

Stefan Zweig, Le Joueur d'échecs : résumé

Sur un paquebot en partance de New-York à destination de Rio, le narrateur et un ami sont en train de parler quand soudain ils sont interrompus par une célébrité qui monte à bord. Il s'agit de Mirko Czentovic, le champion du monde des échecs. L'ami du narrateur lui raconte l'histoire de cet homme : fils d'un batelier yougoslave du Danube, il se retrouve orphelin à l'âge de 12 ans, il est alors recueilli par le curé du village qui essaye tant bien que mal de l'instruire tellement qu'il est ignare.

Il observe pendant des heures le curé jouer aux échecs avec son ami le brigadier de la gendarmerie. Un soir, alors qu'il était en pleine partie, le curé est appelé auprès d'une mourante. Voyant que le jeune homme a les yeux braqués sur l'échiquier, le brigadier l'invite à terminer la partie. Et quelle ne fut pas sa surprise, ce jeune rustre et benêt s'avère être un joueur aux dons exceptionnels.

A partir de là, sous la protection d'un imprésario nommé Koller, il est envoyé à Vienne pour se former, et a gravi les échelons jusqu'à être champion du monde à l'âge de 20 ans. Arrivé à ce niveau de maîtrise, le simple d'esprit se change en monstre d'arrogance et de cupidité mais en restant un personnage grossier et rustre.

Le narrateur, intrigué par cette personnalité complexe et énigmatique, a l'intention de percer le mystère du champion d'échecs pendant les 12 jours que lui offre la traversée. Mais il se rend vite compte que Mirko Czentovic, taciturne, évite tout contact et toute conversation avec les autres. Ne pouvant pas le croiser, il décide finalement d'utiliser la technique de l'appât, et d'attirer le joueur en jouant. Il s'installe au fumoir avec sa femme et se met à jouer. Plusieurs personnes s'arrêtent, dont un M. McConnor qui demande au narrateur de jouer avec lui. Mauvais joueur, ses éclats de voix finissent par attirer Czentovic dans le fumoir. Observant quelques coups, le champion finit finalement par s'éloigner de ces médiocres joueurs. Le narrateur a alors une idée : il aiguise la fureur de McConnor en lui disant que son dernier coup n'a pas dû plaire au champion du monde. Orgueilleux de se mesurer à ce joueur dont il ignorait l'existence, il le suit et revient peu de temps après en ayant obtenu une partie contre Czentovic qui demande 250 dollars par partie. La confrontation aura lieu le lendemain. Le narrateur et McConnor préviennent quatre ou cinq autres joueurs afin qu'ils réservent les tables voisines pour ne pas être dérangés.

Le lendemain, Czentovic arrive en retard. Le jeu s'organise comme suit : Czentovic jouera seul contre tous, après son coup il se retirera au fond de la pièce pour ne pas entendre leur débat, et reviendra quand ils taperont avec une cuillère sur un verre. La partie se termine vite, en faveur de Czentovic qui leur fait sentir toute sa supériorité. Après qu'il ait conclu « Mat », McConnor sanguin et opiniâtre, n'aimant pas perdre, lui demande une seconde partie. Les adversaires du champion sont de plus en plus agités et enthousiastes, leurs conversations sont vives et des curieux finissent par s'approcher.

Pendant cette partie, ils s'appêtent à mener un pion jusqu'à la dernière ligne pour faire une nouvelle dame, mais un homme au teint pâle les arrête et les prévient de la tactique de Czentovic. Il leur propose une stratégie pour esquiver et non pas avancer. Ils sont impressionnés par la vivacité de son esprit qui anticipe les coups. McConnor suit scrupuleusement ses conseils. Le champion commence à être en difficulté et finit

par s'asseoir. Finalement, Czentovic déclare « Partie nulle. » Un grand silence se fait et il propose une troisième partie en désignant comme adversaire l'homme pâle. Celui-ci se sauve du fumoir, en expliquant qu'il n'a pas touché à un échiquier depuis 25 ans et que son intervention était inappropriée. L'orgueil de Czentovic est blessé : il explique qu'il a conduit à une partie nulle pour ménager ses adversaires.

Cette excuse met le groupe de joueurs hors de lui, et déterminé à écraser le champion. Ils sont marqués par le contraste entre la modestie de l'homme pâle et l'arrogance de Czentovic, et veulent absolument provoquer une partie entre les deux génies.

Le narrateur trouve l'homme qui se repose sur le pont du bateau. Il s'agit du Dr B, issu d'une illustre famille autrichienne. Il a les cheveux blancs mais un visage jeune. Le narrateur lui apprend, à son grand étonnement, qu'il vient de jouer contre un champion mondial. Le Dr.B accepte de disputer une nouvelle partie contre lui, mais rappelle qu'il n'a pas touché un échiquier depuis ses années d'étudiants. Avant de jouer, le narrateur doit connaître toute son histoire pour intervenir si le jeu prenait trop d'importance.

