

Échec et mat

Le théâtre d'un jeu de stratégie

Attaques. Répliques. Feintes. Annonces, replis. Coups fourrés, manœuvres de diversion. Jeu de puissance sur fond quadrillé générateur d'illusions d'optique. Observer les échanges, négociations et diversions qui se pratiquent au cours d'une partie d'échecs me fascine, et j'y vois un parallèle évident avec le fonctionnement de notre société nord américaine.

Sur l'immense damier de la scène politique, se livre une partie d'échecs colossale en trois dimensions, dont l'issue à moyen terme est certaine: la mise à mort de l'un des rois. Mais lequel et pourquoi? permettez-moi de vous emmener quelques instants dans ma tête, pour vous montrer comment je vois les choses!

Tout d'abord, regardons la disposition du jeu au départ de la partie. Deux adversaires se font face, Blanc et Noir, leurs pièces disposées en miroir, dans un ordre parfait et une apparente égalité des forces. Dans les faits, leurs chances de victoire sont inégales dès le départ, Blanc ayant l'avantage de porter le premier coup. Noir ne peut que se défendre et espérer que Blanc commette une erreur lui permettant de renverser la vapeur, de récupérer l'avantage. Cette occasion ne se présente pas toujours au cours d'une partie; si Blanc maintient un jeu impeccable, exempt d'erreur, sa victoire est mathématiquement assurée.

Mais comment fonctionne le jeu? Quelles peuvent être les erreurs, et qui pourrait les commettre? Analysons les pièces sous un angle quelque peu métaphorique.

Le Roi: il représente le pouvoir en place, le pouvoir élu; donc, dans nos systèmes démocratiques, le gouvernement.

En théorie, le Roi détient le pouvoir absolu. C'est contre lui que seront portées toutes les attaques; c'est lui qu'on veut abattre à tout prix, et la partie ne sera gagnée que lorsqu'un des deux rois sera mis à mort. Ainsi, le roi représente le pouvoir suprême puisque de lui seul dépend l'issue finale de la partie. En théorie.

Dans les faits, le Roi se révèle une mailloche encombrante, lourde, extrêmement vulnérable et à mobilité plus que réduite. De plus, étant la plus volumineuse de toutes les pièces, il est impossible à dissimuler; à partir de n'importe quel angle de vue, on le distingue parfaitement. Tout comme nos gouvernements, il occupe constamment le devant de la scène, menant ses troupes à coup d'édits et de lois, de programmes et de promesses. Attaqué de toutes parts, il met un temps fou à se déplacer. Lourd et lent, il est incapable de déjouer la menace, même s'il l'avait parfois anticipée; inévitablement, il finira piégé. Car le Roi ne peut se déplacer que d'une seule case à la fois. N'oublions pas qu'il transporte sur ses épaules tout le poids de l'appareil gouvernemental. N'oublions pas non plus qu'il est prêt à sacrifier toutes les pièces disponibles s'il le faut, avant de rendre les armes, puisque le jeu interdit au Roi de se mettre lui-même en échec.

La Reine, puissance absolue: la finance et son pouvoir

Est-il nécessaire de mentionner que l'argent est le nerf de la guerre? Il en est aussi le squelette, les organes et même la peau. Aux échecs, la Reine détient la toute-puissance véritable et sème la terreur parmi toutes les autres pièces. Ses déplacements ne connaissent aucune limite de distance ou de direction. Elle sait s'aliéner le concours de tous les autres: Fous, Cavaliers, Tours, Pions, tous servent ses intérêts et aucun n'est irremplaçable. La Reine n'opère jamais seule. Elle devient généralement la pièce la plus convoitée, celle qu'on n'abandonnera qu'en dernier recours et, parfois, trop tard pour sauver les meubles.

Analogie cocasse? Pas si nous partons du principe que le Roi représente le gouvernement et la Reine, la finance...et si nous observons d'un œil lucide la mise en application de nos valeurs sociales.

