

Skakutopier

PETER TAPDRUP ANDERSEN

I Begyndelsen var intet

En kejser sidder på sin trone i et enormt, tomt rum i sit kæmpemæssige palads midt i sit gigantiske rige. Han elsker at føre krig, men har efterhånden besejret alle sine fjender. Nu keder han sig. Og eftersom han er for rig og mægtig til at underholde sig selv, befaler han landets største vismand at opfinde noget, der kan adspire ham lidt. Efter nogle dage vender vismanden tilbage med et strategispil, et slag mellem to hære, der finder sted på et sort- og hvidtbræt. Som betaling for sit arbejde forlanger han et korn for brættets første felt, to for det andet, fire for det tredje, otte for det fjerde og så fremdeles. Kejseren tøver ikke med at acceptere den tilsyneladende overkommelige betaling, som vismanden kræver, selv om han undrer sig over den ejendommelige metode, mængden af korn skal udregnes efter. Til gengæld forsvinder enhver følelse af kedsomhed; til at starte med på grund af det underholdende brættespil, som han døgnnet rundt spiller med sine tjenere, lidt senere på grund af det regnestykke, som vismanden præsenterer ham for. På trods af den lave pris for de første felter løber den samlede pris for alle fireogtres felter op i en astronomisk mængde: $2^{64}-1$ eller (måske) mere begribeligt: 18.446.744.073.709.551.615 gran korn.¹

Af alle myter om skakspillet er denne formentlig den mest udbredte og utvivlsomt den mest uafrystelige, fordi beretningen og brættespillet ligger så krystalklart i forlængelse af hinanden. Regnestykkets uanselige udgangspunkt, der svulmer op til et monstrøst og ufatteligt tal, får myten om det lille, ternede stykke bestillingsarbejde til samtidig at være en meget præcis profeti om spillets fundamentale natur og monumentale potentiale, hvor forskellen på succes og fiasko afhænger af individets evne til at beherske

de foreliggende genstande. Myten demonstrerer dermed ikke blot vigtigheden af at kunne overskue skakspillets dynamiske mikrokosmos af muligheder, men antyder endog et af filosofihistoriens store dramer: menneskehedens vedvarende bestræbelse på at kunne beherske det empiriske.

Til trods for, at der findes mange andre fortællinger om omstændighederne omkring spillets opfindelse, ligger det lige for at tale om skakkens skabelsesberetning *par excellence*, hvis mirakler til forskel fra dens religiøse pendant er baseret på en ganske målbar, men ikke desto mindre overrumplende magisk-matematisk, mytologi. Hos de indiske matematikere var der angiveligt en mystisk forbindelse mellem den Første årsag og kvadraternes svimlende kvadratrodssum, der kunne forklare tidens gang og de højere magters indflydelse på jordelivet.²

Denne tanke synes implicit at blive problematiseret i de afsluttende linier i Borges' digt *Skak*:

Gud bevæger spilleren, og han brikken.
Men hvilken gud bag Gud igangsætter handlingen
Af støv og tid og søvn og lidelser?³

Slutningen på digtet bliver begyndelsen på en evig regres, fordi den religiøse erfaring ikke kan – men alligevel gør et forsøg med det tautologiske “gud bag Gud” – stadfæste den kausalitet, der skal ekskludere alle begyndelsers medfødte dåbsgave: *nihil ex nihilo fit*. Ikke engang den himmelske autoritet, der før har krydset klunger med dette paradoks,⁴ kan i Borges' optik slippe smertefrit fra spørgsmålet om sin egen skabelse. Der er simpelthen ikke mere plads på øverste etage, og slet ikke, hvis metafysikken er nødt til at tage bolig i sig selv. Betvivler man først rigtigheden af det *causa sui*, der skal holde konstruk-

tionen sammen, lukker den metafysiske forklaring, man var på jagt efter, sig stadigt mere hermetisk inde i en række kinesiske æsker og øger blot afstanden til den støvede og søvnige fysiske verden, som den ellers skulle knyttes til.

