

Chroniques d'Échecs Cyrano

Janvier-Mars
2026

- ▶ *Galerie de portraits*
- ▶ *Compositeurs d'échecs*
- ▶ *Notes sur la pratique et
la technique des échecs*
- ▶ *Ouvertures d'échecs,
finales élémentaires*
- ▶ *Atelier des échecs*
- ▶ *L'échiquier littéraire*
- ▶ *Les échecs dans l'histoire
de la peinture*

Éditions de la
Campagne Galante

ISSN 3036-8219



Table des matières

Galerie de portraits.....3

Al-Adli, As-Suli, joueurs d'échecs et sages du IXe siècle ; Nimzowitch, Mackinder, penseurs contemporains du centre et des marges ; Stewart Culin et Harold Murray, grands connaisseurs des jeux de plateau3

— La Rédaction

Notes sur la pratique des échecs9

La phase d'ouverture dans la littérature échiquéenne arabe médiévale9

— Louis Delorme

Compositeurs d'échecs18

Quelques problèmes d'échecs arabes du IXe siècle18

— Louis Delorme

Analyse. Technique des échecs24

Le « pivot » dans la géopolitique et dans la théorie des échecs au début du XXe siècle. Halford John Mackinder et Aron Nimzowitch, de brillants théoriciens.....24

— François-Guy Delaroche

Le concept de prophylaxie interne et externe du centre formulé par Aron Nimzowitch en 192542

— Antoine Vidal et Gérard M. Robert

Atelier des échecs60

La sur-protection des points stratégiques selon Aron Nimzowitch60

— Michel Delacroix

Solutions71

Solutions de l'article « Quelques problèmes arabes du IXe siècle »71

Revue éditée par les Editions de la Campagne galante. 1675 Chemin de la Reine 24400 Beauronne

ISSN 3036-8219

Directeur de publication : Henri de Montety

Responsable de rédaction : Camelia de Montety

Comité de rédaction : Louis Delorme, Michel Delacroix, Antoine Vidal

Échiquier littéraire74

Les origines du jeu d'échecs : contenu géométrique et cosmogonique de
l'échiquier74

— Camelia de Montety

Désaccord entre Stewart Culin et Harold Murray. Pérennialisme, historicisme et
structuralisme appliqués dans le domaine de l'histoire des échecs104

— Gérard M. Robert

Le jeu d'échecs est-il un jeu à somme nulle ou non nulle ?108

— Lucien Perrier

Les échecs dans l'histoire de l'art115

L'échiquier comme représentation de la complexité spatio-temporelle115

— Henri de Montety

Le tapis oriental et l'échiquier.....134

— Marie Colbert

Galerie de portraits

**AL-ADLI, AS-SULI, JOUEURS D'ÉCHECS ET
SAGES DU IX^E SIÈCLE ; NIMZOWITCH,
MACKINDER, PENSEURS CONTEMPORAINS
DU CENTRE ET DES MARGES ; STEWART
CULIN ET HAROLD MURRAY, GRANDS
CONNAISSEURS DES JEUX DE PLATEAU**

— La Rédaction

Al-Adli (al-Adli al-Rumi) (800-870) et as-Suli (Abu Bakr bin Yahya as-Suli) (c. 870 – c. 940) sont deux érudits d'origine arabe et perse qui se sont épanouis sous le califat abbasside au IX^e siècle. Deux siècles après la conquête-éclair par les Arabes musulmans (bataille d'al-Quadisyia en 637), la Perse portait le nom d'Iran ; quant aux Perses, islamisés, ils étaient désormais connus sous le nom de Persans¹.



¹ Le Moyen âge iranien a donné de grands poètes mystiques au nombre desquels ont peut compter, en particulier, Ferdowsi (X^e siècle), Omar Khayyam (XI^e siècle) et Hafez (XIV^e siècle).

Al-Adli et as-Suli se trouvaient donc à la frontière entre le monde ancien (l'empire perse) et le monde moderne (l'Iran islamique), d'une certaine manière entre l'Orient et l'Occident, et plus spécifiquement entre le *Chaturanga* (indien), le *Shatranj* (arabo-perse) et le jeu d'échecs (européen).

Al-Adli et as-Suli ont posé les bases du jeu en rédigeant des manuels et en fixant certaines règles et la valeur des pièces. Ils ont aussi laissé d'intéressants problèmes², ainsi qu'une réflexion sur les trois étapes du jeu d'échecs, à savoir l'ouverture, le milieu de partie et la fin de partie³.



En Occident au début du XX^e siècle, à quelques années d'écart, une nouvelle pensée est apparue au sujet du centre et des marges, respectivement dans le domaine géopolitique et dans celui des échecs.



Aron Nimzowitch
(1836-1935)



H. John Mackinder
(1861-1947)

² Voir l'article « Quelques problèmes d'échecs arabes du IX^e siècle » de Louis Delorme dans la rubrique Compositeurs d'échecs du numéro en cours.

³ Voir l'article « La phase d'ouverture dans la littérature échiquéenne arabe médiévale » de Louis Delorme dans la rubrique Notes sur la pratique des échecs du numéro en cours.

Halford John Mackinder, avec sa conférence intitulée *Le pivot géographique de l'histoire* (1904), et Aron Nimzowitch, dans un article publié en 1913, puis dans son livre dévoilant *[son] système* (1925), ont conceptualisé une manière de contrôler puis conquérir un territoire (et ainsi obtenir la victoire), non pas en attaquant droit devant, mais en enveloppant l'adversaire de manière indirecte tout en s'appuyant sur certains points jugés prioritaires⁴.

Dans son exposé, qui s'inspire de la longue rivalité entre la Grande Bretagne (puissance maritime) et l'empire de Russie (puissance continentale), Mackinder organise le monde à la manière d'un échiquier. Au centre se trouve l'Eurasie, le continent le plus riche et le plus peuplé. Autour du centre de l'Eurasie (le *Heartland*) s'étendent des couches successives appelées croissants, qui constituent une bande périphérique se déployant de l'Europe centrale jusqu'à l'Asie du Sud-Est en passant par le Moyen Orient et l'Asie centrale (à laquelle on a aussi donné le nom de *Rimland*). Celui qui contrôle le *Heartland* contrôle l'Eurasie, celui qui contrôle l'Eurasie contrôle le monde⁵.

Quant à Nimzowitch, il a théorisé, aux échecs, le contrôle à distance du centre de l'échiquier. D'ailleurs, il s'est lui-même aventuré – avec un sens aiguisé de l'analyse – dans le domaine de la métaphore géopolitique : « Le Centre équivaut sur l'échiquier aux Balkans ; les combats peuvent y éclater à tout moment. »

Il est vrai que le théâtre des opérations de la première guerre mondiale, à son tour, fut (entre approximation et prémonition) l'occasion et le prodrome de l'affrontement général entre l'Orient et l'Occident prévu par Mackinder.

Or, si l'on élargit l'échelle de la représentation, sur le plan à la fois historique et géographique, on rencontre (non sans incorporer le facteur capital des ressources naturelles), en tant que flanc stratégique permettant de contrôler le centre, la zone courant de l'actuelle Irak jusqu'à l'Ouzbékistan en passant par l'Iran, autrement dit, au sens large, le pays d'al-Adli et as-Suli.

