

Étants donnés, énigme échiquéenne ?

En 1943, pour annoncer une exposition à New York, le galeriste Julien Levy conçut un prospectus recto-verso qui se présentait de la manière suivante (fig. 00 a et b) :



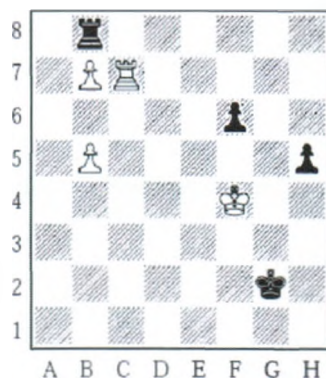
Julien Levy Gallery's Exhibition Announcement 'as Through the Big End of the Opera Glass, 1943. Full view of Announcement unfolded, front side



La partie supérieure droite du recto est l'œuvre de Duchamp, qui, comme on le voit, y dessina un Cupidon tête en bas, tenant son arc bandé. La pointe de la flèche, prolongeant son sexe, signifie mieux encore, pour qui ne l'aurait pas compris, que ce dieu de l'amour est prêt à l'action. Au bas de ce dessin figure la signature de Duchamp (fig. 1) :



Au verso de la feuille, à la place correspondant au Cupidon, se trouve un diagramme de jeu d'échecs, avec la mention : « White to play and win » : « les Blancs jouent et gagnent ». Le voici, vu de plus près (fig. 2) :



Cette mention (« les Blancs jouent et gagnent »), dans le vocabulaire échiquéen, signifie qu'on est en présence d'un problème ou d'une étude, ou encore d'une « fin de partie ». Les Blancs *ont le trait* (c'est à eux de jouer) et quelle que soit la réponse des Noirs, les Blancs doivent gagner, donc finir par mater le Roi noir.

Or, Duchamp nous invite à regarder la feuille en transparence. Il le fait dans un texte placé au-dessous de la mention « White to play and win ». Et ce texte dit : « Look through from other side against light » (« regardez au travers depuis l'autre côté, contre la lumière »). Du coup, les deux dessins se superposent, le diagramme et le Cupidon à l'envers. Et cela donne l'image que voici (fig. 3) :



Comment comprendre ce dessin, ou cette superposition de dessins ? Chacun sait que Marcel Duchamp fut un grand joueur d'échecs. Il a consacré à ce jeu des années de sa vie (et l'on sait que durant deux décennies, la seule œuvre non échiquéenne à laquelle il s'est livré fut précisément *Étant donnés*). On peut donc raisonnablement penser que la position qu'il propose sur ce diagramme est un véritable problème ou une véritable étude. On peut en outre avancer l'hypothèse que la superposition, par transparence, du Cupidon au diagramme n'est pas dépourvue de signification, et fournit peut-être une indication sur le bon coup à jouer pour résoudre le problème d'échecs. Les commentateurs ont par exemple imaginé que la pièce à déplacer en premier devait être le pion qui figure en b5, puisque c'est ce pion qui semble « viser » la flèche du Cupidon.

Mais les historiens d'art ne sont pas nécessairement des spécialistes du jeu d'échecs. Pour résoudre le problème de ce diagramme, ils se sont donc tournés vers de grands maîtres du noble jeu, en leur demandant quelle était la voie à suivre pour trouver la solution. Autrement dit : quel est le coup que les Blancs doivent jouer pour s'assurer le gain de la partie ?

Je dois préciser au passage, pour ceux qui ne seraient pas familiers des échecs, que les possibilités de ce jeu sont d'une complexité telle qu'aujourd'hui encore (et même demain, à vues humaines), les ordinateurs les plus puissants sont incapables d'analyser de manière exhaustive le devenir d'une position tant soit peu complexe. Ce sont donc des considérations théoriques et stratégiques qui permettent de déterminer si oui ou non telle position est gagnante ou non.