Denne bevægelse fra spillets antropomorfe mikrokosmos til den Første årsag eller “tanken, der tænker sig selv”, som det hedder hos Aristoteles, illustrerer i grunden den forbausende korte afstand mellem uendelighed og intethed. I skakken er det uendelige potentiale spillets vigtigste grundvilkår og årsagen til spillets uopslidelighed, mens intetheden – forstået som fortolkningens ophør, dvs. den afklaring, som afslutningen på et parti medfører – er spillets teleologiske drift; den forcerede matkombination er derfor det mest præcise udtryk for skakspillets dialektik, idet den repræsenterer den determinerede lukning af spillets i praksis uendeligt høje mulighedsfelt. Det er i spændingen mellem den realiserede virkelighed og det mangehovede potentiale, der lurder bagved, at et skakparti afgøres. At forstå den foreliggende stilling er at kunne fortolke dens muligheder.

Skaktrækket bærer altid på en intention, der kan være lige så uåndgribelig, som trækket er klart og utvetydigt. Denne intention, der kan betragtes som skaktrækkets betydningsdannende generator, vil altid nødvendiggøre fortolkning og et derpå følgende svar.⁵ Skakken er derfor en interkommunikation mellem mennesker, der i hvert fald potentielt har et fælles referencefelt, et udgangspunkt, som de til forskel fra den sproglige udveksling imidlertid vil bestræbe sig på at spolere. Denne konflikt ses tydeligst i spillets omfattende åbningsteori, hvor afvigelsen fra teorien ligefrem kan betragtes som det enkelte partis ofte afgørende paradigmeskifte, dvs. bruddet med den fælles erfaringshorisont og overgangen til en mere subjektiv indsats, der som regel vil være kendetegnet af tvivl; er det ukendte træk blot del af en allerede udforsket åbningsvariant, som den ene spiller ikke kender (og altså slet ikke en afvigelse), en teoretisk nyhed, eller eventuelt et fejltrin, der kan udnyttes? Med andre ord afslører afvigelsen, at en af spillerne har nået grænsen for sin åbningsvidens rækkevidde og nu er overladt til sig selv.⁶

Brydningen mellem skakåbningens historie og den enkelte spillers innovative indsats – dvs. bevægelsen fra en kollektiv og systematiseret hukommelse til det subjektive forsøg på at sætte sit præg på og måske forbedre strukturens præmisser – bliver bestemmende for partiets skæbne. Det er begyndelsen på en række uundgåelige skred, der udgør partiets evolutionære milesten, idet den indledende uafgørlighed efterhånden tager af og finder en bestemt form eller konfiguration, hvor partiets muligheder er udtømt.⁷ Bemærk, at også det uafgjorte resultat, remis, opstår ved, at stillingens uafgørlighed (der sædvanligvis vil være på sit højeste i partiets midterste fase) bliver ophævet, for selv om en stilling, der er reduceret til to konger, principielt kan varieres og fortsættes i det uendelige, er remis det eneste mulige udfald; stillingens uafgørlighed er synonym med udfaldets uafgørlighed. Således er skakspillerens tænke-måde i dobbelt forstand utopisk, eftersom der stræbes efter en ideel (læs: fordelagtig og afgørlig) tilstand, hvis realisering må bringes til veje ved hjælp af det “ikke-sted”, som alle potentielle partifortsættelser befinder sig i.

De store tals litteratur

Dette overvældende potentiale og den deraf følgende uafgørlighed giver skakspillet en transcendent karakter. Den kædereaktion af muligheder, der hænger som bundløse afgrunde under hvert træk,⁸ og ikke mindst spillets eksponentielt svulmende skabelsesberetning er matematiske uhyrligheder, der fungerer som mytiske approksimationer af det uendelige.