Avec son père, il s'occupait avec une honnêteté scrupuleuse d'administrer des biens du clergé et de l'Empire autrichien. A l'ascension d'Hitler, ils sentent que ces biens sont menacés. Ils se mettent donc en devoir de mettre les biens de leurs clients à l'abri. Ils ne savent pas que l'étude a été infiltrée par un espion national-socialiste. Bien que celui-ci soit affecté à de menues tâches il finit par ouvrir des courriers compromettants. La veille de l'entrée d'Hitler à Vienne, le Dr. B est arrêté par la Gestapo, juste après s'être débarrassé des documents qui l'incriminaient. Pendant ce long récit, le narrateur remarque que le visage du Dr. B est agité d'un tic nerveux.

Le Dr. B reprend son récit : il n'a pas été incarcéré dans un camp de concentration mais laissé à la disposition de la Gestapo. Il a été installé dans un hôtel, dans une chambre particulière coupée de tout contact. Le principe de la torture était donc l'isolement et l'ennui. Le face-à-face avec le néant. Il n'avait qu'un lit, une table, une fenêtre, une cuvette. On lui avait enlevé sa montre pour perdre toute notion du temps. Il a fini par se sentir devenir fou, à tourner dans cette chambre sans la moindre occupation. Ensuite, les interrogatoires ont commencé, brusquement, sans préavis. Il ne savait pas quel moment de la journée on était. Il trouvait particulièrement difficile de ne pas savoir ce que savait déjà la Gestapo. Que pouvait-il dire ? Que pouvait-il taire ? Une fois de retour dans sa chambre, ses pensées ne pouvaient s'accrocher qu'à l'interrogatoire, qu'est-ce qu'il aurait dû dire ou faire ? Il passe quatre mois dans le vide de cette chambre, à ressasser les moindres détails de ces interrogatoires successifs. Un soir, il crie au gardien qu'il est prêt à tout avouer, mais celui-ci ne l'entend heureusement pas. Finalement, il passe un nouvel interrogatoire le 27 juillet. La date lui est restée dans la mémoire parce que, chose exceptionnelle, un calendrier était visible au mur. Ce jour-là, alors qu'il attend l'arrivée de la Gestapo, il remarque la forme d'un livre dans la poche d'un manteau. Il parvient à le dérober pour enfin lire n'importe quoi pour penser enfin à autre chose dans sa chambre. Mais quelle n'est pas sa déception quand il découvre dans sa chambre qu'il s'agit d'un manuel d'échecs. Il se plonge néanmoins dedans et tente de reproduire les parties avec son drap quadrillé et des morceaux de mie de pain en guise de pions. Au bout de quelques jours, il n'a plus besoin de se représenter les parties, il parvient à les visualiser.

Au bout de trois mois, à force d'aiguiser son intelligence, les échecs n'ont plus de

secret pour lui et il revient à l'ennui. Il aurait fallu qu'il puisse jouer de nouvelles parties. Il décide alors d'inventer ses propres parties, en jouant contre lui-même : d'un côté un moi pour les pions blancs, un autre moi pour les pions noirs. Cette duplication de personnalité le conduit à frôler la schizophrénie. Dans un état de surexcitation intellectuelle permanent, il en perd le sommeil et l'appétit. Seul le jeu comptait, hurlant tour à tour sur son moi noir et son moi blanc de jouer de plus en plus vite.

Un matin, il se réveille dans une autre chambre, plus grande, lumineuse. Une voix douce lui dit de se calmer, c'est une infirmière. Le médecin lui explique que le gardien avait entendu des cris de bagarre dans la cellule. A peine la porte ouverte, il s'était jeté comme un fou sur le gardien l'exhortant à jouer. Emmené chez le médecin, il s'était lancé sur une fenêtre. Il montre au narrateur l'immense cicatrice qu'il en garde sur la main. En écoutant son histoire, le docteur lui promet de s'arranger pour qu'il ne retourne pas dans cette chambre. Quelques jours plus tard, il est sommé de quitter le pays dans les 15 jours, et le voici sur ce paquebot.

Depuis sa maladie, il avait oublié le souvenir des échecs, d'où sa forte émotion en voyant la partie dans le fumoir. Tous ses sens étaient aiguisés. Il n'avait jamais joué une partie réelle. Il pouvait enfin avoir l'occasion de voir si ses connaissances abstraites valaient quelque chose dans une vraie partie d'échecs, tout en ayant l'humilité de ne pas se penser meilleur de Czentovic. Il prévient le narrateur qu'il ne jouera qu'une seule partie, afin de clore son histoire avec les échecs et de ne pas retomber dans la démence, dans la fièvre passionnée du jeu. Dr. B se décrit au narrateur comme un drogué, un malade qui doit se montrer extrêmement attentif à ne pas retomber dans ses travers au risque d'une rechute qui lui ferait à nouveau perdre la raison.