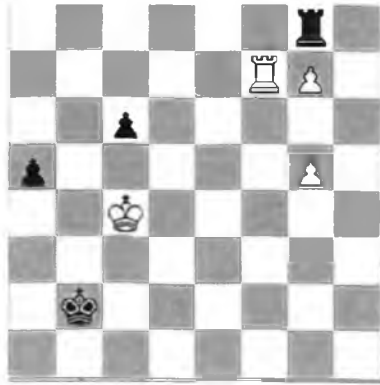
Des grands maîtres d'échecs se sont donc penchés sur le problème de Duchamp. Et leur verdict, au terme d'explorations aussi subtiles que profondes, est sans appel. Malgré les apparences (en particulier le pion blanc b7 qui semble tout près de pouvoir se promouvoir en Dame, et la position du Roi blanc,

qui contrôle les pions noirs), il est tout bonnement *impossible* de résoudre cette étude. Autrement dit, les Blancs, quel que soit le coup qu'ils tentent (et notamment le coup qui semble suggéré par le Cupidon), seront incapables, à court et à long terme, de gagner la partie. Et si l'on soumet cette position à un ordinateur, si puissant soit-il, il ne découvre, à l'horizon de ses billions de calculs, aucune victoire blanche, aucun mat.

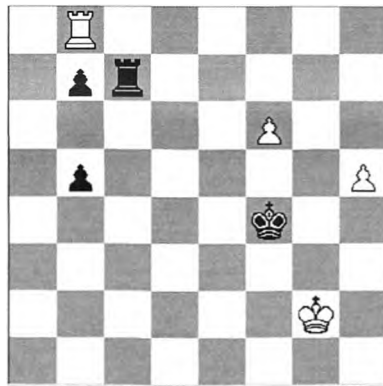
Ainsi donc, comme l'a écrit Francis Naumann dans l'article qu'il a consacré à cette énigme, la donnée de Duchamp (« les Blancs jouent et gagnent ») ne peut être honorée, et nous sommes en face d'un « problème sans solution » (c'est le titre même de son article)¹. On sait d'ailleurs l'amour de Duchamp pour les jeux de mots. Nul doute qu'avec cette fausse énigme, il ait voulu mettre les chercheurs en « échec ».

Pourtant, certains passionnés de Duchamp, et du noble jeu, ne se sont tout de même pas avoués vaincus. Et si ce problème, songèrent-ils, avait quand même une solution, mais qui nous obligerait, pour la trouver, à changer le regard que nous portons sur lui ? Puisque nous sommes invités à regarder la feuille en transparence, est-ce que le problème ne se résoudrait pas tout simplement en retournant l'échiquier d'une manière ou d'une autre ? Par exemple en miroir, a1 prenant la place de h1 (fig. 4) :

¹ Cf. Fr. Nauman, « A problem with no solution », http://www.toutfait.com/online_journal_details.php?postid=47066#N_I_top

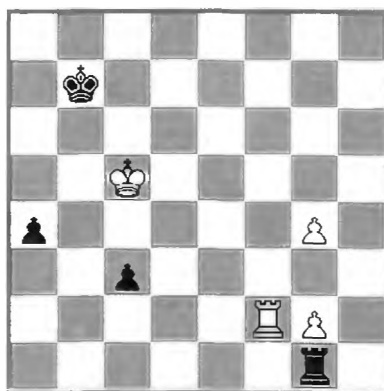


Eh bien, non, même ainsi transformée, la position reste insoluble, à vues humaines et à vue d'ordinateur. Du coup, prolongeant moi-même l'expérience, je me suis demandé si l'on serait plus heureux en inversant les couleurs des pièces (fig. 5) :



Eh bien, là encore, rien à faire. Le problème reste fermé comme une huître.

Et si je retournais l'échiquier à 180° (fig. 6) ?



Là encore, peine perdue, bernique et chou blanc. Décidément, aucune manipulation, aucune inversion, aucun jeu de miroirs ne rend soluble ce fameux problème. « Les Blancs jouent et gagnent » ? Décidément non, les Blancs jouent et ne gagnent jamais.

