

*Le Joueur d'échecs de Maelzel*

DU MÊME AUTEUR  
AUX ÉDITIONS ALLIA

*Habitations imaginaires*  
*Marginalia*

EDGAR ALLAN POE

*Le joueur d'échecs de Maelzel*

Traduit de l'anglais par  
CHARLES BAUDELAIRE

Texte présenté par  
LIONEL MENASCHÉ

IDEM • VELLE



AC • IDEM • NOLLE

ÉDITIONS ALLIA

16, RUE CHARLEMAGNE, PARIS IV<sup>e</sup>

2011

TITRE ORIGINAL  
*Maelzel's chess player*

*Maelzel's chess player* (*Le Joueur d'échecs de Maelzel*) a été publié pour la première fois en avril 1836, dans le *Southern Literary Messenger*. La traduction de Baudelaire parut dans *Le Monde illustré*, en juillet et août 1862, avant de figurer dans le recueil *Histoires grotesques et sérieuses* (1865).

© D.R. pour la photographie de couverture.

© Éditions Allia, Paris, 2011.

AUCUNE exhibition du même genre n'a jamais peut-être autant excité l'attention publique que *le Joueur d'échecs* de Maelzel. Partout où il s'est fait voir, il a été, pour toutes les personnes qui pensent, l'objet d'une intense curiosité. Toutefois, la question du *modus operandi* n'est pas encore résolue. Rien n'a été écrit sur ce sujet qui puisse être considéré comme décisif. En effet, nous rencontrons partout des hommes doués du génie de la mécanique, doués d'une perspicacité générale fort grande et d'un rare discernement, qui n'hésitent pas à déclarer que l'automate en question est une *pure machine*, dont les mouvements n'ont aucun rapport avec l'action humaine, et qui est conséquemment, sans aucune comparaison, la plus étonnante de toutes les inventions humaines. Et cette conclusion, disons-le, serait irréfutable, si la supposition qui la précède était juste et plausible. Si nous adoptions leur hypothèse, il serait vraiment absurde de comparer au *Joueur d'échecs* tout autre individu analogue, soit des temps anciens, soit des temps modernes. Cependant, il a existé bien des automates, et des plus surprenants. Dans les *Lettres* de Brewster sur la *Magie naturelle*, nous en

trouvons une liste des plus remarquables. Parmi ceux-là, on peut citer d'abord, comme ayant positivement existé, le carrosse inventé par M. Camus pour l'amusement de Louis XIV, alors enfant. Une table, ayant quatre pieds de carré environ, était placée dans la chambre destinée à l'expérience. Sur cette table était posé un carrosse long de six pouces, en bois, et traîné par deux chevaux faits de la même matière. Une glace étant abaissée, on apercevait une dame sur la banquette postérieure. Sur le siège un cocher tenait les rênes, et, par derrière, un valet de pied et un page occupaient leurs places ordinaires. M. Camus touchait alors un ressort; immédiatement le cocher faisait claquer son fouet, et les chevaux marchaient naturellement le long du bord de la table, traînant le carrosse derrière eux. Étant allés aussi loin que possible dans ce premier sens, ils opéraient brusquement un tour sur la gauche, et le véhicule reprenait sa course à angle droit, toujours le long du bord extrême de la table. Le carrosse continuait ainsi jusqu'à ce qu'il fût arrivé en face du fauteuil occupé par le jeune prince. Là, il s'arrêtait; le page descendait et ouvrait la portière; la dame mettait pied à terre et présentait une pétition à son souverain, puis elle rentrait. Le page relevait le marchepied, fermait la portière et reprenait sa place; le cocher

fouettait ses chevaux, et le carrosse retournait vers sa position première.

Le *Magicien* de M. Maillardet mérite également d'être noté. Nous copions le compte rendu suivant dans les *Lettres* déjà citées du docteur Brewster, qui a tiré ses principaux renseignements de l'*Encyclopédie d'Édimbourg*.

