

Il faut (re)jouer (les règles) !

Cet article est publié sur www.entre-deux.org/cp_projets/il-faut-rejouer-les-regles/

« Le moment de l'inconfort relie les ambivalences traumatiques d'une histoire psychique personnelle aux disjonctions plus vastes de l'existence politique. (...) Vivre dans le monde inconfortable, trouver ses ambivalences et ses ambiguïtés mises en œuvre dans la maison fiction, ou sa séparation et sa coupure représentées dans l'oeuvre d'art, c'est aussi affirmer un profond désir de solidarité sociale¹ ».

L'échiqueté de Patrick Bernier et Olive Martin nous invite à nous confronter à nos ambiguïtés culturelles, politiques et psychiques, tant individuelles que collectives. Échiqueté désigne dans le vocabulaire héraldique un motif à carreaux de deux couleurs alternées comme celui d'un échiquier. Les artistes en ont étendu le sens pour réaliser une variante du jeu d'échecs (et plus particulièrement des échecs féériques) qui vient interpeller le passé colonial. Composé de plusieurs éléments (une couverture de fil de coton tissé, un tapis de jeu tissé, 32 pièces de jeu en acier, une règle du jeu et deux photographies), l'échiqueté est surtout ici une pièce noire et blanche qui transforme les règles. Dans un contexte français marqué par un refoulé postcolonial², cette relecture de l'histoire convie à considérer les implications du passé sur le présent - notamment sur les catégories raciales³ qui continuent (avec certes des transformations) à irriguer nos comportements et nos imaginaires - mais également à réfléchir aux rapports entre les sociétés, aux valeurs qui les constituent, aux relations internationales et à la survivance de politiques néocoloniales. En rappelant les stratégies de domination, la position historique paradoxale des élites antillaises⁴, les mythologies du métissage⁵, cette œuvre impose la complexité. Le monde est loin d'être coupé en entités/identités stables, ahistoriques, autarciques et définitives produisant des « chocs de civilisation⁶ » et des différences essentialistes insurmontables entre eux/nous. Il est composé d'identités mouvantes et paradoxales⁷, tributaires d'origines différentes et de contextes conflictuels, de rapports de forces et de créolisation⁸ en constantes négociation et redéfinition. Autrement dit, sans nier la violence et la dissymétrie des relations humaines, sans prôner la vision d'un métissage bienveillant globalisé⁹ et salvateur, *L'échiqueté* nous met à l'épreuve. Outil ludique de réflexion et de distanciation, le jeu est un lieu d'expérimentation des réalités sociales voir psycho-sociales.

Ainsi, alors que, depuis plus de trente ans, de nombreux artistes se sont particulièrement concentrés sur la représentation de l'histoire et ont participé aux débats historiographiques¹⁰, cette œuvre d'Olive Martin et Patrick Bernier engage de manière originale la question de l'archive, de l'autobiographie, de la temporalité, à travers l'appropriation du célèbre jeu d'échecs dont l'histoire, les enjeux et les

1 Homi K. Bhabha, *Les lieux de la culture, pour une théorie postcoloniale*, Paris, Payot, 2007, p. 43 et p. 54.

2 Ce qui n'est pas sans conséquences comme en témoigne, par exemple, la violente controverse récente sur le code noir dans *Le Monde*, Louis Sale Molins, « Le code noir est bien une monstruosité », Dimanche 19-20 juillet 2015 et Jean Louis Harouel, Jacky Dahomey, Marcel Dorigny, « Les travaux sur le code noir ne doivent pas se plier au dogme », Samedi 11 juillet 2015.

3 Elsa Dorlin, *La matrice de la race, généalogie sexuelle et coloniale de la nation française*, Paris, La Découverte, 2009. Patrick Simon, « Race », ethnicisation et discriminations : une répétition de l'histoire ou une singularité postcoloniale ? », Nicolas Bancel, Florence Bernault, Pascal Blanchard, Ahmed Boubekeur, Achille Mbembe, Françoise Vergès, *Ruptures postcoloniales, les nouveaux visages de la société française*, Paris, La découverte, 2010.

4 Frantz Fanon, *Peau noire, Masques blancs*, Paris, Seuil, 1952.

5 Roger Toumson, *Mythologie du métissage*, Paris, PUF, 1998. « Est « métis » un sujet innommable ». L'ouvrage examine les fondements de l'idéologie contemporaine du métissage en mettant en évidence les liens qui rattachent celle-ci aux situations historiques successives de la théorie de l'identité.

6 Voir la critique faite par E. W. Saïd de l'ouvrage très controversé de Samuel P. Huntington, *Le choc des civilisations* (1993) qui s'appuyait sur une description géopolitique du monde fondée non plus sur des clivages idéologiques « politiques », mais sur des oppositions culturelles plus floues, qu'il appelle « civilisationnelles ».

7 Paul Gilroy, *L'atlantique noire, modernité et double conscience*, Paris, Amsterdam, 2010.

8 Edouard Glissant, *Traité du Tout-Monde. (Poétique IV)* Paris, Gallimard, 1997.

9 D'après Toumson, le terme « métissage » au sens biologique apparu au XIX^{ème} siècle pour désigner « le mélange des sangs de personnes phénotypes différentes » était teinté d'une connotation péjorative et des obsessions de l'histoire coloniale européenne. Aujourd'hui, il est utilisé en marketing, en art, ou dans les débats politiques pour exprimer un libre mélange des genres qui convient au libéralisme globalisé.

10 Mark Godfrey, « The Artist as Historian. », October, Spring, 2007, p. 140-172.

représentations qu'il transmet sont interpellés. A l'instar de *X. et Y. c/préfet de.. plaidoirie pour une jurisprudence* (2007), *L'échiqueté*, issu d'un processus long et polymorphe¹¹ (il est parfois présenté avec le *Déparleur* (2012)), mêle des champs divers (jeu de société, artisanat et art) et exige du public qu'il soit actif. En modifiant le jeu d'échecs, les artistes appellent à rejouer les règles et les représentations sociales, à déplacer les habitus, à les mettre en crise. Ils proposent une expérience par le jeu, qui participe d'un tiers-espace¹² et suggère une démocratie acceptant l'antagonisme et l'agonisme. Cet été 2015, *L'échiqueté*, qui est également une métaphore de la situation ambiguë de l'artiste politiquement engagé dans le champ tout à la fois étatique et capitaliste de l'art contemporain¹³, a été exposé dans *Personne et les autres*, une proposition postcolonialiste de Vincent Meessen pour le pavillon belge de la biennale de Venise¹⁴.