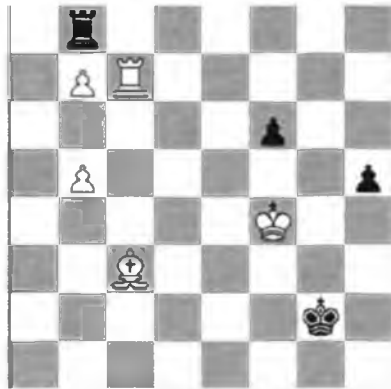
*

Jamais ? Si, tout de même. J'ai refusé de m'avouer vaincu. J'ai continué la recherche et j'ai fini par trouver un moyen, et même deux, pour que « les Blancs jouent et gagnent ». Or ces deux moyens quelque peu transgressifs, quelque peu poétiques aussi, du moins je l'espère, il m'est apparu qu'on pouvait aussi les appliquer, par métaphore, à *Étants donnés*, pour fournir à cette énigme-là quelque chose qui pourrait ressembler à des solutions (et c'est cela qui justifie tant soit peu ma présence parmi vous). Mais je vous rassure tout de suite : mes « solutions » à *Étants donnés*, je ne les prends pas tout à fait au sérieux, pas plus que les solutions que je vais fournir au problème d'échecs de Duchamp. Cependant, les transgressions qu'elles nécessitent seront peut-être révélatrices de la situation singulière, et peut-être unique, dans laquelle nous place l'œuvre duchampienne.

*

Avant d'en venir à *Étant donnés*, je commence donc par en découdre avec le diagramme d'échecs. Comment faire pour que « les Blancs jouent et gagnent » ? Eh bien, il faut reconsidérer d'un œil neuf la présence de Cupidon et de sa flèche sexuée. Il faut comprendre que ce Cupidon n'est pas un personnage qui *indique* quelle pièce du diagramme il faut jouer, comme on l'a décidé trop vite, mais purement et simplement comme *une pièce de ce diagramme*. Qu'est-ce qui m'autorise à le croire ? Eh bien, d'abord, et tout bêtement, le fait que dans le dessin tel que Duchamp veut qu'on le voie, c'est-à-dire en transparence, Cupidon est bel et bien *dans* l'échiquier. Ensuite, pourquoi ne me réclamerais-je pas d'un jeu de mots que je crois d'esprit duchampien : « Cupidon *a le trait* » : cela ne peut-il pas s'entendre en un double sens ? D'une part, qu'il tient l'arc et la flèche (dont le « trait » est synonyme), mais d'autre part (dans le vocabulaire du jeu d'échecs) que *c'est à lui de jouer* ?

Dès lors, il me reste à déterminer quelle est la pièce du jeu d'échecs qui convient le mieux à Cupidon. À l'évidence, c'est le Fou : le mouvement de cette pièce décrit ou symbolise la trajectoire de la flèche, et sa forme, la forme effilée d'une flèche. De surcroît, Cupidon, c'est la folie de l'amour : c'est donc l'amour-Fou (chanté par les surréalistes). Me voilà donc autorisé à placer Cupidon sur l'échiquier, en lui donnant le rôle du Fou. Aussitôt dit, aussitôt fait : sur le diagramme de Duchamp, je remplace le Cupidon par un Fou, et je place ce Fou dans la zone inférieure gauche de l'échiquier, dans la zone approximativement occupée par le petit dieu. Je choisis la case c3 (fig. 7) :



Eh bien, le miracle s'accomplit ! Dans cette position nouvelle, la stipulation de Duchamp, « les Blancs jouent et gagnent », devient exacte ! La flèche du Fou pénètre si bien ladite position que non seulement « les Blancs jouent et gagnent », mais qu'ils font imparablement mat en exactement 9 coups (l'unique premier coup possible étant : 1. Fd4 ! Ce que m'indique mon ordinateur après balayage d'un bon milliard de positions).