La finance en elle-même n'est ni bonne, ni mauvaise. Elle est immensément puissante. Tout dépend de qui la détient, et des intentions avec lesquelles elle est maniée. Elle peut sacrifier tous ses appuis et ravager le tableau de jeu, comme elle peut demeurer

rer en retrait en rendant, par sa seule position dans le jeu, toutes les autres pièces puissantes. D'une façon ou d'une autre, sa présence mène à la victoire et sa perte, souvent, conduit le joueur dépossédé à coucher son Roi.

Les Fous: rapides, diligents et biaisés... comme les médias

Les Fous se déplacent en diagonale; souvent, on ne les voit pas venir, car l'illusion d'optique créée par le damier nuit à la perception de la diagonale. Les médias sont spécialisés dans l'art de la surprise, du *scoop*, de la sensation; ils peuvent surgir au moment où on s'y attend le moins et, chez la partie attaquée, ils causeront beaucoup de dégât et sèmeront la destruction. Souples et rapides, ils sont redoutables lorsqu'ils travaillent en équipe. Souvent, lorsque la tension de la partie nous emmêle les pinceaux, on peut confondre le Fou avec un Pion, car ils se ressemblent; le Fou est simplement un peu plus grand.

Chaque Fou se trouve, au début de la partie, sur une case soit noire ou blanche et il n'en déviara jamais; ainsi, le Fou actif sur les cases noires n'a aucun impact sur les blanches. La pièce adverse, si elle se cantonne aux cases blanches, n'a plus à s'en soucier car il ne pourra jamais l'atteindre.

Les Fous sont donc biaisés, dans tous les sens du terme. Tout comme les médias... à la solde de l'une ou l'autre des équipes, ils diffusent le discours de cette équipe. Ainsi, durant la partie, aucun média ne rapportera de propos objectifs: il fera campagne pour le camp qui l'embauche, utilisant la voie blanche ou la noire, mais demeurant sur la diagonale dans tous les cas. Car aucun Fou n'est libre de dénoncer son propre camp.

Seuls les médias indépendants peuvent s'affranchir de l'échiquier et dire les choses telles qu'elles sont.

Les Cavaliers tortueux et retors: l'industrie

Souvent les premiers à sortir de l'alignement de départ parce qu'ils peuvent passer au-dessus des

autres pièces, les Cavaliers disposent d'une arme mortelle: la fausse représentation. Grâce à leur système de déplacement en L, ils deviennent imprévisibles et leurs attaques sont les plus traîtresses. Je suis un joueur moyen, comme monsieur et madame Tout-le-monde, et les Cavaliers me font perdre la tête. Capables d'aller dans toutes les directions en empruntant des voies indirectes, capables de sauter par-dessus les pièces en place, derrière lesquelles ils se dissimulent, ils finissent toujours par me coincer en « fourchette »: je me retrouve prise devant la seule possibilité de choisir quelle pièce je vais perdre, car ils peuvent en menacer deux, voire trois en même temps. Si j'effectue le mauvais choix, leur prochain déplacement me placera encore en fourchette, peut-être pire encore que la précédente. Et quelle que soit l'option que je choisirai, je paierai. Cher. Si je n'élimine pas rapidement le Cavalier, il me prendra tout.

Le Cavalier seul serait relativement facile à vaincre, mais il opère en association. Camouflé par le Fou, avant-garde de la Reine, sa riposte piégera la Tour.

J'ai comparé les cavaliers à l'industrie. En effet, celle-ci arrive à se placer au-dessus des lois; elle les contourne, les déjoue, les négocie à son avantage. Elle dispose d'abris fiscaux, d'échappatoires cachées, de passages secrets. Elle dissimule des faits, transforme la réalité, utilise les médias, manipule les gouvernements, séduit les financiers. L'industrie détient le pouvoir informel et finit toujours par nous acculer à l'impasse; quel que soit le sacrifice que nous consentirons, nous y perdrons car elle en exigera aussitôt un nouveau.