⁴ Voir les articles « Le concept de prophylaxie interne et externe du centre formulé par Aron Nimzowitch en 1925 » d'Antoine Vidal et Gérard M. Robert dans la rubrique Analyse. Technique des échecs du numéro en cours et « La sur-protection des points stratégiques selon Aron Nimzowitch » de Michel Delacroix dans la rubrique Atelier des échecs du numéro en cours.

⁵ Voir l'article « Le “pivot” dans la géopolitique et dans la théorie des échecs au début du XX^e siècle. Halford J. Mackinder et Aron Nimzowitch, de brillants théoriciens » de François-Guy Delaroche dans la rubrique Analyse. Technique des échecs du numéro en cours.

Les experts de la géopolitique et des relations internationales, non sans raison, affectionnent la métaphore de l'échiquier⁶.

Cette région du monde – le Moyen orient et l'ancien Iran, et au-delà toute la ceinture de steppes montagneuses de l'Eurasie méridionale, voire les cultures méditerranéennes – a développé un registre commun de motifs et représentations géométriques, dont certaines se retrouvent dans l'organisation spatiale de l'échiquier⁷.

Le présent numéro s'appuiera sur l'hypothèse selon laquelle tous les jeux de plateau, qu'ils soient de course ou de stratégie, qu'ils se pratiquent avec ou sans dés, sont diverses déclinaisons d'une même origine, celle d'un plateau structuré dans le système sexagésimal hérité des Sumériens, dont les fonctions étaient rituelles.

Le plateau de soixante-quatre cases, reflet de l'ordre cosmique, était revêtu de fonctions divinatoires et de fonctions pédagogiques⁸. La richesse de son contenu métaphysique est lié au système sexagésimal des cosmogonies anciennes, qui octroie au carré des propriétés réflexives et de rotation renvoyant à la sphère⁹.

La terre est-elle une sphère ou un carré ? Les modernes, en redécouvrant Aristote et Ptolémée, tout en accomplissant quelques voyages autour du monde, se sont clairement prononcés en faveur de la sphère et ont rejeté dans les temps obscurs et révolus ce qu'ils ont appelé le Moyen âge (autrement dit une transition inutile), cette époque où l'on avait l'outrecuidance de penser que la terre était plate¹⁰.

⁶ Zbigniew BRZEZINSKI, *Le grand échiquier* (1997).

⁷ Voir l'article « Le tapis oriental et l'échiquier » de Marie Colbert dans la rubrique Les échecs dans l'histoire de l'Art du numéro en cours.

⁸ Voir l'article « Les origines du jeu d'échecs : contenu géométrique et cosmogonique de l'échiquier » de Camelia de Montety dans la rubrique Échiquier littéraire du numéro en cours.

⁹ Voir les articles « L'échiquier comme représentation de la complexité spatio-temporelle » de Henri de Montety dans la rubrique Les échecs dans l'histoire de l'Art du numéro en cours, et « Les origines du jeu d'échecs : contenu géométrique et cosmogonique de l'échiquier » de Camelia de Montety dans la rubrique Échiquier littéraire du numéro en cours.

¹⁰ Voir l'article « L'échiquier comme représentation de la complexité spatio-temporelle » de Henri de Montety dans la rubrique Les échecs dans l'histoire de l'Art du numéro en cours.

Les capacités métaphoriques du jeu d'échecs dépassent largement le domaine, non seulement de la polémique, mais aussi de la polémologie.

C'est toute la vie sociale et morale qui peut trouver sur l'échiquier un modèle, comme nous encourage à le penser l'ethnologue américain Stewart Culin (1858-1929), qui a étudié les jeux de plateau dans plusieurs civilisations du monde entier, ce qui lui a permis de formuler des hypothèses sur leurs origines primordiales.

L'historien britannique Harold Murray (1868-1955), quant à lui, s'attache à la description scientifique de l'histoire des échecs, dans l'esprit positiviste de son époque¹¹.



Stewart Culin (1858-1929)



Harold Murray (1868-1955)

Dans leurs fonctions pédagogiques, les échecs nous apprennent que la partie d'échecs est aussi l'occasion de se refléter dans son meilleur adversaire, entendu comme « adversaire qui réunit les meilleures qualités ». Cette mise en relation avec l'adversaire a pour objectif, non précisément la victoire sur ce dernier, mais plutôt le surpassement de soi-même. Pour se surpasser, il faut se refléter en ce

¹¹ Voir l'article « Désaccord entre Stewart Culin et Harold Murray. Pérennialisme, historicisme et structuralisme appliqués dans le domaine de l'histoire des échecs » de Gérard M. Robert dans la rubrique Échiquier littéraire du numéro en cours.

que l'autre à de meilleur (les connaissances, l'habileté). L'idée de confrontation ne cesse pas pour autant, mais elle est ramenée en arrière-plan¹².

L'idée de confrontation aux échecs peut être liée, soit à la victoire d'un joueur et la défaite de l'autre (jeu à somme nulle), soit à la beauté d'un enchaînement de coups grâce auxquels une partie d'échecs devient une oeuvre d'art créée par les deux protagonistes (jeu à somme non nulle)¹³.

Le jeu d'échecs est un art, non seulement quand on l'envisage dans sa construction d'une partie entre deux adversaires co-créateurs, mais aussi au regard de son support de départ, l'échiquier, un carré dans le système sexagésimal capable de représenter une sphère. Aux Temps modernes, les artistes ont reçu une mission nouvelle et inédite, celle de représenter avec exactitude et précision le monde visible (perspective, proportions). Les cosmogonies et leurs fantaisies visuelles, sauf exceptions, sont tombées en désuétude. Quant à la réflexion métaphysique, elle a été orientée vers un nouveau mode d'expression¹⁴.

¹² Voir l'article « Les origines du jeu d'échecs : contenu géométrique et cosmogonique de l'échiquier » de Camelia de Montety dans la rubrique Échiquier littéraire du numéro en cours.

¹³ Voir l'article « Le jeu d'échecs est-il un jeu à somme nulle ou non nulle ? » de Lucien Perrier dans la rubrique Échiquier littéraire du numéro en cours.

¹⁴ Voir l'article « L'échiquier comme représentation de la complexité spatio-temporelle » de Henri de Montety dans la rubrique Les échecs dans l'histoire de l'Art du numéro en cours.

Notes sur la pratique des échecs

LA PHASE D'OUVERTURE DANS LA LITTÉRATURE ÉCHIQUÉENNE ARABE MÉDIÉVALE

— Louis Delorme

H. J. R. Murray donne un aperçu du contenu des manuscrits arabes consacrés au jeu des échecs rédigés au cours des premiers siècles du califat Abbasside.

Il cite plusieurs ouvrages, notamment le *Fihrist*, index biographique des auteurs ayant contribué au développement de la culture islamique et préislamique, rédigé au Xe siècle par Ishàq al-Nadīm¹⁵. Parmi les joueurs d'échecs remarquables de son époque signalés par al-Nadīm, mentionnons : al-Adli, al-Riazi, as-Süli, al-Lajlaj, Ibn al-Uklidasī.

Voici les commentaires al-Nadīm sur ces trois joueurs¹⁶ :

« Al-Adli [...] parmi ses livres il y a : *Les échecs, premier livre sur les échecs ; Le Nard, ses éléments et la façon dont on le joue.* »

« Al-Rāzi [...] Il était l'égal d'al-Aldī et tous les deux avaient l'habitude de jouer en présence d'al-Mutawakkil, Al-Rāzī a écrit : *Un merveilleux livre sur les échecs.*

¹⁵ Ishàq AL-NADĪM, *The Fihrist of al-Nadim, A Tenth-Century Survey of Muslim Culture*, Bayard Dodge editor and translator, Vol. I, Columbia University Press, New York & London, 1970. <https://fr.scribd.com/doc/261112844/The-Fihrist-of-Ibn-Nadim-Vol-1#page=307>

¹⁶ AL-NADĪM, *ibidem*, p. 341.