Voilà donc ma première idée poétique, et ma première transgression : Cupidon n'est pas *hors de l'échiquier*, il est *en lui*. Et du coup, le problème est soluble. On va voir tout à l'heure où cette idée va conduire, appliquée à *Étant donnés...*

*

Ma deuxième solution poétique, s'agissant du problème d'échecs, est à la fois plus simple et plus radicale. Elle ne consiste pas à rajouter au diagramme une pièce qui ne s'y trouve pas explicitement. Elle consiste à opérer une inversion ou une mise en miroir à laquelle, apparemment, personne n'a songé, peut-être parce qu'elle est trop simple et trop radicale. Il ne faut changer ni la couleur des pièces ni leur position, mais transformer le *mat direct* en ce qu'on appelle un *mat aidé*.

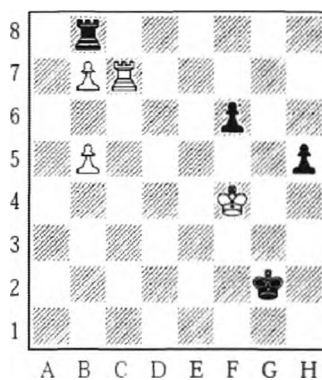
De quoi s'agit-il ? Un mot d'explication pour ceux qui ne sont pas spécialistes du noble jeu. Dans l'univers des problèmes, et non plus de la partie d'échecs, il existe ce qu'on appelle les genres féeriques, dans lesquels interviennent soit des règles nouvelles pour régir le mouvement des pièces, soit des pièces nouvelles, douées de mouvements inédits et *sui generis*. Cependant, ce qu'on appelle le *mat aidé* n'est pas si compliqué. C'est une innovation extrêmement simple, et des plus familières aux problémistes, mais qui bouleverse la manière dont les joueurs considèrent habituellement le jeu d'échecs. Pour un joueur, le jeu consiste, pour les Blancs, à battre les Noirs, et réciproquement. Il est entendu que les Blancs comme les Noirs doivent imaginer les coups qui vont leur permettre de vaincre l'adversaire, c'est-à-dire de mater son Roi.

Mais dans un problème ou une étude, cette idée de combat disparaît. L'essentiel n'est pas que les Blancs ou les Noirs « gagnent », comme dans une partie. Il est de faire trouver au solutionniste des mouvements insolites, harmonieux ou subtils. Même lorsque le problème est un *mat direct*, c'est-à-dire stipule que les Blancs doivent mater le Roi noir en x coups, l'intérêt n'est pas dans ce mat lui-même, mais dans la richesse, l'originalité, la subtilité, l'imagination, l'harmonie des coups qui permettent d'aboutir à ce mat.

Or, si la notion de combat n'existe plus, il est tentant pour les problémistes de faire un pas supplémentaire, et d'imaginer que les Noirs et les Blancs, loin de se contrecarrer, *collaborent* à la solution, qui en sera d'autant plus belle. C'est ainsi qu'a été inventé le *mat aidé*, où, comme son nom l'indique, les Noirs *aident* de toutes leurs forces les Blancs à réaliser l'idée sous-jacente au problème. (Je signale au passage que la réalisation correcte d'un *mat aidé*, pour le compositeur de problèmes, est infiniment plus difficile que celle d'un mat direct, car dès lors que les Noirs ouvrent aux Blancs tous les chemins possibles et

imaginables vers le mat, il devient très ardu de créer des problèmes qui n'ont qu'une solution et une seule). Mais tel est donc le *mat aidé* : c'est un type de problème dans lequel – et c'est capital – ce sont les Noirs qui *ont le trait* (qui jouent les premiers) et qui aident les Blancs à mater en un certain nombre de coups.

Si je reprends la donnée même du diagramme du Duchamp :



Je la laisse intouchée, mais je considère que la stipulation n'est plus : « les Blancs jouent et gagnent », mais « les Noirs jouent et les Blancs gagnent », c'est-à-dire, en vocabulaire échiquéen, « Mat aidé, en x coups », les Noirs *ayant le trait*, donc jouant les premiers. En bien, non seulement le problème a une solution, mais il a même 5 solutions différentes (1. ...Rh3, f1, h1, g1, Tb8-a8), qui toutes permettent un mat quasi immédiat (en 2 coups) ! Non seulement le problème de Duchamp n'est plus insoluble, mais, sans changer ni les pièces ni la position de l'échiquier, il offre immédiatement une pluralité de solutions simplissimes !