Disse uhyrers navne er henholdsvis kombinatorikken og multiplikationen, og vi møder dem begge i Raymond Queneaus *Cent mille milliards de poèmes* fra 1961. Med sonetten som skabelon og ti alternativer for hver af digtets 14 linier holder titlen sit løfte om 10^{14} eller 100.000.000.000.000 digte, hvoraf langt størstedelen forbliver potentielle, idet det ville kræve over en million århundreder at læse digtsamlingen i sin kombinatoriske totalitet.⁹ Hvordan så læse, danne sig et overblik og overhovedet forstå dette værk, som selv ophavsmanden af gode grunde ikke kan have læst i sin fuldstændighed? Ja, *hvorfor* læse dette værk, der både advarer og håner: “Med dét in mente

kvæles du, O, læser / efterhånden som du tæller dine arme og ben, læser, går du af led / alting må dog have en ende.”¹⁰ Er det overhovedet forsvarligt at uddrage noget som helst af linier, som man selv har sammensat? I hvert fald må en romantisk læsestrategi, der forbinder betydning med forfatterintention og betragter ethvert digt som enestående, forkastes, og en nykritisk tilgang får svært ved at definere tekstens interne nøglebegreber såsom “integritet” og “enhed”, mens den dekonstruktivistiske læser på forhånd er gjort arbejdsløs. Man kan i det hele taget spørge, om der overhovedet kan tales om “et værk,” eftersom dets ekstremt mangfoldige udfoldelse medfører en helt bogstavelig ulæselighed og altså “et værk”, der kun kan betragtes i glimt.

Cent mille milliards de poèmes er det første væsentlige produkt af ambitionerne i OULIPO.¹¹ Denne sammenslutning af bl.a. matematikere og litterater havde til formål at udforske litteraturens potentiale videnskabeligt, primært ud fra matematiske principper. I modsætning til de skabende principper i den surrealistiske bevægelse, som Queneau var blevet ekskluderet fra efter en større uenighed med André Breton, var meningen med OULIPO at være bevidst om de begrænsninger, forfatteren er underlagt. I stedet for digterisk frihed og surrealismens bestræbelser på at give underbevidstheden ordet – tilgange til produktionen af litteratur, der ifølge Queneau resulterede i, at man blev slave for ukendte kræfter – gjaldt det om selv at etablere en begrænsning, som skulle overvindes.¹² Da skabelsen af litteratur aldrig vil kunne foregå under fuldstændig frie vilkår, opnår den oulipoiske digter altså en større grad af autonomi ved selv at være ophavsmand til det begrænsende princip. Denne frivillige tvang rummer et dobbelt potentiale, eftersom litteraturens ressourcer nødvendigvis må udforskes grundigere, og forfatteren nedbryde eller i det mindste omkalfatre rutinemæssige arbejdsmetoder. Den skabende overenskomst, der reductivt opstår heraf, vil til gengæld overskride de begrænsninger, der på forhånd måtte gøre sig gældende, og luge ud i uerkendte “darlings.” Med OULIPOs egne bevingede ord er deltagerne “som rotter, der selv bygger den labyrint, fra hvilken de planlægger at flygte.”¹³

Det er således via en lukning af nogle af sprogets utallige sideveje, at den udvalgte strækning skal udforskes, og det sker med en hierarkisk omvendning af den romantiske opfattelse af digtningens tilblivelse, der i udstrakt grad stadig er fremherskende, idet værket tilblivelse afhænger af det systematiske frem for det originale og det virtuelle frem for det virtuose. Eller som det lyder i Queneaus berømte spidsformulering fra romanen *Odile*: “Den virkeligt inspirerede er aldrig inspireret: han er det altid; han søger ikke efter inspiration og ærgrer sig ikke over nogen form for teknik.”¹⁴

I OULIPOs første manifest skelner Le Lionnais mellem to tendenser: den analytiske, der udforsker ældre værker mhp. at opdage nye muligheder i dem, og den syntetiske, der opfinder nye metoder til at frembringe oulipoiske værker.¹⁵ Selv om den sidstnævnte er den vigtigste, lægger OULIPO ikke skjul på sin historiske arv; tidligere pionerers arbejde med oulipoiske ideer betragtes med et bevidst anakronistisk udtryk som plagiatorer, der er kommet forenningen i forkøbet, hvilket skal forstås hædrende.¹⁶ I modsætning til de historiske avantgarde-bevægelseres fjendtlighed over for traditionen fastholder OULIPO altså den historiske forbindelse, men ud fra samme generelle metodik, som anlægges på sproget: søgen efter uopdaget potentialitet.