« As-Süli. Il était Abū Bakr Muḥammad ibn Yahyā. [...]. Il a écrit : *Les échecs, premier manuscrit ; Les échecs, deuxième manuscrit.* »

« Al-Lajlāj. Il était Abū al-Faraj Muḥammad ibn ‘Ubayd Allāh. Je l’ai vu moi-même une fois. Il alla à Shīrāz, chez le roi Abud al-Dawlah [...]. Il mourut à Shīrāz où il s’était distingué aux échecs. Le sujet de son livre était : *Les stratagèmes aux échecs.* »

« Ibn al-Uklidasī Abū Ishāq Ibrahīm ibn Muḥammad Ibn Salīh. Il était l’un des joueurs d’échecs les plus adroits, qui a écrit *Une collection de stratagèmes d’échecs.* »

Murray cite également des compilations postérieures au X^e siècle. Il observe que les ouvrages sont le plus souvent structurés de la même manière. Dans l’introduction, les auteurs présentent diverses légendes sur l’invention du jeu d’échecs et démontrent pourquoi il est légitime que les musulmans jouent aux échecs. D’autres chapitres sont consacrés à la classification des joueurs d’échecs, à la valeur relative des pièces, à la symbolique du jeu. Certains chapitres sont consacrés aux ouvertures, d’autres aux fins de partie, qui sont analysées, et qui sont généralement accompagnées par les parties dont elles ont dérivé. Le corps de l’œuvre est cependant consacré à une collection de problèmes. Parfois l’ouvrage est, en utilisant l’expression de Murray, « couronné » par une section de poèmes ayant pour thème les échecs¹⁷.

Murray nous donne un aperçu des phases d’une partie¹⁸.

Les maîtres d’échecs musulmans distinguent trois phases de jeu : ouverture, milieu de partie, fin de partie.

L’ouverture est la phase de la partie lors de laquelle les joueurs développent leurs pièces, depuis leurs cases initiales jusqu’aux positions qui étaient à l’époque considérées les meilleures pour l’attaque ou la défense. Cette phase de la partie est très lente puisque les deux joueurs sont concentrés sur le déploiement avantageux de leurs pièces.

¹⁷ Harold MURRAY, *History of Chess*, Clarendon Press, Oxford, 1913, p. 171.

¹⁸ Harold MURRAY, *ibidem*, p. 234.

Le milieu de partie commence lorsque les forces des deux adversaires sont suffisamment proches les unes des autres pour entrer en collision. La stratégie tient une place importante dans cette phase de la partie.

La fin de partie commence au moment où les forces, de part et d'autre, sont réduites. Chaque joueur essaie de trouver une suite de coups qui se déroulent de la manière d'une démonstration mathématique.

Si les fins de partie de cette période se prêtaient à une analyse du point de vue de la technique des échecs et du raisonnement mathématique, tel n'était pas le cas des ouvertures. Les pièces avaient une mobilité faible, disproportionnée par rapport à la taille de l'échiquier ; ainsi plusieurs coups devaient-ils être exécutés avant que les pièces des deux adversaires ne parviennent à venir en contact les une avec les autres.

Voici en quoi consistait leur mobilité :

- Le Roi (*Shàh* ou *Nafs*) s'avance d'une seule case dans toutes les directions.
- La Dame (*Firzàn*, *Faràzin*, *Firz*), dite également Conseiller, s'avance d'une seule case en diagonale.
- La Tour (*Rukhkh*, *Rikhàkh*) ou Char se déplace comme la Tour des échecs modernes.
- Le Fou (*Fil*, *Diyala*, *Afyal*) ou Éléphant se déplace de deux cases en diagonale en sautant par dessus la case intermédiaire, même si celle-ci est occupée par une autre pièce, adverse ou non. Le *Fil* capture la pièce adverse qui se trouve sur son chemin. Un *Fil* n'avait accès qu'à un huitième des cases de l'échiquier. Comme le circuit des *Fils* étaient distincts, ils ne pouvaient jamais se rencontrer et se capturer l'un l'autre.
- Le Cavalier (*Faras*) ou Cheval se déplace comme le Cavalier aux échecs modernes.
- Le Pion (*Baidaq*, *Bayàdiq*) se déplace comme le Pion aux échecs modernes. Il ne se déplace pas de deux cases lorsqu'il quitte la case de départ. Il ne prend pas *en passant*. Arrivé sur la case de promotion, il devient exclusivement *Firzàn*. Le nombre de Pions promus en *Firzàn* est illimité. Pour distinguer les Pions les uns des autres, les joueurs les désignent de la manière suivante : Pion du Roi, Pion du *Firzàn* etc. Les Pions des Tours sont aussi appelés « Pions latéraux ». Le Pion du Roi et le Pion de la Dame étaient aussi appelés « Pions centraux ». En outre, les Pions étaient caractérisés de manière très plastique. Par exemple, lorsque

l'équivalent du Pion de la Dame devient un Pion passé, il est qualifié de « Pion-épée ». Quant à l'équivalent du Pion du Fou du Roi, lorsqu'il devient un Pion passé, il est qualifié de « Pion-torrent ». Obtenir un Pion passé semble avoir été un objectif de tout premier ordre pour les théoriciens.

Les joueurs exécutaient les premiers douze coups sans véritablement s'inquiéter du jeu de l'adversaire. Comme les pièces avançaient lentement, il n'était pas question de forcer le développement de l'adversaire dans un sens qui puisse le contrarier. L'ouverture en général était envisagée comme une position à laquelle il était souhaitable de parvenir avant la phase de milieu du jeu. Murray commente : « Le résultat de cet état des choses était que dans l'opinion commune, c'était la position finale de l'ouverture qu'il était important de mémoriser¹⁹. » Peu importait la succession des coups. C'est ainsi que Murray explique le fait que les anciens manuscrits arabes ne présentent pas les ouvertures comme des suites de coups, mais comme des collections de ce que l'on pourrait appeler des positions-types.

Murray semble avoir rencontré quelques difficultés pour reproduire les positions-types qu'il a eu l'occasion d'observer. Dans la majorité des manuscrits, l'auteur, pour économiser de l'espace, place deux schémas de développement sur chaque diagramme, dont l'une utilise des pièces rouges et l'autre des noires. Le texte explicatif correspondant au schéma des pièces rouges est écrit en rouge et le texte explicatif correspondant aux pièces noires est écrit en noir. Pendant longtemps, observe Murray, on a considéré que ces diagrammes rendaient compte du meilleur jeu possible des deux côtés. Or tel ne pouvait pas être le cas, car ces schémas ne se synchronisaient pas, puisque l'on parvenait à l'un ou l'autre en un nombre de coups différents. Il s'agissait donc plus vraisemblablement de schémas indépendants qui n'avaient pas de connexion l'un avec l'autre, même s'il se trouvait sur le même diagramme. Il existe cependant des manuscrits, par exemple une copie faite en 1446 de l'ouvrage *Kitāb 'anmülhāj al-qitāl fa'b ash-shatranj* (*Le livre des exemples de stratégie de guerre dans le jeu des échecs*) de Shihābaddīn Abū'l-'Abbās Ahmad b. Yahyā b. Abī Hajala at-Tilimsānī alh-anbalī (1325-1375)²⁰ dans lesquels les schémas de développement dans l'ouverture sont représentés sur des demi-échiquiers, de sorte que la nature indépendante du schéma soit manifeste²¹.