Le lendemain, le public est nombreux dans le fumoir. Le jeu, trop compliqué, perd vite de son intérêt au profit du contraste saisissant qu'offrent les joueurs. Ils sont diamétralement opposés dans leur jeu comme dans leurs attitudes. Czentovic n'a aucune manière et aucune éducation, il est arrogant, et il est simple d'esprit, il joue de manière lourde. Dr. B au contraire, est, remarquablement intelligent, extrêmement courtois et joue avec agilité et légèreté. Le narrateur s'inquiète de l'agitation grandissante du Dr. B dont le visage est à nouveau traversé de tics. Au comble de l'excitation, celui-ci finit par annoncer victorieusement un coup magnifique, Czentovic abandonne la partie, mais en propose aussitôt une nouvelle que le Dr. B accepte dans un état de fébrilité grandissant. Une hargne passionnée se noue entre les adversaires et la tension monte chez Dr. B exaspéré par Czentovic qui joue avec une lenteur exagérée pour agacer son adversaire. Tout le corps de Dr. B devient nervosité, il se mord les lèvres, bat du pied, tambourine la table. Finalement sans regarder l'échiquier, le Dr. B annonce dans un état proche de la folie « Echec » mais ce n'est pas le cas. Il s'est trompé de partie, il est dans sa partie imaginaire. Le narrateur le rappelle à la réalité en lui pinçant fortement le bras, en lui murmurant « remember » et en passant son doigt sur la cicatrice rouge de sa main. Pris d'un frisson, Dr. B sort de sa stupéfaction, se lève d'un bond et s'excuse de sa méprise auprès de l'assistance un peu désarçonnée. Seul le narrateur comprend qu'il ne touchera plus jamais un échiquier. Czentovic, imbus de lui-même conclut que ce n'était pas si mal joué pour un dilettante.

Liens avec le programme général de terminale et avec la thématique : « Le jeu : futilité, nécessité ».

Le jeu une futilité ?

En ce qui concerne les échecs, Le narrateur est le seul à les considérer comme un jeu, comme une distraction : « À vrai dire, je n'ai jamais été un sérieux artiste dans ce domaine, car je ne joue à ce jeu que pour mon plaisir, je ne m'assieds et ne passe une heure devant un échiquier que pour me détendre l'esprit en refusant tout effort. Je "joue" au sens strict du mot. »

Le jeu une nécessité ? / le jeu et son rapport au monde :

Pour Czmentovic le jeu d'échecs est juste devenu un moyen de bien vivre. Cela lui a permis d'exister socialement même s'il reste un rustre qui ramène tout à l'argent de par son manque d'éducation. C'est un technicien du jeu d'échecs. De son passé paysan, il garde la ruse comme lorsqu'il se met à jouer d'une lenteur extrême contre le Dr. B

Pour le Dr. B, le jeu devient un espace de liberté qui abolit les limites de sa cellule, qui l'empêche de sombrer dans la folie de l'enfermement. Il lui permet de combler le vide de cette cellule. Le jeu dans un premier temps lui permet de survivre à la torture psychologique mais très vite il est alors en proie à une véritable obsession : « *À peine une partie était-elle terminée qu'une moitié de moi-même recommençait à défier l'autre, car je portais toujours en moi un vaincu qui réclamait sa revanche.* » Il connaît donc une descente dans l'enfer de la passion du jeu qui ne lui procure plus que des désagréments. Il ne peut rien faire d'autre que jouer au point d'être le jeu lui-même. Il est donc beaucoup plus gravement perturbé que durant la première période de son incarcération : si ses fonctions intellectuelles ont une vivacité formidable, ses fonctions vitales sont atteintes.

Intérêts de cette œuvre ?

- Le livre se lit assez rapidement.
- Tout le monde joue à sa manière dans ce récit : le lecteur tout d'abord va jouer en cherchant à savoir qui est ce narrateur énigmatique, qui n'a pas de nom dont on ignore tout.
- Ce narrateur va devenir tour à tour un joueur qui tend un piège à Czmentovic pour percer son mystère ; un organisateur de jeux d'échecs, un spectateur et enfin un arbitre qui rappelle à la raison le Dr. B. Il sait manipuler les êtres humains et démontrer que les intellectuels (dont il fait partie) sont supérieurs à ceux qui sont professionnellement spécialisés comme Mc.Conor
- Intérêt psychologique avec le récit du Dr. B (tension du jeu des nazis avec la torture psychologique mais aussi l'addiction du jeu menant jusqu'à l'aliénation).
- Effet de surprise avec le récit dans le récit jusqu'à la scène finale où se noue enfin les deux destins de Czmentovic et du Dr. B

Limites ou points de vigilance ?

- Avant la lecture, il faudrait prévoir des activités préparatoires sur le contexte des années 40-50 de l'Autriche et de l'Allemagne ; un travail autour du vocabulaire avec les mots : nazi, parti national-socialiste, gestapo, Hitler, SS, camp de concentration, torture psychologique... ; des recherches biographiques sur Stefan Zweig car il prête à son personnage Dr. B et au narrateur de nombreux traits autobiographiques et enfin une recherche sur le jeu des échecs.
- Difficulté pour les élèves de comprendre la mise en abîme du récit dans le récit.
- Difficulté pour les élèves de voir l'allégorie du fascisme et de la résistance incarnée par les deux joueurs d'échec avec le refus de se soumettre.
- Œuvre dont le contexte historique est assez marqué.