Conçu en 2012, *L'Échiqueté* s'appuie sur deux photographies - *Niamey, Niger, 1 août 1961, constitution de l'armée nigérienne* - issues d'archives familiales. Sur ces images en noir et blanc, « *On voit Auguste Bernier, premier conseiller d'ambassade de France au Niger, accompagner durant la cérémonie qui célèbre la constitution de l'armée nigérienne en même temps qu'elle commémore le premier anniversaire de la République du Niger, le premier président du Niger, Hamani Diori, au centre, et le général Kergaravat, commandant des forces françaises. Cet événement fait suite à la signature quelques mois auparavant d'accords de Défense entre la France d'une part et le Niger, la Haute-Volta (actuel Burkina-Faso) et le Dahomey (actuel Bénin), d'autre part, prévoyant la cession de matériel et le transfert d'effectifs de l'armée française pour la constitution d'armées nationales dans ces trois pays. En échange de quoi la France s'y octroie le libre accès aux infrastructures militaires et dans une annexe, longtemps restée secret d'état, un droit de regard et un accès privilégié aux matières dites stratégiques, telles que le pétrole, le gaz et l'uranium. Le côté martial de la scène, la disposition ainsi que les couleurs des costumes des principaux protagonistes, sont à l'origine de la transposition en diagramme échiquéen¹⁵ ».*

Par la saisie de ces photographies - appartenant au panthéon familial - de ce grand-père de Patrick Bernier, d'origine guadeloupéenne, qui fut administrateur des colonies en poste en Afrique de 1935 à 1962, les artistes soulignent la condition des élites antillaises et des métis¹⁶ ayant occupé bien souvent au sein de l'ordre colonial une position ambivalente et difficile. Ils veulent rappeler également toute une série de dispositions et de mécanismes politiques, économiques et militaires figurant dans les accords passés lors de la décolonisation entre l'ancien colonisateur et les états indépendants africains (le Niger « pour les besoins de la Défense, réservait par priorité sa vente de matières premières à la République française¹⁷ ») qui ont maintenu l'exploitation par la mise en place du système de la Françafrique¹⁸ associé à l'ordre économique international. Ces photographies fixant ces personnages comme des pions, en noir et blanc, « *crystallisant la position étrange de ce*

11 Pauline Vermeulen, « Rencontre avec Olive Martin et Patrick Bernier, *L'échiqueté* : « métis à tisser », 21 mai 2012, <http://www.fragil.org/focus/1948> ; « *Un projet commence par une idée. (...) En fait, nous cherchons toujours la forme la plus juste avec les médiums différents qui se présentent à nous. Nous aimons aller jusqu'à l'épuisement des possibles et des jeux.* »

12 Homi K. Bhabha, *Les lieux de la culture, pour une théorie postcoloniale*, déjà cité.

13 Les deux artistes, selon une approche conceptuelle, réfléchissent toujours aux conditions d'apparition de leurs œuvres. Voir leur intervention à *Ruser l'image*, Ecole supérieure des Beaux Arts de Nantes, Janvier 2013 présentant le projet le « *Portrait de l'artiste en volonté postcoloniale et en auxiliaire néo-colonial* » pour l'IEA Nantes (2009) - et notamment la lettre de Patrick Bernier adressée au Centre Culturel français de Douala.

14 Emmanuelle Chérel, *Que devient l'avant-garde ? Personne et les autres au pavillon belge*, Revue L'Art même, N°66, second trimestre 2015.

15 Texte de présentation rédigé par les artistes, 2012.

16 Emmanuelle Saada, *Les Enfants de la Colonie, les métis de l'Empire français entre sujétion et citoyenneté*, Paris, La Découverte, 2007.

17 Les armées nationales d'Afrique Noire ont été formées au lendemain des indépendances entre 1960 et 1961, d'abord par un transfert des militaires de l'Armée française, puis par un recrutement national pour compléter les effectifs. Afin de mieux « parrainer » ces armées naissantes, des accords militaires de défense ou de coopération ont été signés entre l'ancien colonisateur et les nouveaux États.

18 François-Xavier Verschave, *La Françafrique, le plus long scandale de la République*, Paris, Stock, 1998. Il décrit notamment un système caractérisé par des pratiques de soutien aux dictatures, de coups d'États et d'assassinats politiques mais aussi de détournements de fonds et de financement illégal de partis politiques.

*grand-père*¹⁹ » auquel les artistes ont prêté « *des états d'âme d'échiqueté qu'il n'avait peut-être pas*²⁰ », ont été le nœud d'une réflexion²¹ qui a conduit à une nouvelle pratique du jeu construite en plusieurs étapes.

Le deuxième élément (la deuxième étape) de *L'échiqueté* est une couverture²² tissée par les artistes selon une technique traditionnelle propre à l'Afrique de l'Ouest. Cette volonté de se confronter à des savoirs non occidentaux et d'approfondir leur recherche par le *faire soi même* n'est pas nouvelle pour Olive Martin et Patrick Bernier (voir *Two Row Wampun Distorsion*, 2013). Si certains considèrent ces gestes comme la réitération d'une appropriation occidentale instrumentalisante et acculturante, il s'agit pour les artistes d'engager en profondeur un dialogue avec des connaissances et des visions symboliques et culturelles souvent déconsidérées²³, mais aussi de défendre une conception du travail de l'artiste s'opposant à la vitesse accélérée du monde de l'art (du marché et des expositions), de rompre les frontières modernistes entre art et artisanat et la répartition symbolique et politique des tâches (bien souvent les artistes contemporains passent commande). Ici, les motifs traditionnels de la couverture ont été transformés : « *L'inscription en sa partie centrale de représentations symboliques de pièces du jeu d'échecs transmue le motif originel à carreaux noirs et blancs, en échiquier. Acte dont l'altération qui affecte le motif sur son pourtour témoigne de la violence. Au sein de la partie ainsi colonisée, une pièce pose problème par sa nature hybride. C'est un fou. Aux côtés d'un fou blanc et d'un autre noir, un fou noir et blanc, échiqueté, ouvre une brèche dans le jeu bien réglé. C'est en traduisant au plus proche la photographie - Niamey, Niger, 1 août 1961, constitution de l'armée nigérienne -, sous la forme d'un problème d'échecs, que cette figure est apparue, amenant une redéfinition du jeu et l'invention d'une variante, l'échiqueté*²⁴ ».