¹⁹ Harold MURRAY, *ibidem*, p. 234.

²⁰ *Ibidem*, p. 176.

²¹ *Ibidem*, p. 235.

Les positions-types, appelées *ta'biyāt*, que nous reproduisons ci-dessous ont été extraites par Murray d'un manuscrit copié en calligraphie *naskhi* par Abu Ishaq Ibrahim b. al-Mubarak b. 'All al-Mudhahhab al Baghdadi en 1140, sur la base de l'ouvrage arabe intitulé *Kitab ash-shatranj mimma'l-lafahu'l-Adll was-Suli wa ghair-huma* *Le livre des échecs* ; extraits des travaux d'al-Aldi, as-Süli. Le nom de l'auteur de la compilation n'est pas précisé dans le manuscrit. Ses positions-types figurent dans d'autres copies du manuscrit, plus tardives. Murray donne la description de chaque diagramme, telle qu'elle figure dans la version de 1140, qu'il considère comme étant la moins éloignée de l'original. Voici la reproduction du texte²² et des diagrammes de cette version donnés par Murray. Il est important de ne pas perdre de vue le fait que le Fou se déplace en diagonale de deux cases en sautant par dessus la case intermédiaire, même si celle-ci est occupée par une autre pièce.

Les *'ibdiyāt* suivantes ont été données par al-Adli et as-Süli.

I *Wataḍ al-'anz* (pièces noires)
Position-type après 16 coups



Cette position-type porte le nom de *Wataḍ al-'anz*, c'est-à-dire « Piquet de chèvre ».

II *Muraddad* (pièces rouges)
Position-type après 19 coups



La position-type *Muraddad* signifie « déplacés de-ci de-là » (en raison des mouvements répétés des deux Cavaliers). Jābir et après lui Rabrab avaient l'habitude de commencer ainsi. C'est une bonne ouverture qui demande de l'adresse et aussi une ouverture forte.

²² Ibidem, p. 237-238.

III *Hisa fir'auna* (pièces noires)
Position-type après 19 coups



Cette position-type s'appelle *Hisa fir'auna*, c'est-à-dire « Pierres du Pharaon ». Abü'l-Bain l'a jouée.

IV *Ajā'iz* (pièces rouges)
Position-type après 19 coups



Cette position-type s'appelle *Ajā'iz*, c'est-à-dire « La vieille femme ». Uqda avait l'habitude de commencer ainsi.

V *Sayyāla* (pièces rouges)
Position-type après 19 coups



Cette position-type s'appelle *Sayyāla*, c'est-à-dire « Le torrent ». Abü Sharara l'ancien avait l'habitude de commencer ainsi.

VI *Mu'aqrah* (pièces rouges)
Position-type après 19 coups



Cette position-type s'appelle *Mu'aqrah*, c'est-à-dire « Bien bâtie ». Fan al-Hüt avait l'habitude de commencer ainsi.

VII *Saif* (pièces noires)
Position-type après 19 coups



Cette position-type s'appelle *Saif*, c'est-à-dire « Épée ». Nä'im al-Khädim avait l'habitude de commencer ainsi.

VIII *Band al-khadam* (p. rouges)
Position-type après 18 coups



Cette position-type s'appelle *Band al-khadam*, c'est-à-dire « La bannière de l'esclave ».

IX *Jaish* (pièces noires)
Position-type après 20 coups



Cette position-type s'appelle *Jaish*, c'est-à-dire « Armée ». C'est ainsi que la plupart des gens commencent.

X *Raqü'iki* (pièces rouges)
Position-type après 8 coups



Cette position-type s'appelle *Raqü'iki* [Murray ne donne pas sa traduction]. Ghudäf avait l'habitude de commencer ainsi.

XI *'Ibt* (pièces rouges)
Position-type après 8 coups



Cette position-type s'appelle *Ibt*, c'est-à-dire « Épaule ». Abū Sharara l'a jouée.

XII *Kirmāni* (pièces noires)
Position-type après 18 coups



Cette position-type s'appelle *Kirmāni*, c'est-à-dire « originaire de Kirmān » (une province de la Perse). 'Omar b. Tā'ūn l'a jouée.

XIII *Muwashshah* (pièces noires)
Position-type après 17 coups



Cette position-type s'appelle *Muwashshah*, c'est-à-dire « Le richement ceinturé ». C'est une ouverture que j'ai souvent jouée moi-même [*dixit* l'auteur de la compilation].

XIV *Mutalāhiq* (pièces rouges)
Position-type après 16 coups



Cette position-type s'appelle *Mutalāhiq*, c'est-à-dire « Le conjoint », car les pièces se défendent les unes les autres.

Murray nous fait remarquer que chacune des différentes positions-types d'ouverture était associée au nom du joueur qui l'avait inventée et rendue célèbre.

L'auteur de la compilation spécifie que les douze premiers exemples figurent, tant dans les travaux d'al-Adli que ceux d'as-Süli. Quant aux exemples XIII et XIV, ils figurent seulement dans l'ouvrage d'as-Süli.

La phase d'ouverture était perçue comme un laps de temps où les joueurs pouvaient jouir d'une certaine tranquillité, voire immunité ; ils ne se préoccupaient pas trop des menées de leur adversaire et concentraient leur attention sur leur propre développement. Toutefois, as-Süli a introduit une réflexion sur le fait qu'un joueur attentif au développement de l'adversaire pouvait constater que certaines opportunités s'offraient à lui et qu'il pouvait même changer son propre plan de développement pour mieux saisir ces opportunités.

Voici les propres mots d'as-Süli, tels que le manuscrit du copiste de 1104 les rapportent :

« As-Süli dit : Ces ouvertures furent inventées et décrites par des gens pour que le joueur qui ouvre son jeu puisse s'appuyer sur elles sans faire attention au jeu de l'adversaire, car, lorsque le joueur se met en tête de reproduire l'une de ces positions-types avec exactitude, et néglige son adversaire jusqu'à ce que son plan soit prêt à fonctionner, il gagne très rapidement. Cependant, comme le jeu varie, et si, dans l'ouverture, il se passe quelque chose qui lui donne un avantage, il peut abandonner son ouverture et s'adapter²³. »

²³ Ibidem, p. 239.

Compositeurs d'échecs

QUELQUES PROBLÈMES D'ÉCHECS ARABES DU IX^E SIÈCLE

— Louis Delorme

Au tournant du XX^e siècle, H.J.R. Murray a répertorié quelques manuscrits dans lesquels ont été reproduits des problèmes attribués à deux figures marquantes du monde des échecs du IX^e siècle : al-Adli et as-Suli. Al-Adli ar-Rûmi, joueur et théoricien arabe du Shatranj est l'auteur, en 842, du *Livre des échecs* (*Kitab ash-shatranj*). Abû-Bakr Muhammed ben Yahyà as-Suli est un joueur et théoricien d'origine perse qui acquit une grande réputation à Bagdad²⁴.