“Une des pièces mécaniques les plus populaires que nous ayons vues est le *Magicien* construit par M. Maillardet, dont la spécialité consiste à répondre à certaines questions données. Une figure habillée en magicien apparaît assise au pied d'un mur, tenant une baguette dans la main droite, et dans l'autre un livre. Des questions en un certain nombre, préparées à l'avance, sont inscrites dans des médaillons ovales; le spectateur ayant détaché celles de son choix, pour lesquelles il demande une réponse, et les ayant placées dans un tiroir destiné à les recevoir, le tiroir se ferme par un ressort jusqu'à ce que la réponse soit transmise. Le magicien se lève alors de son siège, incline la tête, décrit des cercles, et, consultant son livre, comme préoccupé par une profonde pensée, l'élève à la hauteur de son visage. Feignant ainsi de méditer sur la question posée, il lève sa baguette et en frappe le mur au-dessus de sa tête; les deux battants d'une porte s'ouvrent et laissent voir une réponse

appropriée à la question. La porte se referme ; le magicien reprend son attitude primitive, et le tiroir s'ouvre pour rendre le médaillon. Ces médaillons sont au nombre de vingt, contenant tous des questions différentes, auxquelles le magicien riposte par des réponses adaptées d'une façon étonnante. Les médaillons sont faits de minces planches de cuivre, de forme elliptique, se ressemblant toutes exactement. Quelques-uns des médaillons portent une question écrite de chaque côté, et, dans ce cas, le magicien répond successivement aux deux. Si le tiroir se referme sans qu'un médaillon y ait été déposé, le magicien se lève, consulte son livre, secoue la tête et se rassied ; les deux battants de la porte restent fermés et le tiroir revient vide. Si deux médaillons sont mis ensemble dans le tiroir, on n'obtient de réponse que pour celui qui est placé en dessous. Quand la machine est montée, le mouvement peut durer une heure à peu près, et, pendant ce temps, l'automate peut répondre à environ cinquante questions. L'inventeur affirmait que les moyens par lesquels les divers médaillons agissaient sur la machine, pour produire les réponses convenables aux questions inscrites, étaient excessivement simples."

Le canard de Vaucanson était encore plus remarquable. Il était de grosseur naturelle et

imitait si parfaitement l'animal vivant, que tous les spectateurs subissaient l'illusion. Il exécutait, dit Brewster, toutes les attitudes et tous les gestes de la vie ; mangeait et buvait avec avidité ; accomplissait tous les mouvements de tête et de gosier qui sont le propre du canard, et, comme lui, troublait vivement l'eau, qu'il aspirait avec son bec. Il produisait aussi le cri nasillard de la bête avec une vérité complète de naturel. Dans la structure anatomique, l'artiste avait déployé la plus haute habileté. Chaque os du canard réel avait son correspondant dans l'automate, et les ailes étaient anatomiquement exactes. Chaque cavité, apophyse ou courbure était strictement imitée, et chaque os opérait son mouvement propre. Quand on jetait du grain devant lui, l'animal allongeait le cou pour le becqueter, l'avalait et le digérait<sup>1</sup>.

Si ces machines révélaient du génie, que devons-nous donc penser de la *machine à calculer* de M. Babbage ? Que penserons-nous d'une mécanique de bois et de métal qui non seulement peut computer les tables

1. Sous le titre *Androïdes*, on trouvera dans l'*Encyclopédie d'Édimbourg* une liste complète des principaux automates des temps anciens et modernes.

astronomiques et nautiques jusqu'à n'importe quel point donné, mais encore confirmer la certitude mathématique de ses opérations par la faculté de corriger les erreurs possibles? Que penserons-nous d'une mécanique qui non seulement peut accomplir tout cela, mais encore imprime matériellement les résultats de ses calculs compliqués, aussitôt qu'ils sont obtenus, et sans la plus légère intervention de l'intelligence humaine? On répondra peut-être qu'une machine telle que celle que nous décrivons est, sans aucune comparaison possible, bien au-dessus du *Joueur d'échecs* de Maelzel. En aucune façon; elle est au contraire bien inférieure; pourvu toutefois que nous ayons admis d'abord (ce qui ne saurait être raisonnablement admis un seul instant) que le *Joueur d'échecs* est une *pure machine* et accomplit ses opérations sans aucune intervention humaine immédiate. Les calculs arithmétiques ou algébriques sont, par leur nature même, fixes et déterminés. Certaines données étant acceptées, certains résultats s'ensuivent nécessairement et inévitablement. Ces résultats ne dépendent de rien et ne subissent d'influence de rien que des données primitivement acceptées. Et la question à résoudre marche, ou devrait marcher, vers la solution finale, par une