Enfin, le troisième élément de *L'échiqueté* est composé d'un tapis de jeu tissé, de trente-deux pièces décomposées en 64 plaques d'acier découpées et thermolaquées noir et blanc et d'une règle de jeu spécifique. « *Les spectateurs sont invités à jouer selon les règles habituelles des échecs, mais à un détail près : au lieu de disparaître, les pièces prises se combinent. En effet, les pièces, constituées d'une partie haute et d'une partie basse que l'on peut dissocier, s'hybrident au moment de chaque prise – elles « s'échiquètent » en entités mixtes, faisant apparaître sur l'échiquier des pièces à la fois noires et blanches. La partie se poursuit alors, en présence de ces nouvelles pièces qui, dès lors, participent des deux camps. Chacun des joueurs peut en disposer. Au cours de la partie, un troisième joueur peut prendre en charge les pièces « échiquetées », qui deviennent alors autonomes et vulnérables²⁵. (...) « Tant que les pièces métisses ne sont pas autonomes, elles peuvent être jouées par les deux camps et ne peuvent pas être capturées. La prise par une pièce métisse donne naissance à une autre pièce métisse et ainsi de suite. C'est alors qu'un troisième joueur peut prendre en charge le « camp métis ». Bien entendu, la proposition n'est pas sans soulever des ambiguïtés repérées par les artistes eux mêmes. « Associer couleur de pion et couleur de peau est*

19 Frantz Fanon, *Pour la Révolution Africaine, écrits politiques*, Paris, La Découverte, 2001. Il critique les Antillais en poste dans la haute fonction publique qui, avant 1945, cherchaient à convaincre qu'ils étaient blancs, puis revendiquèrent ensuite leurs racines noires.

20 Pauline Vermeulen, « Rencontre avec Olive Martin et Patrick Bernier, L'échiqueté : métis à tisser », déjà cité.

21 Ibid, voir les propos de Patrick Bernier : « Un jour, je jouais aux échecs avec ma fille et, à la fin de la partie, elle lâche : « J'en ai assez que les noirs et les blancs se fassent la guerre, maintenant ils dansent ! ».

22 $h=3$, (7, 7, 1), var. échiqueté, circ. vertical. [Blancs et noirs jouent et aident les échiquetés à faire pat double en trois coups, variante échiqueté, échiquier circulaire vertical.]

23 Ramon Grosfoguel, « Un dialogue décolonial sur les savoirs critiques entre Frantz Fanon et Boaventura de Sousa Santos », *Mouvements* N°72, Décoloniser les savoirs, internationalisation des débats et des luttes, p. 47 : « *Le racisme épistémique se réfère à une hiérarchie de domination coloniale où les connaissances produites par les sujets occidentaux (impériaux et opprimés) sont considérées a priori comme supérieures aux connaissances produites par les sujets non occidentaux.* ».

24 Texte de présentation rédigé par les artistes, 2012.

une énormité. De celle qu'on refoule comme trop inconvenante. Le jeu d'échecs veut bien se prêter à toutes sortes de métaphores, mais qu'on dise « les blancs » et « les noirs » n'a aucune signification. « *Gens una sumus* » - nous sommes une seule famille -, c'est la devise conjuratoire de la Fédération Internationale des échecs. Pourtant, ce choix de couleur a été fait par l'Occident : lorsque le jeu y a été introduit par les Arabes, les pièces étaient plutôt vertes et rouges. Mais l'avantage donné aux blancs de commencer, l'orientation des diagrammes qui met le lecteur à la place des blancs, les intitulés par défaut des problèmes qui font les noirs mats en deux, trois ou quatre coups, plaident pour une interprétation idéologique des couleurs. Le jeu d'échec, un jeu raciste ? non, mais un jeu reposant sur une altérité oppositionnelle radicale. C'est cette altérité-même qui est mise en jeu dans *L'échiqueté*. Que se passe-t-il donc si, au lieu de disparaître de l'échiquier, les pièces prises se combinent avec celles qui les capturent, faisant apparaître dans le jeu des pièces partagées ?²⁶ ». Dès lors, « Nommer ces pièces « échiquetées » plutôt que « métisses » c'est projeter le motif même du jeu d'échecs sur ces pièces, et, ainsi, mieux traduire leur caractère ambivalent et complexe et éviter de cantonner l'antagonisme à la seule interprétation raciale²⁷ ». En d'autres termes, l'oeuvre travaille la problématique d'une identité transformée par ce qui a été qualifié comme étant son contraire²⁸ et relate des processus brutaux (des formes de terreur, d'assujettissement) ayant engagé la transformation : « En désignant les pièces de leur jeu comme « échiquetées », Olive Martin et Patrick Bernier parasitent le langage en reprenant à leur compte un terme issu de l'héraldique tout en révélant ses sonorités violentes²⁹ ». Par la métaphore, elle désigne des processus irréversibles : « L'empire a fait la colonie. La signature impériale est là, partout, souvent sous les formes les plus inattendues, nonobstant la proclamation des indépendances. En retour, la colonie a profondément changé le visage de l'Empire³⁰ ». Mais, les nouvelles règles du jeu invitent à penser une identité créolisée et en relation, décrite par Edouard Glissant, ou à ? une conception de l'identité qui considère que toute rencontre (par processus d'identification) devrait conduire à une métamorphose du soi. Et plus encore, les échiquetés représentent potentiellement une alternative, celle ouverte par exemple par le marronnage, par celui qui s'est échappé, celui qui rôde, celui qui est extérieur à la plantation (contre l'ordre établi) et qui rompt le consensus³¹.