Queneaus digtsamling demonstrerer netop de to retninger, som OULIPO peger i: den metodiske dyrkelse af en velkendt, traditionsbunden form, der viser sig at rumme en eksplosiv frugtbarhed under matematikkens brændeglas. Værket befinder sig i en dialektisk torden mellem traditionen og den oulipoiske innovation; de latente digtkombinationer, en ubegribelig skare af uaktualiserede potentialer, befinder sig i en tilstand af limbo mellem værket og læseren, idet den hyperboliserede sonetform indebærer en urimelig sandsynlighed for at se dagens lys.

Kongen bag spejlet

En af de førømtalte plagiatoriske forgængere til OULIPO var Lewis Carroll, der i øvrigt ligesom Le Lionnais var interesseret i skakspillet.¹⁷ I det forord, som Carroll skrev til *Through the Looking-Glass* i

1896, opklarer han to vanskeligheder, der kan være årsag til misforståelse: for det første, at de skaktræk, som tjener til at illustrere Alices forvandling til dronning, rent faktisk “er i nøje overensstemmelse med spillets regler”, selv om de henholdsvis hvide og røde brikker ikke skiftes til at trække. For det andet forklarer han, hvordan nogle af de ukendte ord i digtet *Jabberwocky* skal udtales.¹⁸ Denne optagethed af regler præger hele opbygningen af *Through the Looking-Glass*. På selve handlingsplanet kan nævnes haven med levende blomster, hvor Alice bliver nødt til at gå *imod* huset for at komme væk fra huset og løbeturen med den røde dronning for at blive på det samme sted.¹⁹ På et strukturelt plan gælder der lignende principper: af de fremtrædende personer, Alice møder undervejs, er den ene halvdel underkastet nogle højst formaliserede og efter alt at dømme uafvendelige skæbner, som de er dikteret i gamle, engelske børnesange (Tweedledum & Tweedledee, Humpty Dumpty og løven & enhjørningen), mens den resterende del (skakbrikkerne) forholdsvist præcist følger de angivne træk i det tilhørende skakparti.

Alices bekendtskaber på den anden side af spejlet er således determinerede enten af sproglige mønstre eller skakpartiets udvikling. Imidlertid er der to rammefortællinger, der fungerer som undtagelser for denne opdeling: det gælder vrøvledigtet *Jabberwocky*, der er skrevet spejlvendt i en bog, Alice finder ved siden af skakspillet,²⁰ og den sovende, røde konge, som ifølge Tweedledee drømmer om Alice og følgerlig vil få hende til at forsvinde, hvis han bliver vækket.²¹

Bogen i Carrolls bog og drømmen i Alices drøm har endnu en slående ting til fælles. Det sære væsen Jabberwock får hovedet hugget af i linierne 19–20,²² og Tweedledum bemærker om den sovende konge, at han er “fit to snore his head off.”²³ Begge anslår et dødstema, der for vrøvledigtets vedkommende gøres endnu tydeligere af den godt nok beskedne parafase, som Alice foretager umiddelbart efter at have læst det gådefulde digt: “[...] *somebody* killed *something*: that’s clear, at any rate—”.²⁴ Hvad angår den røde konge, som man ikke ser mere til, udgør han en reel trussel mod Alice; hans opvågning vil

medføre, at hun bliver tilintetgjort, men nogen afgørelse på denne konflikt ekspliciteres ikke sprogligt.

