi une grande partie de son aspect ludique pour rejoindre le mythe et se charger de valeur existentielle. Le meurtrier –Muñoz– est à la fois l'un des joueurs et le monstre ; les autres protagonistes, regroupés derrière l'autre joueur, comme les jeunes gens du tribut derrière Thésée, sont en réalité les pièces de l'échiquier, incapables de se mouvoir sans courir le risque de se faire dévorer. Le jeu devient :

un champ de bataille en miniature où se déroulait le mystère même de la vie, du succès et de la défaite, des forces terribles et secrètes qui gouvernent la destinée des hommes.

*un campo de batalla en miniatura donde se desarrollaba el misterio mismo de la vida, del éxito y del fracaso, de las fuerzas terribles y ocultas que gobiernan el destino de los hombres.* (Pérez Reverte, 1990 : 196)

Comment nier alors que les échecs, comme le labyrinthe, soient porteurs de la même réflexion sur la manière dont les hommes peuvent avancer sur les chemins de la vie ? On comprend facilement la fascination des écrivains pour un jeu qui permet d'élaborer la structure d'une fiction en tenant compte des codes formels, précis, figés, et toujours

imprévisibles, d'une partie d'échecs, et en même temps d'y intégrer des prolongements philosophiques et existentiels susceptibles de se développer de façon presque infinie.

## CONCLUSION

Dans le contexte de cette fin de XXème siècle, qui privilégie le jeu sous des formes si diverses, nombreuses sont les œuvres qui pourraient être étudiées dans la même optique. Dans des sociétés qui ont vu s'éloigner de plus en plus le spectre de la guerre, et s'affadir l'idée du divin et de la transcendance, doit-on vraiment s'étonner du fait que le jeu prenne la première place ? Certes les questions existentielles continuent à se poser, et il y a bien des chances pour qu'elles ne soient jamais vraiment résolues. Mais elles s'expriment de façon plus diffuse, moins virulente que dans les périodes de grands tourments. C'est cette manière distanciée d'évoquer les problèmes de l'existence, sans les poser vraiment, que l'on retrouve à travers l'utilisation du jeu et l'intérêt pour la figure du dédale sous toutes ses formes. Le foisonnement des formes artistiques ou ludiques qui se réfèrent au labyrinthe, telles que le cinéma, la bande dessinée, ou les jeux informatiques, en est une preuve flagrante, et propose un domaine gigantesque à explorer. Comment s'étonner alors que, dans cette mouvance, la littérature, en tant que miroir ou écho de son temps, utilise le labyrinthe et ses avatars comme un terrain de fiction privilégié ? Le fait de voir l'enchevêtrement de la construction quitter parfois le seul terrain du récit pour proliférer à d'autres niveaux semble proposer une nouvelle donne : on en vient, en effet, à se demander dans quelle mesure le lecteur-joueur n'est pas destiné à devenir la proie d'un monstrueux narrateur-maître du jeu, prêt à le dévorer après l'avoir égaré dans les méandres d'une création échevelée. Le labyrinthe envahit ainsi tous les niveaux de la création symbolique, et le monstre clame son omniprésence au cœur de nos pensées. Leur permanence et leur survivance au cours de tant de millénaires permettent ainsi de penser que le mythe est vraiment « doté d'un effet de fascination, d'une vivacité et d'une consistance symboliques, d'une fécondité créatrice étonnantes » (Wunenburger, 1994 : 36). Ses fréquentes réapparitions ou utilisations au cours du XXème siècle prouvent bien son étroite correspondance avec les préoccupations humaines, offrant à la fantaisie créatrice de l'esprit un matériau sans cesse en mouvement, adaptable à l'évolution constante de la pensée et de la société des hommes.

## BIBLIOGRAPHIE

### Textes de références :

- Arenas, Braulio, (1982). *El castillo de Perth*. Barcelona: Seix Barral. (Première édition : 1969)
- Borges, Jorge Luis (1972). *Ficciones*. Madrid: Alianza. (Première édition : 1941)
- Borges, Jorge Luis (1974). *El Aleph*. Madrid: Alianza. (Première édition : 1949)
- Brion, Marcel (1987). « Le *Virtuoso* du Labyrinthe », in : *Les Ailleurs du temps*. Paris : Albin Michel. (Première édition : 1979)
- Butor, Michel (1994). *L'Emploi du Temps*. Paris : Les Éditions de Minuit. (Première édition : 1956)
- Calvino, Italo (1993). *Le città invisibili*. Milano : Mondadori. (Première édition : 1972)
- Calvino, Italo (1994). *Il castello dei destini incrociati*. Milano : Mondadori. (Première édition : 1973)
- Calvino, Italo (1995). *Se una notte d'inverno un viaggiatore*. Milano : Mondadori. (Première édition : 1979)
- Muñoz Molina, Antonio (1994). *Beatus Ille*. Barcelona: Seix Barral. (Première édition : 1986)

- Muñoz Molina, Antonio (1995). *Beltenebros*. Barcelona: Seix Barral. (Première édition : 1989)  
Pérez Reverte, Arturo (1990). *La tabla de Flandes*. Madrid: Alfaguara.  
Robbe-Grillet, Alain (1959). *Dans le labyrinthe*. Paris : Les Éditions de Minuit.  
Zweig, Stefan (1991). *Le joueur d'échecs*. Paris : Le Livre de Poche. (Première édition : 1942)

### Études et critiques :

- Allemand, Roger-Michel (1996). *Le Nouveau Roman*. Paris : Ellipses.  
Blazina, Sergio (1998). « I segni dell'altrove : Calvino e l'utopia », in : Fabrizio-Costa, Silvia, et Grossi, Paolo (éd.), *Italo Calvino, le défi au labyrinthe*. Caen : Presses universitaires de Caen : pp.115-127.  
Brion, Marcel (1952). *Léonard de Vinci*. Paris : Albin Michel.  
Butor, Michel (1996). *Curriculum vitae*. Paris : Plon.  
Calvino, Italo (1984). *La Machine littérature, essais*, traduit par M. Orcel et F. Wahl. Paris : Le Seuil.  
Chevalier, Jean, et Gheerbrant, Alain (1982). *Dictionnaire des symboles*. Paris : « Bouquins », Robert Laffont.  
Cortanze, Gérard (de) (2005). *Le Monde du surréalisme*. Paris : Complexe.  
Cuisset, Philippe (1993). *Lectures en diagonales : Dialectiques échiquéennes et littéraires*, Thèse de doctorat, Université de Reims Champagne-Ardennes.  
Fanelli, Maria Cristina (1992). *Viaggio alla ricerca di un inedito "luogo" geografico : il labirinto*, tesi di laurea, Università degli studi di Venezia.  
Humières, Catherine (d') (2002). « La Bibliothèque de Babel. Influence de J. L. Borges sur la littérature italienne », in *Les Langues néo-latines*, 321 : pp.43-74  
Scholz, Lázló (1996). « La métaphore del ajedrez en Borges y Calvino », in *Borges, Calvino, la literatura. Vol.1*. Université de Poitiers : Centre de Recherches Latino-Américaines. Madrid: Fundamentos : pp.119-129.  
Thorel-Cailleteau, Sylvie (1994). *La Fiction du sens, Lecture croisée du Château, de L'Aleph et de L'Emploi du Temps*. Mont-de-Marsan : Éditions InterUniversitaires.  
Viart, Dominique (1994). « Mythes et imaginaire des signes dans la fiction romanesque, Butor, Robbe-Grillet, Simon », in : Cazier Pierre (éd.), *Mythe et création*. Lille : « UL3 », Presses Universitaires de Lille : pp.267-285.