Les problèmes qui figurent dans cet article ont été sélectionnés à partir d'une compilation datant de 1140²⁵. Murray précise que le manuscrit fut porté à l'attention du public par l'orientaliste allemand Paul Schroeder (1844-1915). Pendant sa longue activité diplomatique en Orient, l'orientaliste eut l'opportunité de voyager en Asie Mineure, Syrie, Cis- et Transjordanie etc. et laissa à la postérité un nombre important d'archives rassemblées lors de ses différents séjours²⁶. Avant Murray, l'historien des échecs Antonius van der Linde avait déjà répertorié ce manuscrit dans son ouvrage *Geschichte und Litteratur des Schachspiels* (1874) et Murray le cite en ce sens.

La description que Murray nous a laissée du manuscrit est la suivante : 142 pages des dimensions 27,8 x 21,2 cm copiées à la main à partir des oeuvres d'auteurs antérieurs par Abû Ishâq Ibrâhim b. al-Mubâarak b. Alî al-Mudhahhab al Baghdâdî dans une très belle calligraphie *naskhi*²⁷.

²⁴ Voir l'article dans la Galerie de portraits du numéro en cours.

²⁵ H.J.R. MURRAY, *History of Chess*, 1913, p. 171.

²⁶ Stephan, G. SCHMID, « From Paul Schroeder's archives on Cyprus, I-III », *Cahiers du Centre d'études chypriotes*, 49/2019. <https://journals.openedition.org/cchyp/466>

²⁷ MURRAY, *ibidem*, p. 190.

Murray indique que les problèmes sont présentés dans ce manuscrit avec une notation différente de la notation algébrique d'aujourd'hui. Les colonnes a, b, c, d, e, f, g, h sont désignées en tant que t, sh, r, f, m, l, k, y et ont la signification numérique suivante : 400, 300, 200, 100, 40, 30, 20, 10. Cette notation est adoptée tout particulièrement dans le cas des problèmes mathématiques du tour du Cavalier. Les traverses de 1 à 8 sont désignées par les lettres a, b, j, d, h, w, z, k, qui ont la signification numérique : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Par conséquent, la notation rh correspondrait aux coordonnées c5²⁸.

En Europe, la notation algébrique fut introduite en Europe par Philippe Stamma d'Alep en 1737.

Voici comment Murray résume le contenu des problèmes réunis dans des compilations, aussi nommés *mansübat* :

« Aux origines, le mansübat n'était rien d'autre que la fin d'une partie jouée sur un damier, considérée digne d'être consignée par les joueurs ou leurs contemporains en raison de sa beauté, sa difficulté ou en raison de toute autre caractéristique spéciale du jeu. D'autres joueurs étaient invités à reproduire la fin de partie à partir de la position consacrée, de sorte que les débutants puissent apprendre par coeur les coups se succédant dans le mansübat à l'aide de la solution. Tant al-Adli que as-Süli recommandent aux débutants de procéder de cette manière²⁹. »

Murray précise qu'al-Adli avait, quant à lui, divisé sa collection de *Mansübat* en trois types : *maghlübat*, *qawä'im* et *maqmurät*, c'est-à-dire fins de partie gagnantes, fins de partie nulles et parties indécises.

Les énoncés des *mansübat* sont formulés généralement dans les manuscrits anciens de la manière suivante :

- Les Rouges (les Noirs) gagnent, et c'est à eux de jouer.
- Les Rouges (les Noirs) gagnent, et c'est aux Noirs (aux Rouges) de jouer.
- Nulle, et c'est aux Rouges (aux Noirs) de jouer³⁰.

²⁸ Ibidem, p. 230.

²⁹ Ibidem, p. 270.

³⁰ MURRAY, p. 171.

Il n'existe pas, selon Murray, une couleur, entre les Rouges ou les Noirs, qui est censé conventionnellement gagner.

Voici la marche des pièces :

Le Roi – *Shàh* ou *Nafs* s'avance d'une seule case dans toutes les directions.

La Dame – *Firzàn* ou *Faràzin* ou *Firz*, ou Conseiller s'avance d'une seule case en diagonale.

La Tour – *Rukhkh*, pluriel *Rikhàkh*, ou Char se déplace comme la Tour dans les échecs modernes.

Le Fou – *Fil* ou *Diyala* ou *Afyal* ou Éléphant, se déplace de deux cases en diagonale en sautant par dessus la case intermédiaire, même si elle est occupée par une autre pièce, adverse ou non. Le *Fil* capture la pièce adverse qui se trouve sur son chemin. Un *Fil* n'avait accès qu'à un huitième des cases de l'échiquier. Comme leurs circuits étaient disjoints, ils ne pouvaient jamais se rencontrer et se capturer l'un l'autre.

Le Cavalier – *Faras* ou Cheval se déplace comme le Cavalier dans les échecs modernes.

Le Pion – *Baidaq*, pl. *Bayàdiq*, se déplace comme le Pion dans les échecs modernes. Il ne se déplace pas de deux cases lorsqu'il quitte la case de départ.

Le manuscrit dont sont extraits les exemples ci-dessous contient 197 diagrammes, parmi lesquels huit sont des *ta'bīyāt*³¹ et six autres concernent le tour du Cavalier.

Les problèmes présentés dans ce manuscrit sont classifiés en quatre sections.

Nous vous proposons un exemple pour chaque section.

³¹ Voir les diagrammes dans l'article : « La phase d'ouverture dans la littérature échiquéenne arabe médiévale » de Louis Delorme à la rubrique Notes sur la pratique des échecs du numéro en cours.

Section I, contenant cinq problèmes d'al-Adli, qui sont accompagnés de quelques critiques de la part d'as-Süli.

Dans l'exemple ci-dessous, as-Süli blâme al-Adli de n'avoir pas signalé que la fin de partie était issue d'une partie de Rabrab.

Problème de la Section I



Les Rouges jouent et gagnent.

Section II, contenant quatorze problèmes d'al-Adli, qui sont particulièrement loués par as-Süli.

Problème de la section II



Les Noirs jouent et gagnent.

Section III, contenant trente et un problèmes d'al-Adli, qui n'ont pas figuré dans la collection de problèmes d'as-Süli.

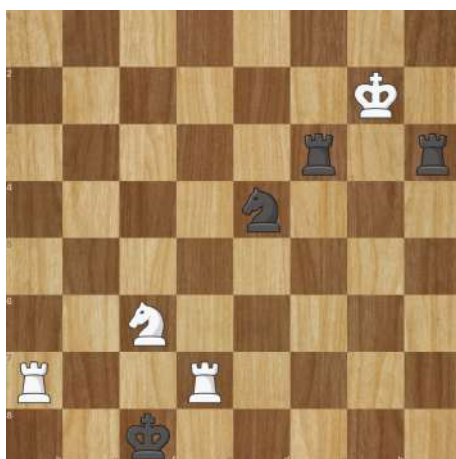
Problème de la section III



Les Rouges jouent et gagnent.

Section IV, contenant cent trente-sept problèmes d'as-Süli, dont quatre tours du Cavalier, ainsi que quelques problèmes provenant d'autres sources³².