I stedet overlades det i fortællingens allersidste linie til læseren at opløse denne uafgørlighed, der er en territoriekamp om virkelighedsniveauer: hvem er fortællingens “første årsag”, kongen eller Alice? På skakbrættet er denne brydning immanent, eftersom det netop gælder for den enkelte spiller om hele tiden at bevise sine varianter uomtvistelige sandhed og dermed gendrive modstanderens forsøg på at overtrumfe de hypoteser om partiets virkelighed, som hvert træk tavst argumenterer for. Derfor er det i historiens tilhørende skakdiagram, at vi skal finde svaret på Carrolls spørgsmål, som nu angår hele narrationsforløbet: er det skakspillet, der mimer Alices eventyr, eller omvendt?

Det forudsigelige svar er, at Alices forvandling fra bonde til dronning og den efterfølgende matsætning af den fjendtlige konge, der vel at mærke sker ved at rykke hen på kongens udgangsfelt (e8) og slå den røde dronning, må være ensbetydende med Alices sejr. Men skaketikettens krav om at udtale matten realiseres ikke, idet der ikke er en klar pendant til selve matsætningen inden for fortællingens ramme. Det kunne tyde på, at kongens død på skakbrættet er den direkte årsag til drømmens ophør, da de to begivenheder efter alt at dømme indtræffer samtidigt; partiets afsluttende begivenheder sker under fejringen af Alices kroning, hvor den hvide dronning forsvinder ned i suppen (svarende til den hvide dronnings træk til a6), mens den røde dronning bliver til en dukke, som Alice ryster, indtil den forvandles til hendes sorte kattekillig (svarende til, at Alice slår den røde dronning). Selv om det sidste, matsættende træk på brættet altså er med i fortællingen, omtales kongens skæbne ikke. Dermed bliver den paradoksale konklusion, at selv om Alice er den aktive og sejrende på brættet, er hele drømmens univers umuligt at opretholde uden kongens tilstedeværelse, ligesom det ville være meningsløst at fortsætte et parti skak, efter at en af spillerne er blevet sat mat.

Skakken og litteraturens niveauer er så sammenfiltrede, at det vokser Alice over hovedet, og hun må ligefrem bede læseren om at gennemskue det mime-

tiske spil, hun har sat i sving via indgangen gennem spejlet og legen med figurerne i skakspillet. Desuagtet at det ikke umiddelbart lader sig afgøre, hvem drømmen tilhører, synes Alices forvandling til dronning og udvikling til selvstændigt individ ikke at give mening uafhængigt af den regelstyrede kontekst, som kongen repræsenterer; selv i drømmenes "ikke-sted" er den absolutte frihed utopisk.

Slutspil

Der findes ikke noget spil, der i samme omfang som skakken er blevet brugt tematisk inden for litteraturen, og det er der en god grund til. Spillet var udtænkt som en miniature-krig, hvor to hære udkæmper et slag, og hvor de taktiske og strategiske færdigheder kunne forbedres uden risiko for at miste livet. Med andre ord har skakspillets oprindelse et mimetisk formål; brikkerne repræsenterer diverse hærenheder med hver deres udformning og manøvreedygtighed, og denne figurative rigdom giver slaget en særegen karakter, der minder om en fortællingsstruktur. Det er oplagt at sammenligne skakken med Aristoteles' poetik; hans truistisk klingende krav om en begyndelse, en midte og en slutning svarer udmærket til skakspillets tre faser: åbning, midtspil og slutspil.²⁵ Man kan altså med Aristoteles definere skakspillet som en fortælling, der ikke blot besidder en handling udstrakt over tid, men tillige centrale, tragiske elementer som *peripeti* og *anagnorisis*, skæbneomslaget og erkendelsen, der i skakken altid vil ske samtidigt, eftersom betydningen af enhver begivenhed på brættet straks fortolkes via de foreliggende muligheder.²⁶

Andre brætspil, der også på forskellig vis afspejler et slag (f.eks. backgammon, go, kinaskak, dam og mølle), foregår med brikker, der ikke lader sig differentiere og dermed ikke besidder samme narrative potentiale. Dette er årsagen til, at flere af skakkens tilbagevendende motiver og centrale figurer også er gamle kendinge fra litteraturen: det gælder selvfølgelig primært efterstræbelsen af den fjendtlige konges liv, som simpelthen udgør spillets plot, men ervedover forvandlingen (når bonden spadserer frem til brættets sidste felt og kan skifte identitet til en hvilken som helst officer, kongen undtaget) og offeret/

martyriet (når en værdifuld brik, eksempelvis dronningen, udelukkende af strategiske motiver ofres for en af de billigere brikker, eller gambitten, hvor en bonde – eller i yderst sjældne tilfælde en let officer – ofres allerede i åbningen til gengæld for hurtig udvikling af de øvrige brikker).