Les Tours: puissance et rigidité du système judiciaire

Deux Tours alignées sur le Roi adverse font sonner le glas. Aussi puissantes à l'attaque qu'en défense, elles sont terriblement difficiles à contourner car elles frappent de loin. Par contre, elles ne connaissent que l'approche directe, carrée, brutale: elles ne se déplacent qu'en ligne droite. Les Tours sont

presque aussi puissantes que la Reine, mais seront néanmoins sacrifiées à son profit, si nécessaire. Après tout, elles œuvrent à son service.

On voit généralement les Tours entrer en action vers la fin de la partie, car on doit d'abord les dégager; comme le système judiciaire, elles n'agissent qu'une fois que le mal est fait, elles ne peuvent prévenir. Leur heure arrivée, elles prendront possession du jeu en usant de toute leur puissance, en attaquant comme en défense; *elles travaillent pour le même patron.*

Il arrive qu'une Tour soit happée en début de partie, en raison d'une étourderie, par un Fou qui attaque de loin ou un Cavalier dont la spécialité est la mise en fourchette. Dans la vraie vie, cette situation porte le nom de scandale... Là où justice aurait dû être rendue, l'affaire est tuée dans l'œuf - ou détournée - par les médias, ou alors les acteurs sont vite achetés par l'industrie, très habile à forcer le choix entre la justice et la finance, par exemple... Dans cette situation, jamais je n'ai vu la justice l'emporter!

Les Pions, un pouvoir méconnu et sous-estimé

Que nous reste-t-il? Les Pions. Vous l'aurez aisément deviné, dans mon analogie, les Pions nous représentent nous, le peuple. Ils sont nombreux, donc on les sacrifie aisément. Ils sont les jouets des puissants; petits et lents, ils ne peuvent se déplacer que vers l'avant et d'une case à la fois. Faibles, ils ne peuvent compter que sur leur mode d'attaque: ils mangent en diagonale, à gauche comme à droite. On les attaque de face et d'arrière: un Pion seul est désarmé, démuni, totalement vulnérable.

C'est ensemble que les Pions deviennent puissants. Ensemble, ils peuvent former une barrière presque infranchissable; alliés, ils peuvent faire trembler les Cavaliers, déstabiliser les Fous, coincer les Tours, acculer une Reine, et mettre en échec un Roi. Parce qu'ils sont petits et nombreux, on peut les oublier; on peut aussi négliger de les voir, tout obnubilés que nous sommes par la puissance d'une Reine, la menace d'une Tour... C'est souvent sur le Pion caché que s'échouera toute une stratégie d'attaque.

Les grands joueurs d'échecs connaissent la valeur des Pions et n'en gaspillent aucun, car ils savent pertinemment que pendant que les puissants combattent, échafaudent et menacent du haut de leur grandeur, les Pions avancent sans relâche, petit à petit, sans jamais reculer. En sachant utiliser les remparts de l'industrie, des médias, du système judiciaire et de la finance qui étendent sur leur avancée une ombre opaque, les Pions persévérants et prudents peuvent remonter tout l'échiquier.

N'oublions jamais qu'un Pion qui atteint la dernière rangée de l'échiquier devient une Reine.

De tous temps, les jeux ont fait partie de nos sociétés, quelle que soit l'époque, quel que soit le pays. Les Échecs remontent au Moyen Âge; en ce temps, bien des royaumes ont été perdus et conquis par le biais de ce jeu qui, en l'occurrence, n'en était pas un: des gens bien réels occupaient les cases, aujourd'hui personnifiés par des figurines sur un tableau de jeu. Il est intéressant de constater que, si de nos jours cette pratique n'est rien de plus qu'un jeu, elle représente tout de même assez fidèlement notre société réelle...

À vos cases! Personnellement, je suis fier d'endosser le rôle d'un Pion. Je suis un Pion avisé, prudent, intelligent et conscient de la puissance du groupe... je suis un de ces Pions qui remontent, lentement mais sûrement, tout en haut de l'échiquier.

Chantale Vincelette

Chronique Arts et Culture pour Lexis Arte

Webmagazine culturel