Problèmes de la section IV

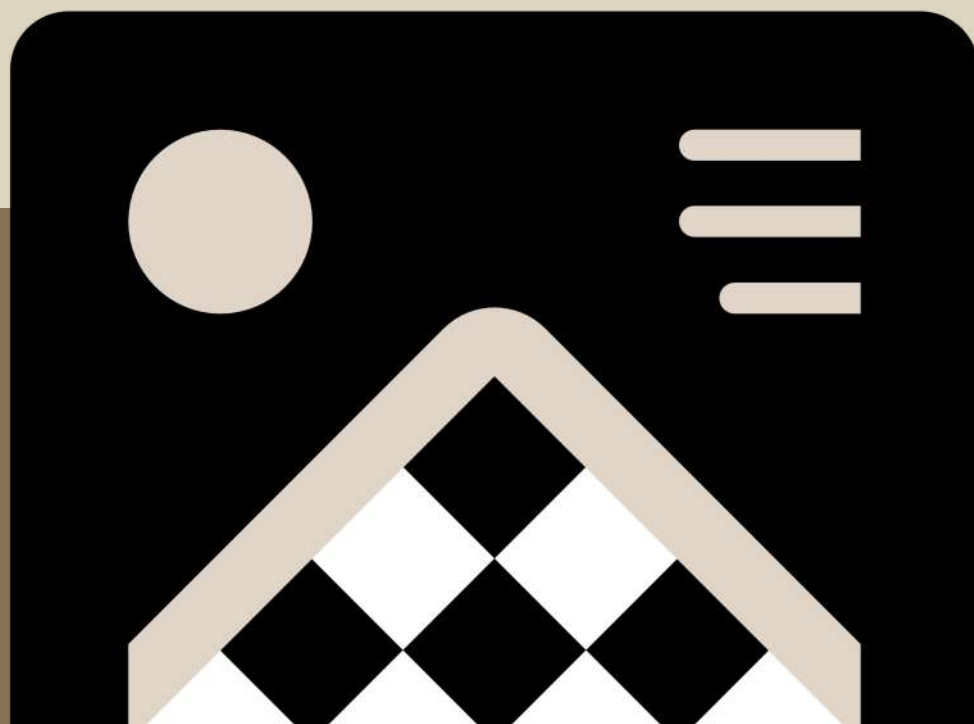


Les Noirs jouent et gagnent.

Solutions à la rubrique Solutions du numéro en cours.

³² MURRAY, p. 273.

Analyse. Technique des échecs



Analyse. Technique des échecs

LE « PIVOT » DANS LA GÉOPOLITIQUE ET DANS LA THÉORIE DES ÉCHECS AU DÉBUT DU XX^E SIÈCLE. HALFORD JOHN MACKINDER ET ARON NIMZOWITCH, DE BRILLANTS THÉORICIENS

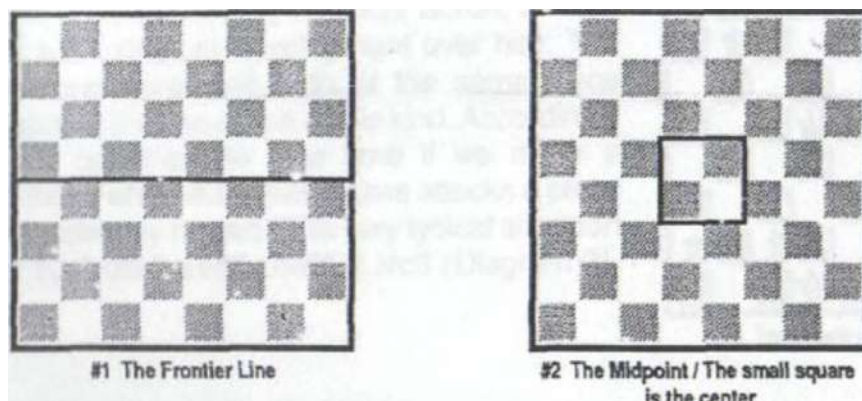
— François-Guy Delaroche

Le centre est une notion de toute première importance au XX^e siècle, tant dans la géopolitique que dans la théorie des échecs. Mais qu'est-ce que le centre ?

Aron Nimzowitch, dans un ouvrage publié en 1925, a décliné le centre sur l'échiquier, selon qu'il s'agit d'une ligne de démarcation ou d'un point médian :

« Nous appellerons la ligne que l'on peut observer dans le diagramme 1 “ligne de frontière” et il sied de l'entendre en son acception mathématique et non échiquéenne. Le carré qui figure sur le diagramme 2 est le point médian du plateau, et on doit l'entendre à nouveau dans son acception mathématique. Le point médian est facile à trouver, car c'est le point d'intersection entre les deux diagonales³³. »

³³ Aron NIMZOWITCH, *My System*, 21st Century Edition (edited by Lou Hays), 1991, p.2.



Le centre selon Aron Nimzowitch, *My System* (1925)

Transposé dans l'acception échiquéenne, Nimzowitch, situe naturellement le centre aux cases qui se trouvent à proximité du centre mathématique, au milieu de l'échiquier.

En outre, pour Nimzowitch, le centre est sur l'échiquier ce que les Balkans sont en Europe, c'est-à-dire un point névralgique, d'où, à chaque instant, peut éclater un conflit aux conséquences gravissimes : « Le Centre équivaut sur l'échiquier aux Balkans ; les combats peuvent y éclater à tout moment³⁴. »

Le théoricien des échecs Wilhelm Steinitz, dans la continuité duquel, par certains aspects (mais pas tous), se situe Nimzowitch, avait une vision du jeu qu'il a baptisée de positionnelle. Fondateur d'une conception scientifique des échecs, Steinitz considérait que l'attaque devait constamment être envisagée en parallèle avec la défense. Selon lui, une position est équilibrée lorsque contre toute attaque de l'adversaire, le joueur peut trouver une défense adéquate. C'est-à-dire que lorsque le joueur ne peut plus assurer une défense adéquate contre l'attaque qu'il subit, la position cesse d'être équilibrée et elle penche à l'avantage de l'adversaire. De même, nulle attaque ne devait être lancée, tant que l'on n'était pas pourvu d'un gros avantage par rapport à l'adversaire.

Avant Steinitz, les joueurs d'échecs romantiques avaient coutume d'attaquer à outrance, en prenant des risques sans s'assurer au préalable d'un avantage matériel ou positionnel par rapport à l'adversaire. En somme, tous les coups étaient des coups d'attaque. Parmi les coups conseillés par Steinitz, les coups de

³⁴ Aron NIMZOWITCH, *My System...* p. 111.

développements, voire d'attente sont également importants : les recommandations de Steinitz ont profondément modifié le style du jeu, qui a cessé d'être caractérisé par l'attaque précipitée tout au long de la partie. Le jeu est devenu positionnel. Selon Steinitz, la clef de la victoire se trouve dans l'accumulation graduelle de petits avantages, qui se transforment peu à peu en un gros avantage. Dès qu'un joueur a réalisé ce gros avantage, il peut attaquer.

C'est ainsi que Steinitz théorisait le jeu positionnel à la fin du XIX^e siècle. Au début du XX^e siècle, Nimzowitch a proposé une conception plus nuancée de la stratégie échiquéenne. En cela, il était en phase avec d'autres domaines de la pensée stratégique de son époque, notamment celui de la géopolitique, telle qu'elle a été théorisée par H. John Mackinder (la théorie du *Heartland*, dont nous allons découvrir les contours aux pages suivantes).

Au jeu positionnel de Steinitz, Nimzowitch a apporté l'idée d'organisation spatiale autour du centre. Le centre est défini comme un « pivot » stratégique autour duquel se déroulent toutes les manoeuvres. Pour Nimzowitch, celui qui contrôle ce pivot contrôle tout ce qui se passe sur l'échiquier. Le contrôle du pivot doit donc être sauvegardé à tout prix, car il permet de « restreindre » la mobilité de l'adversaire, par conséquent son champ d'initiative.