Ainsi, si certaines ambiguïtés soulevées par *L'échiqueté* sont irrésolues, il s'agit avant tout d'y être confronté. *L'échiqueté* s'appréhende en y jouant ou en regardant activement le jeu se déployer. Il faut pratiquer, s'impliquer, se mouiller. « On peut bien sûr avoir une première compréhension intellectuelle, par la simple lecture des règles ou de ce texte de présentation. On comprendra que toute capture y est une entre-capture³², que toute prise affecte chacun des deux camps. On pourra même, comme nous le faisons nous-mêmes dans le premier dépliant de présentation du jeu, projeter dans ces pièces bicolores qui apparaissent au cours de la partie au gré des prises, une figure écartelée -quasi-synonyme d'échiqueté dans le vocabulaire héraldique - entre deux camps antagonistes. Mais ce qui échappera, ce qui nous avait aussi échappé d'une certaine manière de prime abord, c'est ce que l'apparition de ces pièces provoque chez des joueurs engagés dans un but qui reste le même -mater l'adversaire-, et ce que leurs réactions suscitent chez les kibitzers, les

26 Texte de présentation rédigé par les artistes, 2012.

27 Pauline Vermeulen, « Rencontre avec Olive Martin et Patrick Bernier, *L'échiqueté* : métiis à tisser », déjà cité.

28 Frantz Fanon, *Peau noire, Masques blancs*, Paris, Seuil, 1952.

29 Florence Cheval, « Hostipitalité. An exhibition in Brussels. Part 1 », L'iselp, 2015, www.academia.edu/.../HOSTIPITALITE_exhibition_at_Liselp_Brussels

30 Achille Mbembe, « Décoloniser les structures psychiques du pouvoir », *Mouvements* n° 51, *Qui a peur du postcolonial ? Dénis et controverses*, Paris, La Découverte, 2007. D'une part le pouvoir colonial traverse profondément le corps et les nerfs du colon (voir Fanon), d'autre part la France a été transformée par ce processus. L'autre est en nous-mêmes, le bourreau est victime de soi.

31 Voir la réflexion sur le marronnage d'Olivier Marboeuf, Conférence à l'Ecole supérieure des beaux arts de Nantes, 10 Novembre 2015.

32 Sur l'analyse de l'entre-capture de Gilles Deleuze, voir Arnaud Villani, *La guêpe et l'orchidée*, Paris, Belin, 1999.

spectateurs et commentateurs de leurs parties. Quelles résistances à la règle ? Quels bouleversements dans les stratégies ? Comment, par exemple, s'arranger avec ce fait irritant qu'on ne puisse prendre une pièce qui paraît nous menacer, parce qu'elle est nôtre et en même temps adverse ? Comment accepter qu'un troisième larron vienne reconfigurer le jeu en décidant en cours de partie de constituer les pièces échiquetées en camp autonome ?³³ ».

Dès lors, la force et la perversité de cette œuvre est de nous convier par le biais du jeu, c'est-à-dire par une activité de loisirs³⁴ sur le mode de la plaisanterie, de l'amusement, du divertissement, à prendre conscience d'une série de processus et de comportements. *L'échiqueté* rappelle que jouer (notamment aux jeux de société), c'est une façon d'être, d'appréhender le monde. C'est un processus de socialisation qui prépare l'individu à prendre sa place dans la société³⁵, forme sa personnalité sociale et le prédispose à un processus social d'interaction et d'intériorisation des rôles d'autrui - c'est-à-dire au mode de fonctionnement de la vie réelle - en simulant des actions de la vie avec ses responsabilités et ses pouvoirs, dans un cadre où une fausse manœuvre n'engendre que peu de conséquences. Manière de représenter le monde, métaphore, le jeu transpose dans un objet concret des systèmes de valeurs, des systèmes formels abstraits et des idéologies³⁶. Il est partie intégrante de la logique de sociétés entières, dans leur existence politique, juridique et ... guerrière³⁷.

Aussi, loin des jeux coopératifs dans lesquels tous les joueurs gagnent ou perdent ensemble, le jeu d'échec adopte le principe d'une logique compétitive (l'objectif d'un joueur se réalise au détriment de l'autre joueur) mise en œuvre par l'affrontement, la concurrence, la stratégie³⁸, l'abstraction, la compétition, la conquête, la prise de pouvoir sur l'autre et sur son territoire (des logiques prônées aujourd'hui par de nombreux jeux multimédias³⁹). Tout le déroulement de la partie se rattache à la préservation du roi et à son assimilation provisoire au Moi du joueur, tout en opérant une offensive pour capturer, paralyser et anéantir l'adversaire. Et c'est à cela que *L'échiqueté* s'attaque. Les coopérations sont désormais possibles et suscitent des manœuvres complexes aux résultats inattendus. Dès lors, si dans la partie le joueur à l'instar du jeu classique⁴⁰ est incité à construire et développer un raisonnement logique (repérer les variantes possibles, anticiper, récapituler des observations données et en faire la synthèse), il doit sans cesse faire appel à sa capacité d'adaptation et d'imagination, mais aussi développer une nouvelle approche de l'espace car la vision globale et analytique de la grille change encore plus vite au cours de la partie. Cette situation génère de nombreuses discussions et conversations tant du côté des joueurs que des spectateurs regroupés

33 Florence Cheval, « HoSTipitalité. An exhibition in Brussels. Part 1 »

<https://chevalflorence.wordpress.com/category/exhibition/>

34 Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1957. Une activité qui est *libre* (choisie pour conserver son caractère ludique), *séparée* (circonscrite dans les limites d'espace et de temps), *incertaine* (l'issue n'est pas connue à l'avance), *improductive* (qui ne produit ni biens, ni richesses), *réglée* (soumise à des règles qui suspendent les lois ordinaires) et *fictive* (accompagnée d'une conscience fictive de la réalité seconde).