*

Je vous ai donc présenté deux manières de résoudre notre étrange diagramme. Rassurez-vous, je répète ici que je ne les

prends pas trop au sérieux, ou même pas du tout. Je dirai pourquoi tout à l'heure. Mais j'en viens maintenant à *Étant donnés*. Il m'est apparu qu'en face de cette énigme-là, l'on pouvait, par métaphore, appliquer les deux mêmes solutions poétiques et transgressives qu'au diagramme d'échecs.



Commençons par la première, celle qui considérait que le Cupidon n'était pas le personnage qui, hors du jeu, désigne le coup à jouer en visant la pièce supposée la plus efficace, mais qu'il était lui-même une pièce de l'échiquier, qu'il faisait partie du jeu. Cupidon *avait le trait*, il était le Fou sexué qui pénètre le diagramme, et dont le coup permet à terme de mater l'adversaire.

Qu'est-ce que cette attitude deviendrait, face à *Étant donnés*? Eh bien, devant cette œuvre énigmatique, je décide que mon regard-Cupidon, mon regard cupide (le regard du mâle qui, au travers du judas, désire la femme nue) n'est plus seulement hors du tableau, mais qu'il fait partie du jeu. Qu'il peut et doit pénétrer *dans le tableau*, franchir la porte de bois, et faire de la femme non plus un objet de contemplation mais un objet de jouissance.

J'entends par là quelque chose de très simple et même de parfaitement trivial, de résolument primaire. On a souvent remarqué (et il aurait été difficile de ne pas le remarquer) qu'*Étant donnés* se présentait exactement comme un *peep-show*, et que cette œuvre mettait en scène le voyeurisme, ou encore qu'elle désignait ou révélait le caractère voyeuriste de toute pulsion scopique, y compris et surtout celle qui pousse à regarder des œuvres d'art. Mon idée transgressive, et littéralement primaire, est alors qu'*Étant donnés* ne doit pas être vu au second degré, mais au premier : ce n'est pas une œuvre d'art qui se déguise en *peep-show*, c'est au contraire un *peep-show* qui se déguise en œuvre d'art, et le spectateur, le spectateur mâle à vrai dire, n'a pas à y trouver un sens quelconque, sinon celui de l'excitation sexuelle qu'il procure sous couvert de contemplation artistique.

Le spectateur (mâle) doit donc *entrer dans l'œuvre* (et c'est pour cela qu'elle comporte trois dimensions), afin de *mater* vraiment (au double sens du mot : faire mat, et regarder vulgairement, reluquer), de *mater* efficacement le Roi noir, ou plutôt la Reine blanche, la femme aux jambes ouvertes. En d'autres termes, le sens d'*Étant donnés* serait qu'il n'a exactement *aucun* sens second, *aucun* sens artistique, de quelque façon qu'on définisse l'art. Il serait primairement, directement, uniquement, *stricto sensu*, un *peep-show*. On sait de reste que le voyeur de ce genre de spectacle est en général invité, dans un second temps, à entrer dans le local où se produit la femme-objet, tel le Fou des échecs sur son diagramme, et à pénétrer ensuite, comme il se doit, ou plutôt comme on imagine, la position.

Voilà pour ma première solution poétique et transgressive d'*Étant donnés*, ici plus transgressive que poétique, je le reconnais bien volontiers. Mais après tout, il s'agit d'une opération qui n'est pas tout à fait contraire, il me semble, à

l'esprit duchampien. Je songe à ce fameux haï-ku : « Un piment, mettez-lui des ailes, une libellule : une libellule, ôtez-lui ses ailes, un piment ». Alors que l'œuvre d'art, en principe, nous invite à voir la libellule au-delà du piment, Duchamp, selon cette lecture, nous inviterait simplement à voir, en deçà de la libellule, le piment.