À partir de cette idée, Nimzowitch développe une stratégie préventive qu'il appelle : *prophylaxie*. « Comme je l'ai mainte fois exprimé – écrit-il – ce ne sont ni l'attaque, ni la défense qui définissent le jeu positionnel. Le jeu positionnel consiste en l'application énergique et systématique de mesures prophylactiques. Ce qui est important, par dessus tout, c'est d'émousser le tranchant de certaines possibilités dans le jeu de l'adversaire, qui seraient indésirables dans un sens positionnel³⁵. »

Il distingue deux voies : la prophylaxie externe et la prophylaxie interne.

La *prophylaxie externe* concerne les forces de l'adversaire. Celles-ci doivent être *restreintes*, c'est-à-dire contenues. Nimzowitch emploie le terme anglais « *restraint* ». Notons d'emblée qu'il aurait pu tout aussi bien utiliser le terme de *containment*, qui signifie à peu près la même chose et a eu la préférence dans le domaine de la géopolitique.

³⁵ Ibidem, p. 106.

Plus précisément, la *prophylaxie externe* consiste à stopper ou rendre le plus difficile possible toute tentative chez l'adversaire de réaliser un *freeing move*. Le terme anglais utilisé par Nimzowitch se traduirait par « coup de dégagement ». C'est un coup qui permet, dans une position enclavée, de redonner de la mobilité à ses pièces, par conséquent des possibilités d'expansion à des pièces qui jusqu'alors étaient condamnées à une relative inaction. Dans le domaine géopolitique, entre les deux guerres, on parlait de « cordon sanitaire », dont la prolongation a été la politique de *containment* mise en place par les États-Unis lors de la guerre froide contre l'Union soviétique.

Quant à la *prophylaxie interne*, elle concerne le contrôle sur l'échiquier de certains points que le joueur, au cours de la partie, a identifiés comme stratégiques. Selon Nimzowitch, le joueur doit assurer à ces points jugés vitaux une *sur-protection* (*overprotection*), c'est-à-dire que leur défense doit être assurée préventivement, afin d'être toujours en situation de force par rapport à l'attaque potentielle de l'adversaire. Cette prophylaxie basée sur la prévention et la sur-protection est une manière, pour citer Nimzowitch, « de conjurer le mal qui peut arriver lorsque les pièces du joueur ne sont pas, ou pas suffisamment, en contact avec les points qui sont stratégiquement importants³⁶ ».

Dans un article publié en 1913 au *Weiner Schachzeitung*, Nimzowitch soulignait « le caractère essentiel du centre, c'est-à-dire du complexe de cases qui se trouve au milieu de l'échiquier, en tant que base pour les futures opérations³⁷. » Dans le même article, au sujet d'un commentaire que le dr. Lasker avait fait un jour en marge d'une partie – « Les Blancs ne sont pas suffisamment solides dans le centre pour entreprendre une opération sur l'aile. » – Nimzowitch ajoutait sa propre analyse : « Cette observation [de Lasker] est bien articulée, elle met en lumière les relations étroites entre le centre et les ailes, le centre étant le principe dominant, tandis que les ailes sont le principe qui lui est subordonné³⁸. » Puis il terminait : « Sans le contrôle du centre dans des conditions saines, il est impensable d'obtenir une position saine en général³⁹. »

³⁶ Ibidem.

³⁷ Ibidem, p. 118.

³⁸ Ibidem.

³⁹ Ibidem.

Lorsqu'il évoque le contrôle du centre, Nimzowitch ne se réfère pas à son occupation effective au moyen de Pions. Ce qu'il recommande est une « efficacité générale » dans le centre, qui est définie par d'autres facteurs que la simple occupation par les Pions.

Si les pièces sur-protègent un point donné (le centre), c'est parce que l'espoir est d'obtenir certains avantages stratégiques grâce au contact établi avec ce dernier.

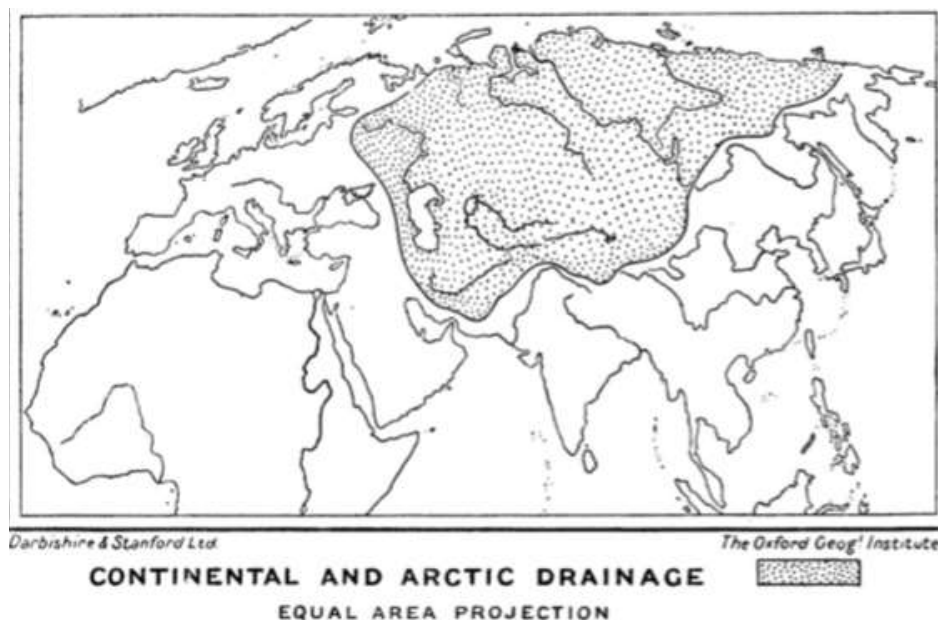
Sept ans avant la parution de l'article de Nimzowitch sur l'importance de contrôler le centre, le géographe Halford J. Mackinder avait donné à la *Royal Geographical Society* de Londres une conférence intitulée « Le pivot géographique de l'histoire », qui fut publiée en avril de la même année au *Geographical Journal*⁴⁰. Cet article a donné naissance à la théorie du *Heartland*, qui a inspiré une grande partie de la pensée géopolitique tout au long du XX^e siècle et même du suivant.



Dans son exposé, Mackinder organise le monde à la manière d'un échiquier. Au centre se trouve l'Eurasie, le continent le plus riche et le plus peuplé. Autour du centre de l'Eurasie (le *Heartland*) s'étendent des couches successives appelées croissants.

⁴⁰ H. John MACKINDER, « The Geographical Pivot of History », *The Geographical Journal*, April 1904, p. 421-437. <https://dn720002.ca.archive.org/o/items/The-geographical-pivot-of-history/The%20Geographical%20Pivot%20of%20History%20by%20Halford%20John%20MacKinder.pdf>

Géographiquement, le *Heartland* (ou « pivot »), autrement dit le centre de l'Eurasie et le point médian de l'échiquier, est naturellement délimité au Nord par l'océan gelé, respectivement à l'Ouest et à l'Est par la Volga et le Yangtze, au Sud par une zone désertique ou semi-désertique.