série de points infaillibles qui ne sont passibles d'aucun changement et ne sont soumis à aucune modification. Ceci étant adopté, nous pouvons, sans difficulté, concevoir la *possibilité* de construire une pièce mécanique qui, prenant son point de départ dans les *données* de la question à résoudre, continuera ses mouvements régulièrement, progressivement, sans déviation aucune, vers la solution demandée, puisque ces mouvements, quelque complexes qu'on les suppose, n'ont jamais pu être conçus que finis et déterminés. Mais, dans le cas du *Joueur d'échecs*, il y a une immense différence. Ici, il n'y a pas de marche déterminée. Aucun coup, dans le jeu des échecs, ne résulte nécessairement d'un autre coup quelconque. D'aucune disposition particulière des pièces, à un point quelconque de la partie, nous ne pouvons déduire leur disposition future à un autre point quelconque. Supposons le *premier coup* d'une partie d'échecs mis en regard des *données* d'un problème algébrique, et nous saisirons immédiatement l'énorme différence qui les distingue. Dans le cas des *données* algébriques, le second pas de la question, qui en dépend absolument, en résulte inévitablement. Il est créé par la *donnée*. Il faut qu'il soit ce qu'il est et non pas un autre. Mais le premier coup

dans une partie d'échecs n'est pas nécessairement suivi d'un second coup déterminé. Pendant que le problème algébrique marche vers la solution, la *certitude* des opérations reste entièrement intacte. Le second pas n'étant que la conséquence des *données*, le troisième est également une conséquence du second, le quatrième du troisième, le cinquième du quatrième, et ainsi de suite, *sans aucune alternative possible*, jusqu'à la fin. Mais, dans les échecs, *l'incertitude* du coup suivant est en proportion de la marche de la partie. Quelques coups ont eu lieu, mais *aucun* pas certain n'a été fait. Différents spectateurs pourront conseiller différents coups. Tout dépend donc ici du jugement variable des joueurs. Or, même en accordant (ce qui ne peut pas être accordé) que les mouvements de l'*Automate joueur d'échecs* soient en eux-mêmes déterminés, ils seraient nécessairement interrompus et dérangés par la volonté non déterminée de son antagoniste. Il n'y a donc aucune analogie entre les opérations du *Joueur d'échecs* et celles de la machine à calculer de M. Babbage; et, s'il nous plaît d'appeler le premier une *pure machine*, nous serons forcés d'admettre qu'il est, sans aucune comparaison possible, la plus extraordinaire invention de l'humanité. Cependant, son premier introducteur,

le baron Kempelen, ne se faisait pas scrupule de le déclarer "une pièce mécanique très ordinaire, – une *babiole* dont les effets ne paraissaient si merveilleux que par l'audace de la conception et le choix heureux des moyens adoptés pour favoriser l'illusion". Mais il est inutile de s'appesantir sur ce point. Il est tout à fait certain que les opérations de l'*Automate* sont réglées par l'*esprit* et non par autre chose. On peut même dire que cette affirmation est susceptible d'une démonstration mathématique, *a priori*. La seule chose en question est donc la manière dont se produit l'intervention humaine. Avant d'entrer dans ce sujet, il serait sans doute convenable de donner l'histoire et la description très brèves du *Joueur d'échecs*, pour la commodité de ceux de nos lecteurs qui n'ont jamais eu l'occasion d'assister à l'exhibition de M. Maelzel.

L'*Automate joueur d'échecs* fut inventé, en 1769, par le baron Kempelen, gentilhomme de Presbourg, en Hongrie, qui postérieurement le céda, avec le secret de ses opérations, à son propriétaire actuel. Peu de temps après son achèvement, il fut exposé à Presbourg, à Paris, à Vienne, et dans d'autres villes du continent. En 1783 et 1784, il fut transporté à Londres par M. Maelzel. Dans ces dernières années,