*

Mais après cette première solution de l'énigme, par l'intrusion directe, brutale et résolument primaire du Cupidon dans l'œuvre, voici la seconde, la solution par le *mat aidé*. Qu'est-ce que cela pourrait bien signifier dans le cas non plus d'un problème d'échecs, mais d'*Étant donnés* ? Eh bien, cela signifie l'inversion la plus radicale qui soit. Non plus le remplacement du second degré par le premier, mais la subversion des règles mêmes qui président au dialogue entre l'œuvre et le spectateur.

Ce qui correspondrait au *mat direct*, c'est le fait, pour le spectateur, *d'avoir le trait*, c'est-à-dire d'être celui qui porte son regard sur cette œuvre et en cherche la solution (je veux dire le sens). Le *mat aidé* inverse cette règle, ou cette relation. Dans cette nouvelle stipulation, ce n'est plus le spectateur qui *a le trait*, c'est *le spectacle*. Métaphoriquement, ce n'est donc plus le visiteur du musée qui regarde les œuvres mais l'inverse. L'œuvre n'est plus objet mais sujet. Et si c'est l'œuvre qui regarde, que regarde-t-elle ? Tout ce qui n'est pas elle, tout ce qui est en face d'elle. Bref, tout ce qui est non devant mais derrière le spectateur. Et qu'est-ce qui, dans le cas d'*Étant donnés*, est derrière le spectateur ? Les découvertes de Stefan Banz nous le disent : le paysage lémanique, le lac, les vignes, les montagnes, leur ouverture presque infinie. En d'autres termes encore, si Marcel Duchamp, pour concevoir *Étant donnés*, a si

complètement tourné le dos à ce que tous ses prédécesseurs artistes ont toujours regardé dans ce paysage lémanique, à savoir le Léman lui-même, ce n'est pas tant pour regarder dans l'autre direction, que pour nous suggérer que le vrai regardeur est l'œuvre même. Bref, selon cette interprétation (qui suit les règles du *mat aidé*, et donne le trait à l'œuvre plutôt qu'au spectateur), *Étant donnés* est cela même qu'il ne faut pas regarder, mais qui regarde.

Et soit dit en passant, le sexe de la femme, dans ce type d'interprétation, serait *l'œil*, non plus au sens de Georges Bataille, l'œil dans le sexe, mais l'œil qui au contraire évince le sexe pour devenir regard. Et la femme-œuvre, *objet* dans ma première version, devient *sujet* dans la seconde.

*

Telles seraient donc mes deux solutions, pour lesquelles je recours, la métaphore aidant, aux mêmes transgressions que j'ai imaginées pour résoudre le problème d'échecs de Duchamp : d'une part l'intrusion de Cupidon dans l'œuvre, ce qui la vide de toute substance artistique pour la réduire à l'état de *peep-show* sophistiqué, mais de *peep-show* tout de même. Et d'autre part le changement des règles du regard, qui *donne le trait* à l'œuvre, tant et si bien que l'œuvre devient non ce qui est regardé mais ce qui regarde, et nous oblige à lui tourner le dos.

Je pourrais soutenir, je crois, que ces deux « solutions » de l'énigme ne sont pas complètement infidèles à l'esprit duchampien. Car elles recourent à des procédés d'inversion ou d'échange des contraires qui lui étaient chers. En outre et surtout, elles reviennent toutes deux à nier l'existence de ce que la tradition de l'histoire de l'art appelle une *œuvre*. Dans ma première solution, *Étant donnés* détruit l'idéal de l'œuvre comprise comme sublimation du désir, puisqu'elle se donne au

contraire comme le lieu du désir purement sexuel, et foncièrement non-sublimé. Ma seconde solution oppose à la notion d'œuvre un déni plus civilisé mais non moins radical, puisqu'elle casse l'idée même qu'un travail d'artiste soit à *regarder*. Dans le premier cas, *Étant donnés* attire l'œil, mais comme pur objet sexuel. Dans le second, *Étant donnés* prie l'œil d'aller regarder ailleurs. C'est Charybde et Scylla. Cette double autonégation de l'œuvre d'art, il me semble que Duchamp ne l'aurait pas détestée.