35 Dans le jeu réglementé, tous les rôles différents se trouvent intériorisés sous la forme d'un tout cohérent qui est une situation sociale, et l'individu joueur assume non plus seulement le rôle de tel ou tel partenaire, mais finalement celui d'un autrui généralisé.

36 Ainsi dans certains jeux, les rôles de futurs consommateurs sont introduits par des notions comme celles de l'argent, du profit, de la propriété, ou encore du capital.

37 Le jeu d'échecs a servi à la formation militaire.

38 Il permet de développer différentes facultés mentales comme la circonspection, la vigilance, le courage et le refus d'abdiquer devant un obstacle quelconque.

39 Sybille Lammes, « Postcolonial Playgrounds: Games as postcolonial cultures », *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*. 2010; 4 (1), p. 1-6.

40 Voir la programmation de films proposée par les artistes abordant sous diverses formes les échecs lors de *La Nuit de l'Echiqueté*, le 2 juin 2012, à Honolulu dans le cadre de la base d'Appui d'Entre deux (*Les Joueurs d'Echecs* de Satyajit Ray, 8x8, *a chess sonata in 8 mouvements*, de Hans Richter et Jean Cocteau, *Chess Nuts* avec Betty Boop, le film muet *Le joueur d'Echecs* de Raymond Bernard basé sur l'essai d'Edgar Allan Poe *Le joueur d'Echecs de Maelzel* (l'histoire du turc mécanique).

autour d'eux.

L'échiqueté rappelle, en outre, que l'activité ludique souvent conçue comme une réalité seconde - une situation fictive (la capacité à s'investir dans le « comme si... » du jeu va de pair avec une capacité de distinguer le littéral du métaphorique, pour que le jeu existe, il faut qu'il reste un certain écart entre réalité et fiction) - ouvre un espace d'expériences permettant une expérimentation (une exploration) libre et réglée, frivole et sérieuse des dimensions du jeu social. Il s'agit bien d'une manière d'éprouver et de construire le réel, de le découvrir, de l'inventer, de le tester. Et il s'agit de le faire de manière paradoxale, car *L'échiqueté* est un jeu paradoxal. L'adversaire peut être en même temps un partenaire potentiel⁴¹. En d'autres termes, Olive Martin et Patrick Bernier investissent la capacité du jeu à produire des mondes pour donner aux joueurs la possibilité de penser la complexité de la vie sociale. L'hospitalité de leur proposition (leur invitation à jouer) requiert que les joueurs acceptent, chacun à leur manière, la situation inconfortable, parfois douloureuse ou au contraire jouissive, d'être capturé⁴² et donc modifié par autrui. Ici, le respect de soi et des autres est primordial⁴³. Jouer et/ou inventer, construire une partie riche en interaction avec son (ses) adversaire (s) relève d'une activité culturelle de haut niveau. Rien n'est stable, tout relève d'une « guerre de positions⁴⁴ ». Et chaque joueur est confronté à ses choix (conscients et inconscients), voire à ses valeurs et à son éthique. Comment sortir des logiques prédatrices ? Comment penser la reconnaissance d'autrui ? *L'échiqueté* convie à comprendre qu'il n'y a pas de politique du semblable ou de l'en commun sans une éthique de l'altérité – l'altérité non point comme essence ou revendication aveugle d'une quelconque spécificité, mais expérience de partage et de dialogue entre soi-même et de multiples interlocuteurs à la fois.

De manière plus large, *L'échiqueté* questionne une pensée stratégique basée tout à la fois sur la rationalité, l'abstraction, la performance individuelle, l'exaltation du pouvoir et de l'hégémonie. Il pousse à une critique des conceptions occidentales modernes⁴⁵, vient interpellé certaines visions de l'art du XX^e siècle qui ont conduit à la décontextualisation des pratiques artistiques⁴⁶ et se place, comme l'écrit Florence Cheval⁴⁷, « *tout contre la grille perçue comme le paradigme de l'espace*

41 Par exemple, dans les jeux paradoxaux, la situation la plus simple est lorsque trois équipes sont en relation triangulaire : Les joueurs de l'équipe A peuvent éliminer les joueurs de l'équipe B, ceux de l'équipe B les joueurs de l'équipe C et ceux de l'équipe C les joueurs de l'équipe A.

42 Les artistes citent les phénomènes d'anthropophagie décrits par Oswald De Andrade (1928).

43 Bien entendu, dans le jeu d'échecs, le joueur doit attendre la fin du temps de recherche pour exposer sa solution, il ne doit pas intervenir au cours de la phase de réflexion, attendre son tour, écouter les différentes solutions de ses camarades ou autres joueurs, tout en les comparant avec les siennes.

44 Antonio Gramsci, *Cahiers de prison*, 10, 11, 12, 13, Gallimard, 1978, p. 410. Gramsci pensait que l'échec des travailleurs à faire la révolution socialiste était dû à l'emprise de la culture hégémonique bourgeoise sur l'idéologie et les organisations des travailleurs. Constatant l'échec relatif du déterminisme économique face à la force de l'idéologie dominante, il proposa une distinction entre « guerre de position » et « guerre de mouvement ». La « guerre de position » est une guerre culturelle contre les valeurs bourgeoises qui se présentent comme « naturelles » ou « normales ».

45 Voir Bonaventura Sousa de Santos, *Epistemologías del Sur*, Siglo XXI, Mexico, 2010 et aussi Walter Mignolo (*Epistemic disobedience. Rhetoric of modernity, Logic of colonality and Decolonial grammar*, 2010), Silvia Rivera Cusicanqui (*Las fronteras de la coca: epistemologías coloniales y circuitos alternativos de la hoja de coca: el caso de la frontera boliviano-argentina 2003*), Santiago Castro Gomez (*La hybris del punto cero. Ciencia, raza e ilustración en la Nueva Granada (1750-1816)*, 2005), Enrique Dussel (*Política de la liberación. Historia mundial y crítica*, 2007).