Det er imidlertid vigtigt at bemærke, at skakkens gengivelse af et slag er voldsomt stiliseret. Spillet er i modsætning til sproget en lukket struktur med overskuelige og uforanderlige regler, mens det at bruge sproget også indebærer at forandre det. I sin sammenligning mellem skakspillet og sprogsystemet påpeger Saussure netop, at skakspillet er en kunstig realisering af sprogets naturlige form.²⁷ Denne pointe kan man være tilbøjelig til at overse i sin søgen efter lighederne mellem de to tegnsystemer. I Stefan Zweigs *Skaknovelle* er spillets stivnede mimesis ophøjet til strukturelt princip: allerede titlen antyder et 1:1-forhold til fortællingen, der vækker minder om renæssancens allegoriske brug af spillet.²⁸

Genistregen i Zweigs skaknovelle er med fortælleren som mellemmand at benytte skakspillet på to betydningsniveauer, der griber umærkeligt ind i hinanden og sammen udgør koden til en fortolkning af teksten. I selve handlingen er spillet mødested for novellens to store personligheder, verdensmesteren Czentovic og dr. B., men også en chance for at indsætte nogle meget rigide modstillinger, der ligefrem bliver klichéagtige, når man påtænker de meget skarpe modpoler i skakspillet (sort/hvid, vinder/tabber). Men fortælleren har et markant syn på skak, der står i diametral modsætning til skakkens funktion på plot-niveau. Selv om han bevarer en distanceret tone og kun har beskæftiget sig med skak "rent amatør-mæssigt og udelukkende for [sin] fornøjelses skyld",²⁹ leverer han følgende heftige kærlighedserklæring til spillet:

En enestående syntese mellem alle modsætninger: ældgammelt og dog evigt ungt, mekanisk i sin form og dog kun produktivt i kraft af fantasien, begrænset i det stivnede geometriske rum og samtidig ubegrænset i sine kombinationsmuligheder, underkastet stadig udvikling og dog sterilt, en tankeproces, som ikke fører til noget, en matematik, som ikke kommer til noget

resultat, en kunst uden kunstværker, en arkitektur uden stof og ikke desmindre erfaringsmæssigt mere varigt i sin eksistens og sit liv end alle bøger og kunstværker, det eneste spil, som tilhører alle folkeslag og alle tidsaldre, uden at nogen ved, hvilken gud, der har skænket jorden det for at slå tiden ihjel, for at skærpe sanserne og spænde sjælens kræfter. Hvor begynder og ender dette spil?³⁰

Med denne poetiske entusiasme, der ved fortættningen af metaforer og den begejstrede udsættelse af punktummet klart adskiller sig fra fortællingens øvrige sprogbrug, hæver fortælleren skakspillet fra novellens prosaiske niveau og gør det til et digt, der refererer til sig selv. Spillets rettedhed mod sin egen tilblivelse, dets utopiske bevægelse mod sin egen perfektion, er netop det, der får dr. B. til at tabe overblikket og det sidste parti mod verdensmesteren; dr. B.'s dygtighed udi skak skyldes, at han har spillet mod sig selv og dermed ophævet distinktionen mellem det reelle og det mulige, som det fremgår af hans sidste umulige træk mod Czentovic.³¹ Dr. B. fremstår som det ekstreme eksempel på den utopiske tænkemåde, der kendetegner skakken, men på en paradoksal måde, idet han samtidig opløser spillets fundamentale spænding – både spillets interne dialektik og følgelig spændingen om, hvem der vinder det givne parti – og desuden viser sig ude af stand til at spille mod andre.