*

Néanmoins, il est temps que je le concède et le confesse : les solutions que je viens de fournir au problème d'*Étant donnés* souffrent d'un grave défaut, à l'égal, d'ailleurs, des solutions que j'ai proposées pour résoudre le problème d'échecs de Duchamp.

Permettez-moi d'abord de revenir d'un mot sur ces dernières. Le grand joueur d'échecs qu'était Duchamp ne les aurait pas approuvées, encore moins imaginées. D'abord parce que la qualité proprement échiquéenne de ces solutions est faible ou nulle. Je ne vais pas détailler ici leurs défauts, qui n'intéresseraient que les passionnés du jeu d'échecs. D'autant plus que ce n'est pas seulement, ou pas tellement pour cette raison de qualité échiquéenne que Duchamp n'aurait pas approuvé mes solutions. C'est tout simplement parce que *ce sont des solutions*, et que le sens, ou plutôt le non-sens de son problème et de sa donnée sont précisément dans leur absence de solution.

J'ai été victime, en face du diagramme de Duchamp, du prurit de solution, du syndrome de Sherlock Holmes. Or je dois m'y résigner : ce problème d'échecs n'est pas soluble, un point c'est tout. Duchamp n'avait d'autre intention que de créer chez moi le *désir de solution*, en proposant un diagramme qui a

l'apparence d'un problème mais qui n'est pas un problème. Ce faisant, il restait fidèle à sa fameuse formule, que je suis bien contraint, à mon tour, de respecter : « Il n'y a pas de solution parce qu'il n'y a pas de problème ».

Or si je reviens maintenant à *Étant donné*s, je dois faire, aux deux solutions que j'ai proposées à son sujet, les mêmes réserves, ou le même aveu. L'idée d'introduire le spectateur dans le tableau devenu *peep-show* pur et simple, ou de le détourner au contraire de l'œuvre pour le vouer à la contemplation du Léman, ou de rien du tout, c'étaient sans doute des paradoxes qui, en eux-mêmes, ne sont pas insoutenables dans l'univers duchampien. Mais ils deviennent difficiles à soutenir si je prétends les présenter vraiment comme des *solutions* de l'œuvre. Car *Étant donné*s, comme le diagramme d'échecs, *n'a pas* de solution. *Étant donné*s n'a pas de solution parce qu'il n'est pas un problème.

Mais, dira-t-on peut-être, dans de telles conditions, est-il encore possible de risquer une interprétation, quelle qu'elle soit, d'*Étant donné*s ? Toutes les interprétations que les critiques et les historiens d'art s'efforcent d'en fournir n'ont-elles pas le tort de chercher à expliquer quelque chose qui demeure rebelle à l'explication, de gloser quelque chose qui déjoue toutes les gloses, de discourir sur quelque chose qui désamorce d'avance tous les discours ?

Je pourrais répondre à cela qu'une *interprétation* n'est pas une *solution*. Une interprétation digne de ce nom (au contraire de ce que j'ai fait tout à l'heure dans mes petits jeux), ne prétend pas traiter *Étant donné*s comme une devinette, une énigme à résoudre, un problème qui appellerait une solution et une seule. Ce qui distingue l'interprétation de la solution, c'est qu'elle laisse l'œuvre intacte ; elle ne lui ôte rien de sa substance, elle y ajoute même des richesses, tandis que la prétendue « solution » d'une œuvre la réduit au rôle de devinette, dont toute la valeur

s'évapore au moment où le solutionniste (comme on dit dans le monde des échecs) est parvenu à la décrypter.