46 Peter Weibel, « Beyond the White Cube », in Peter Weibel, Andrea Buddensieg (dir.), *Contemporary Art and the Museum. A Global Perspective*, Ostfildern, Hatje Cantz, 2007, p. 138-146. Il insiste sur la présence de mécanismes de pouvoir au cœur même de l'universalisme tel qu'il a été défini et tel qu'il a été défendu par un certain modernisme : c'est-à-dire par l'idée d'une culture mondiale internationale (dont l'art moderne nord-américain et européen était la manifestation ultime et sublimée), identique pour l'humanité toute entière et dont la norme s'impose à tous. Ces mécanismes ont produit un monopole sur la définition de normes universelles qui ont tenté de dissimuler les différences sociales, religieuses, culturelles et de genre, au nom de l'autonomie esthétique et d'un langage universel des formes, faisant fi des contextes à l'origine de l'œuvre. En supprimant tout cadre historique, tout lieu d'énonciation spécifique, il a conduit à un appauvrissement de l'expérience esthétique et surtout à la négation du droit de l'art à participer à la construction de la réalité.

47 Florence Cheval, « HosTipitalité. An exhibition in Brussels. Part 1 », déjà cité. Il serait intéressant d'étudier l'histoire du jeu d'échecs dans l'art moderne et contemporain (en passant par exemple par les œuvres de Marcel Duchamp, Yoko Ono).

moderniste, apparue pour « proclamer que l'espace de l'art est à la fois autonome et autotélique », venue servir « de modèle à l'antirécit et à l'antihistoire » ; cette grille qui de surcroît aurait « presque totalement réussi à emmurer les arts visuels dans un royaume exclusif de la visualité et à les défendre contre l'intrusion de la parole. » (...) « Ici, les kibitzers observent et commentent les parties d'échecs en train de se jouer. Dans les captures mutuelles, vous ne dégarez pas des énoncés sans susciter du visible », et « vous ne dégarez pas des visibilitées sans faire proliférer des énoncés ». (...) « Parler et donner à voir ou parler et voir sont deux formes absolument hétérogènes et, pourtant, il y a un « en même temps », le « en même temps », c'est la capture mutuelle. (...) C'est que tout se passe comme si non seulement il y avait une béance entre les deux formes, mais comme si chaque forme était traversée par une béance⁴⁸ ».

L'expérience provoquée par *L'échiqueté* n'est pas sans évoquer les analyses d'Homi K. Bhabha⁴⁹ et son étude de la critique théorique (sémiotique, poststructuraliste, déconstructionniste). Il décrit l'énoncé théorique comme émergeant dans le jeu d'une ambivalence interne à sa propre économie, c'est-à-dire qu'il œuvre dans un double mouvement dialogique au sein duquel il est l'objet d'une dialectique (négociation) d'arguments antagoniques et contradictoires⁵⁰. Cette oeuvre (qui n'est pas un énoncé théorique mais une forme de discours lié au médium de l'image-objet performatif) est donc une métaphore des antagonismes découlant des traumatismes de la colonisation et de ses ambivalences. Elle nous en livre la trace, les empreintes. Elle figure le passé historique à partir de la lourdeur du présent en jouant d'anachronismes et en combinant des éléments et médiums divers. Mais plus encore, en invitant à un recodage des signifiés, dans lesquels doivent s'inscrire de nouvelles identités culturelles, elle appelle à la différence et ouvre alors un tiers-espace. Selon Bhabha, « *Le tiers-espace, quoiqu'irreprésentable en soi, constitue les conditions discursives d'énonciation qui attestent que le sens et les symboles culturels n'ont pas d'unité ou de fixité primordiales, et que les mêmes signes peuvent être appropriés, traduits, réhistoricisés et réinterprétés*⁵¹ ». Il est l'espace de l'hybridité, un espace ouvert à la contamination des opposés, à leur impureté dans lequel aucune des divisions et des antagonismes binaires typiques des conceptions modernes ne fonctionne, mais il est aussi l'espace de la subversion, de la transgression, du blasphème, de l'hérésie et autorise ce qu'Homi Bhabha appelle la négociation⁵². Le tiers-espace assume le rôle politique et social de l'espace public mais le moment politique se déplace du plan d'affrontement au plan d'une résistance, conçue comme productive, dans les pratiques qui défont et subvertissent les divisions sociales. Plus précisément pour Bhabha, l'hybridité – et la traduction culturelle qui en est un synonyme – est politiquement subversive. Et la négociation ou la traduction sont les moyens de changer le monde et d'avancer quelque chose de nouveau. Ainsi se formule une certaine conception : sont politiques les processus de dislocation, de traduction, d'imitation qui hybrident et négocient, sans cesse, autrement dit qui réagencent la relation entre soi et autrui. Dans cette optique, le lieu de la culture est l'espace de la transformation politique. La possibilité même d'une contestation culturelle, la capacité à déplacer le champ des savoirs, à transformer les représentations ou à s'engager dans la « guerre de position », marquent l'établissement de nouvelles formes de significations et de stratégies d'identification.

Et ce que dit également *L'échiqueté*, c'est que ces processus de négociation complexes nécessitent une tolérance et une ouverture à l'inadéquat et au désaccord. Comme l'écrit Chantal Mouffe :

48 Gilles Deleuze, Cours du 10 Décembre 1985 (partie 3/5).

49 Homi K. Bhabha, *Les lieux de la culture, pour une théorie postcoloniale*, déjà cité, p. 55-84.

50 Homi K. Bhabha., J. Rutherford, « Le tiers-espace », entretien in *Multitudes* 2006/3, 26.

51 Homi K. Bhabha, *Les lieux de la culture, pour une théorie postcoloniale*, déjà cité, p. 64 : « si je parle de négociation plutôt que de négation, c'est pour exprimer une temporalité qui permet de concevoir l'articulation d'éléments antagoniques ou contradictoires (...) Dans une telle temporalité discursive, l'événement de la théorie devient négociation d'instances contradictoires et antagoniques qui ouvrent des sites hybrides et des objectifs de combat, et détruisent ces polarités négatives entre le savoir et ses objets, entre la théorie et la raison pratique-politique ».