Noter

1. Murray, H.J.R.: *A History of Chess* (1913), p. 217f.
2. *Ibid.*, p. 210.
3. "Dios mueve al jugador, y éste, la pieza.
¿Qué dios detrás de Dios la trama empieza
De polvo y tiempo y sueño y agonías?"
Borges, Jorge Luis: *Selected Poems 1923-1967* (1972), p. 122f. Min oversættelse.
4. Nemlig i forbindelse med det kosmologiske argument for Guds eksistens: enten har Guds guddommelighed åbenbart gjort ham/hende i stand til at skabe sig selv på et givet tidspunkt og blive altings første årsag, eller også er Gud evig og således immun over for tidsbundne årsagskæder.
5. Østergaard, Svend: "Skak og sprog" i *Almen semiotik*, nr. 5 (1992), p. 139.
6. *Ibid.*, p. 146.
7. *Ibid.*, p. 144.
8. "For de første 40 træk i et skakparti er der 1,5 gange 10 i 128. potens muligheder for at kombinere trækkene, eller for at vise tallets absurditet: flere end antallet af atomer i universet" (Stefansson, Rune: "Zatrikiologi" i *Kritik*, nr. 148 (2000), p. 15). Angiveligt er der "kun" 10⁸⁵ atomer i universet (Maor, Eli: *To Infinity and Beyond. A Cultural History of the Infinite* (1986) p. 16.
9. Queneau, Raymond: *Cent mille milliards de poèmes* (1961). Beregningen kan findes i forordet (bogen har ingen sidetal).
10. "Cela considérant ô lecteur tu suffoques
comptant tes abbatis lecteur tu te disloques
toute chose pourtant doit avoir une fin"
Ibid. linierne 12-14 på det sidste og tiende blad. Min oversættelse.
11. Ouvroir de Littérature Potentielle (Værksted for potentiel litteratur), der blev stiftet i 1960 af Raymond Queneau og François Le Lionnais.
12. OULIPO har efterhånden udviklet et så stort antal metoder, at det synes uoverkommeligt og irrelevant at nævne dem her. Lad mig blot som eksempel nævne lipogrammet, en tekst, hvori et eller flere bogstaver ikke må benyttes. Det mest vellykkede lipogram er utvivlsomt George Perecs roman, *La disparition*, der er skrevet uden bogstavet "e". For yderligere eksempler, se Matthews, Harry; Brotchie, Alistair (eds.): *OULIPO Compendium* (1998).
13. Motte, Jr., Warren F.: *OULIPO. A Primer of Potential Literature* (1986), p. 22.
14. Queneau, Raymond: *Odile* (1937), p. 159. Min oversættelse.
15. Motte, Jr.: p. 27.
16. "Anticipatory plagiarists", Matthews, p. 207.
17. François Le Lionnais har sammen med Ernst Maget udgivet bogen *Dictionnaire des échecs* (1967), en skakordbog, der indeholder en blanding af skakterminologi og spredte, skakkulturelle artikler.
18. Carroll, Lewis: *The Complete Works of Lewis Carroll* (1939), p. 126.
19. Der *en passant* ligner en parodisk allusion til Zenons berømte paradoks om en given stræknings uendelige opdeling.
20. Carroll, p. 140.
21. *Ibid.* p. 173f.
22. "He left it dead, and with its head / He went galumphing back." *Ibid.* p. 142.
23. *Ibid.* 173.
24. *Ibid.* 142.
25. Jf. Stefansson, p. 13.
26. Om spillet også har en kathartisk effekt, bliver det for omfattende at komme ind på her.
27. Saussure, Ferdinand de: *Course in General Linguistics* (1959), p. 88.
28. Eksempelvis Thomas Middleton: *A Game at Chess* (1624).
29. Zweig, Stefan: *Skaknovelle*, p. 22.
30. *Ibid.* p. 20.
31. *Ibid.* p. 81.