Cela précisé, et même si l'*interprétation* n'est pas aussi restrictive que la *solution*, il reste qu'elle postule quelque chose à interpréter. Elle suppose que l'œuvre, ou ce qu'on appelle ainsi, recèle, exprime, suggère ce qu'on appelle un sens, ou des significations. Dès lors, il devient légitime de manifester et de commenter verbalement, conceptuellement, ces sens enclos dans l'œuvre plastique. Or Duchamp ne déçoit-il pas, en toute conscience, de manière parfaitement délibérée, jusqu'à cette espérance de sens ? Ne se refuse-t-il pas aux *interprétations* autant qu'aux *solutions* ?

« Il n'y a pas de solution parce qu'il n'y a pas de problème ». En affirmant cela, Duchamp n'affirme-t-il pas dans le même souffle : « *Il n'y a pas d'interprétation, parce qu'il n'y a pas de sens* ; il n'y a pas de discours sur l'œuvre parce qu'il n'y a pas d'œuvre ? Tout échoue, l'œuvre et son interprétation ? » Et ne doit-il pas sourire, dans sa tombe, de voir et d'entendre tant de gloses, qui se cassent le nez sur cela même dont il n'y a exactement *rien* à dire ?

La vraie fidélité à Duchamp, ce serait alors le silence. Mais ce serait aussi la limite de son œuvre (qu'on ne pourrait plus, certes, appeler de ce nom). Ce serait, davantage encore, la limite de tous ceux qui, après Duchamp, ont voulu faire du Duchamp. Car sa démarche ne peut être qu'unique. Elle nous conduit au point extrême où peut conduire la mise en question, par l'homme et par l'artiste, de sa recherche de sens. Après lui, on n'ira jamais plus loin que lui.

*

« Il n'y a pas de solution parce qu'il n'y a pas de problème ». Cette formule apparaît alors comme la tentative suprême qu'un homme peut faire pour décharger ses épaules de la condition humaine. Car celle-ci, qu'on le veuille ou non, est faite de problèmes, sinon de solutions. Qu'on me permette un mot là-dessus, pour terminer.

Il est une phrase que même Duchamp n'a jamais prononcée, parce qu'elle serait trop manifestement contraire à l'expérience que tout homme peut faire et doit faire de la réalité. Cette phrase serait : « *Il n'y a pas de soulagement ni de réconfort parce qu'il n'y a pas de douleur* ». Peut-être qu'il n'y a ni réconfort ni soulagement, mais à coup sûr, il y a des douleurs. Qui pourrait le nier ? Pas même et surtout pas Duchamp.

Si je reviens à l'article consacré par Francis Naumann au « problème sans solution » qui m'a occupé dans la première partie de cet exposé, l'auteur y signale, *in fine*, que Duchamp a composé ce problème après avoir fait la rencontre d'une sculptrice brésilienne, Maria Martins, dont il tomba amoureux – mais cette femme, mariée et mère de trois enfants, restait inaccessible pour lui. L'absence de solution du diagramme d'échecs serait alors, selon Naumann, une manière d'illustrer ou de symboliser l'« échec » de la tentative amoureuse. *Ergo*, s'il n'y a pas de solutions dans la vie, *il y a des problèmes*, c'est le moins qu'on puisse dire. Et Duchamp venait d'en faire l'expérience une fois de plus.

Mon intention n'est pas de donner à son œuvre, échiquéenne ou non, une explication directement et platement biographique. Elle est simplement de rappeler cette évidence : il n'y a peut-être pas de solutions dans la vie, mais il y a des problèmes. Il y a des problèmes puisqu'il y a des douleurs. Il y a la douleur de vivre ; elle fait partie de notre condition humaine. Or, parmi les soulagements ou les réconforts à cette douleur, ne peut-on pas compter les œuvres d'art ? Et même, qui sait, ce que j'ai l'envie

d'appeler, envers et contre tout, envers et contre l'artiste lui-même, les *œuvres* de Marcel Duchamp ? C'est du moins ce que je veux croire. L'art a quelque chose à voir avec la douleur de vivre, et d'une certaine et mystérieuse manière, il rend cette douleur moins insensée. *Étant donné* la vie, il y a l'art. J'en suis reconnaissant à tous les artistes, Duchamp compris.