52 Ces réflexions se situent dans le prolongement de la critique du rationalisme et de l'universalisme développés depuis *The Return of the Political* (1993) où elle entamait l'élaboration d'un modèle de démocratie : «le pluralisme agonistique».

« C'est parce qu'il existe une forme de négativité impossible à surmonter dialectiquement qu'on ne peut jamais parvenir à une pleine objectivité et que l'antagonisme est une possibilité constamment présente. La société est imprégnée de contingence et tout ordre est de nature hégémonique; autrement dit, il est toujours l'expression de rapports de pouvoir. Dans le domaine politique, cela signifie qu'il faut renoncer à la recherche d'un consensus sans exclusion et à l'espoir d'une société parfaitement réconciliée et harmonieuse ⁵³ ». L'une des tâches essentielles de la démocratie est de fournir des institutions qui permettent aux conflits de se dérouler sous une forme « agonistique », où les opposants ne sont pas des ennemis mais des adversaires entre lesquels il existe un consensus conflictuel. Ce modèle agonistique donne la possibilité d'envisager un ordre démocratique en affirmant que l'antagonisme ne peut être éradiqué. En distinguant « antagonisme » d'« agonisme », il est possible d'envisager une forme de démocratie qui ne nie pas la négativité radicale, qui pense la pluralisation des hégémonies⁵⁴ et invite à réfléchir sur la nécessité d'assumer les conflits et de radicaliser les institutions démocratiques elles-mêmes. Plus que jamais, penser politiquement le monde conduit aujourd'hui à repenser le modèle de la démocratie. Car si la démocratie reste un modèle théorique achevé de l'idéal collectif, elle reste inachevée dans la concrétude de ses promesses... Pluraliste jusqu'au bout, à la fois dans la prise en compte des revendications émancipatrices de la société et dans la définition même du cadre démocratique où elles s'inscrivent, la radicalité promue par Chantal Mouffe exclut ainsi la guerre civile tout en rejetant l'idée stérilisante du consensus. La démocratie se réalise dans sa praxis constamment reconduite, une praxis qui s'opère par le débat public.

Un processus renforcé quand *L'échiqueté* est associé au *Déparleur*⁵⁵. Constitué de deux métiers à tisser construits ? en échafaudages, cette sculpture-outil, qui « est une machine servant à fabriquer d'autres machines, qui est une œuvre qui sert à en tisser d'autres, a été conçue sur le modèle des métiers traditionnels de type Ouest africain pour produire la couverture et les échiquiers de *L'Echiqueté*. La structure habituellement en bois a été adaptée à l'univers urbain. Elle fait le lien entre tissage et parole, à la manière de certains contes africains (Dogons⁵⁶, par exemple) mais aussi européens (*Philomèle*, *L'Odyssée d'Homère*, *Les Métamorphoses d'Ovide*...) ⁵⁷. « Déparleur » est un néologisme élaboré par le poète martiniquais Edouard Glissant : « L'amateur de contes, driveur d'espaces, qui n'estime la parole qu'à ce moment où elle chante et poursuit, peut-être se devrait-on de lui trouver un autre nom que celui de poète : peut-être chercheur, fouilleur, déparleur, tout ce qui ramène au bruissement dévergonné du conte. Déparleur, oui, cela convient tout à fait⁵⁸ ». (...) « C'est sur *Le Déparleur* que les artistes enregistrent, par le tissage, les parties – les récits, les conversations – qui se jouent sur le terrain de *L'échiqueté* : enregistrant le temps de réflexion de chacun des joueurs selon un code binaire, le tissage devient le témoignage visuel, le support mnémotechnique et le véhicule de la restitution orale d'une « conversation échiquétienne »,

53 Selon Chantal Mouffe, en instaurant des rapports plus égalitaires entre pôles régionaux, une approche multipolaire ouvrirait la voie à un ordre agonistique où les conflits, bien qu'ils ne disparaissent pas, seraient moins susceptibles de prendre la forme de l'antagonisme. Chantal Mouffe, *Agnostics : Thinking the world politically*, Londres, Verso, 2013.

54 Deux métiers à tisser à deux lames et à bande étroite disposés en conversation dans une structure d'échafaudage en acier (109 x 200 x 200 cm).

55 Pauline Vermeulen, « Rencontre avec Olive Martin et Patrick Bernier », déjà cité : « En approfondissant leur recherche sur la pratique du tissage, ils découvrent que le métier à tisser et la parole sont intimement liés. Une légende Dogon raconte que c'est Nommo, maître de la vie et de l'eau qui enseigne aux hommes la parole en même temps que le tissage. Les hommes n'avaient pas de langage, ils n'échangeaient que des grognements et des cris. Nommo « expectora » des fils de coton qu'il se mit à tisser avec la langue, fixant ainsi la parole sur le tissu » ? « ? Dans le métier à tisser, les lices symbolisent la mâchoire et la navette est ce qui fait sortir la parole ». ? Marcel Griaule, ethnologue spécialiste de la cosmogonie des Dogons, explique que « dans la bouche, entre en jeu le tissage. Notre bouche est en effet un métier à tisser. La langue est la navette qui va et qui vient, qui bouge sans arrêt. Les dents sont le peigne à travers lequel passent les fils de la chaîne. La poulie est représentée par la luette. C'est donc dans la bouche que la parole se tisse. Elle devient la bande de coton qui prend forme, couleur et dessin et qui en sort pour aller dans le monde. On comprend maintenant pourquoi les Dogons interprètent le mot « étoffe » comme signifiant « c'est la parole ». » ?

56 normal.be/post/.../karawane-meeting-with-patrick-bernier-et-olive

57 Edouard Glissant, *Traité du Tout-Monde. (Poétique IV)*, déjà cité, p. 279.

58 normal.be/post/.../karawane-meeting-with-patrick-bernier-et-olive-martin ?

*d'un agôn*⁵⁹». *Le Déparleur* qui peut être exposé en intérieur mais aussi dans l'espace public⁶⁰ (les artistes tissent sur place en instaurant un dialogue avec les passants à travers cet objet), est une chambre d'enregistrement qui garde traces ? des conversations dans l'interprétation, la mutation, l'écart et le déplacé. Rien n'est transparent, la communication indispensable contient de l'opacité, de l'ineffable et de l'intraduisible.

Post-scriptum : Ce texte a été écrit en Août 2015. Les situations politiques française et internationale ont changé depuis et s'avèrent préoccupantes en ce début janvier. Dans le présent postcolonial qui est le nôtre, alors que sont véhiculées des idées nauséabondes par certains partis politiques xénophobes et racistes, alors que l'on nous pousse à coup de stéréotypes, de peurs et d'analyses simplistes⁶¹ à nous dresser les uns contre les autres⁶² et que le gouvernement nous amène à considérer nos concitoyens bi-nationaux comme de potentiels traîtres pouvant être déchus de leur nationalité et expatriés vers l'Afrique⁶³, si l'art s'apparente à un jeu, c'est bien par ruse et tactique, car plus que jamais il faut appréhender les complexités de nos relations et nos comportements pour rejouer et déjouer les règles d'un ordre mondial qui, malgré l'accélération des migrations humaines, semble effectivement souvent préférer les logiques de guerre tout en niant les conflits⁶⁴, la multiplicité, le contradictoire, la complexité comme éléments essentiels à toute construction collective tolérante. La société est *tout le monde*. Comprendre comment on résiste dans notre époque obscure oblige à chercher par et où passent les conflits structurant les situations, afin de pouvoir développer de nouveaux possibles.

Emmanuelle Chérel

RÈGLES DE L'ÉCHIQUETÉ

Les pièces, leurs positions initiales et leurs déplacements sont les mêmes que dans le jeu d'échecs classique ; mais au fil de la partie apparaissent des pièces d'un nouveau genre : lorsqu'une pièce est capturée, au lieu de disparaître de l'échiquier, elle se combine avec la pièce qui l'a prise pour se transformer en une pièce noire et blanche qui participe des deux camps. La partie se déroule potentiellement en deux phases. La seconde n'a pas toujours lieu.

Phase 1

En lieu et place des deux protagonistes de chaque prise apparaît une pièce dite "échetée" qui adopte, au choix du joueur qui a effectué le coup, la nature du capturant ou du capturé.

Ces nouvelles pièces sont constituées d'un pan de chacune des deux pièces - la couleur du pan porteur de la figure est indifférente - et sont notées 'É' : par exemple, Fg5xCf6=CÉ, signifie que de la prise du Cavalier par le Fou sur la case f6, il résulte un Cavalier écheté placé sur cette case.

Les pièces échetées appartiennent au joueur ayant le trait, et peuvent donc capturer des pièces du camp adverse (le point 1. s'appliquant). Elles se

59_ Florence Cheval, « HoStIpitalité. An exhibition in Brussels. Part 1 », déjà cité.

60 Dans le cadre du projet avec *Entre deux*, il a été monté à plusieurs reprises et à divers endroits dans le quartier Madeleine Champ de mars à Nantes en 2013. Dans le cas d'une exposition, les artistes s'engagent à former le personnel de surveillance et les médiateurs au fonctionnement du métier à tisser. Les artistes se réservent le droit de repenser le motif du tissage en fonction du contexte.

61 Pour en sortir, voir Jean-Pierre Filliu, *Les Arabes, leur destin et le nôtre, Histoire d'une libération*, Paris, La Découverte, 2015.

62 Noam Chomsky, Andre Vltchek, *L'occident terroriste, d'Hiroshima à la guerre froide*, Montréal, écosociété, 2015. Cet ouvrage démontre la puissance de l'appareil de propagande qui permet à l'occident de dissimuler ses crimes en se prétendant investi d'une mission morale et le rôle qu'il joue dans le reste du monde.

63 Hamidou Anne, *Déchéance de nationalité : « Pourquoi la France veut-elle nous imposer ses monstres ? »*, Le Monde Afrique, Dakar, 14/01/2016.

64 Miguel Benasayag et Angélique del Rey, *Eloge du conflit*, Paris, La Découverte, 2012. Les conceptions de la vie commune tendant vers l'intolérance à toute opposition. Le minoritaire doit se soumettre à la majorité et, de plus en plus, contestataires et dissidents semblent relever de l'« anormal ».

déplacent comme aux échecs orthodoxes.

Les pièces échiquetées ne peuvent pas être capturées, puisque cela reviendrait à une auto-capture.

Afin de ne pas inutilement compliquer les règles déterminant la fin de partie, le roi ne se transforme pas lors d'une capture.

Il n'est pas permis de défaire un coup échiqueté, c'est-à-dire d'effectuer le déplacement exactement inverse avec la pièce utilisée par l'adversaire.

Un pion capturé sur sa rangée de départ garde le droit d'avancer de deux cases.

Un pion échiqueté parvenant sur la seconde ou septième rangée n'a pas cette faculté.

Phase 2

Au cours de la partie, un troisième joueur peut décider de prendre en charge les pièces échiquetées. Elles deviennent alors autonomes et vulnérables. Les tours de jeu comptent trois coups, les coups des pièces échiquetées s'intercalant selon le moment initial de leur prise en charge par le troisième joueur. B, N, É si la décision a été prise après un coup noir, B, É, N si elle l'a été après un coup blanc. La prise d'une pièce blanche ou noire par une pièce du camp opposé ou échiquetée donne naissance à une autre pièce échiquetée. Le camp échiqueté peut mater l'un ou l'autre roi et doit éviter de disparaître.

A défaut d'un troisième joueur ou avant qu'un troisième joueur ne se décide, un des deux joueurs peut choisir de contrôler le camp échiqueté. Dans ce cas, l'autre joueur se retrouve à la tête de toutes les pièces monocolores, rois y compris. Le camp échiqueté peut mater l'un ou l'autre roi et doit éviter de disparaître.

En phase 2, les pions échiquetés peuvent avancer dans les deux directions et se promouvoir à la fois sur les rangées 1 et 8. Cette règle a été imaginée par Patrick Bernier et affinée avec le concours de Benjamin Auder.