Camelia de Montety, *Les chameaux, ou Théorie du Heartland* (2015)

C'est-à-dire que le *Heartland* a ceci de particulier que nul de ses cours d'eau ne se jette dans un espace marin propre à la navigation, donnant l'accès au réseau océanique mondial.

En revanche, les conditions géographiques du *Heartland* favorisent la mobilité des cavaliers, à cheval ou à dos de chameau.

Aux limites occidentales, méridionales et orientales de ce *Heartland* sont disposées, comme le long d'un croissant, des régions latérales (en anglais *marginal*), qui sont stratifiées jusqu'aux rives des océans méridionaux⁴¹.

Mackinder distingue des zones géographiques selon les quatre grandes religions de notre ère : le Bouddhisme, le Brahmanisme (Hindouisme), le Mahométanisme (Islam) et le Christianisme. Les régions bouddhistes et brahmaniques sont des terres de la mousson, dont l'une s'ouvre sur le Pacifique, l'autre sur l'Océan Indien. La région chrétienne, l'Europe, s'ouvre à l'Ouest sur l'Atlantique. La population de

⁴¹ MACKINDER, « The Geographical Pivot of History »... p. 431.

ces trois régions, spécifie Mackinder, représente (à son époque) deux tiers de la population mondiale.

Quant à la région dite mahométane, que le géographe appelle aussi l'Orient proche (le Proche-Orient), elle coïncide avec le territoire qui se situe « entre les cinq mers » ; sa proximité avec l'Afrique, sur son flanc occidental, l'a rendue aride. Sur toute cette partie du croissant, à l'exception des oasis, la densité de la population est faible en raison des conditions climatiques défavorables. Or cette vaste région s'ouvre sur l'océan sur tout son flanc méridional. Ces terres désertiques offrent donc un accès à l'océan aux populations nomades du *Heartland*, qui ne se privent pas de les traverser en toute liberté, en infligeant des incursions, des raids à loisir jusque dans les zones qui s'ouvrent, au Sud, sur les eaux océaniques.

Selon Mackinder, l'histoire de notre ère est caractérisée par l'effort permanent des régions littorales en vue de se préserver des populations nomades du *Heartland*, déferlant soit vers l'Ouest, soit vers le Sud, soit vers l'Est. Cet effort, en quelque sorte, consiste en contention (*containment*), en restriction (*restraint*).

La première partie de la conférence de Mackinder est consacrée au passage en revue, d'une part, des tentatives d'incursion de la part des hommes de la steppe ; d'autre part, des efforts des populations dites latérales pour les contrecarrer.

De fait, Mackinder proposait aux théoriciens et hommes politiques de son temps d'envisager une stratégie basée sur ce que semble très proche de ce que Nimzowitch appelle *prophylaxie*. En somme, certaines zones de l'échiquier sont plus stratégiques que d'autres. Il suffit de contrôler ces zones stratégiquement importantes pour exercer un contrôle efficace de l'ensemble. Selon Mackinder, le centre est entendu comme un « pivot » autour duquel se déroulent les manoeuvres. Le contrôle du pivot est stratégique et doit donc être à tout prix sauvegardé, car c'est ainsi que l'adversaire sera restreint dans sa mobilité, par conséquent, dans son initiative.

Le raisonnement est logique et convainquant. Mais encore faut-il pouvoir désigner le « pivot ». Où se trouve-t-il ? Le centre du monde n'est pas un lieu qui va de soi, *a contrario* du point médian de l'échiquier. Sur la base de quelles observations peut-on fixer, avec certitude, le centre du monde et son « pivot » ? Pourquoi doit-on considérer que le pivot du monde est précisément cette zone située entre la Volga

et le Yangtze, d'où, au cours de l'histoire, sont parties les bandes de nomades à la recherche de butin dans les régions voisines ?

Les oasis, explique Mackinder, ont permis le développement des empires, tels que la Babylonie ou l'Égypte, qui bénéficiaient à la fois d'une agriculture fertile et de voies de communication maritimes avec les civilisations lointaines (méditerranéennes et indiennes). Mais ces empires étaient vulnérables, car les terres à oasis, dépourvues de la protection des vastes forêts et autres obstacles naturels, étaient ouvertes à la circulation des populations nomades. Mackinder observe :

« Les oasis babyloniennes, syriennes ou égyptiennes, dès lors qu'elles cessaient d'être fortement gardées, attiraient les populations de la steppe qui disposaient d'avant-postes aux pieds des plateaux de l'Asie Mineure et de l'Iran, d'où ils pouvaient forcer leur chemin du Punjab jusqu'à l'Inde, de la Syrie jusqu'à l'Égypte et même, en traversant le Bosphore et les Dardanelles, pouvaient atteindre la plaine de la Hongrie⁴². »

Les zones d'oasis, réparties tout autour du *Heartland*, constitueraient ce que Nimzowitch appelle, aux échecs, les points stratégiques. Son raisonnement est aisément transposable dans le domaine géopolitique : il ne s'agit pas de trouver la meilleure défense contre une attaque, une fois que cette attaque s'est déjà produite, mais de contrôler quelques points stratégiques (Punjab, Syrie, Bosphore, Dardanelles etc.), afin que l'attaque ne se produise pas. Comme aux échecs, cet objectif est atteint de deux manières : d'une part, en assurant la *sur-protection* des points stratégiquement importants ; d'autre part, en mettant sur pied une stratégie de restriction (*restraint*). Il s'agit donc de réduire les possibilités d'action des populations de la steppe. Par extension, dans une optique prophylactique, il faut également interdire à toute puissance du voisinage de prendre possession du pivot, d'en avoir le contrôle ou encore d'en faire usage efficacement. Selon Mackinder, la puissance qui menace de disposer de ce pivot est la Russie.

« Au lieu de subir les incursions des Tatars, les Russes formèrent des troupes de cosaques montés, qui prirent l'initiative de l'attaque sur les troupes des Tatars nomades⁴³. »

⁴² Ibidem, p. 432.

⁴³ Ibidem

Mackinder souligne que jusqu'à la fin du XIX^e siècle, la Russie n'a pas exploité le potentiel du pivot de manière efficace, en raison de l'état rudimentaire des moyens de mobilité terrestre au sein même du *Heartland*.

Contrairement aux déficiences en moyens de communication terrestres, les immenses progrès de la navigation offraient au même moment une mobilité inédite aux pays qui avaient l'avantage de s'ouvrir sur l'océan, en particulier aux Britanniques dont le contrôle sur les mers était total, notamment sur les points stratégiques situés tout au long du croissant eurasiatique.

Or, au début du XX^e siècle, le réseau de chemins de fer commençait à s'étendre considérablement en Eurasie. Le danger était grand qu'il puisse procurer aux Russes une mobilité terrestre concurrente à la mobilité maritime des Britanniques.

L'analogie avec les hordes nomades et la menace du développement irrésistible des chemins de fer pouvait paraître, envisagée selon la vision de Mackinder, comme le cauchemar moderne d'une suprématie russe, non seulement sur le *Heartland*, mais sur toute l'Eurasie, donc sur le monde. Dès lors, le contrôle (à distance) des zones de pivot par les Britanniques était pour eux une question de survie. Il semblait bien qu'à l'aube du XX^e siècle, organisées en forces respectivement maritimes et terrestres, les puissances historiques se disputaient désormais le contrôle du monde.

Résumons la situation. La carte géographique de Mackinder s'organise autour de deux types de mobilité : la mobilité sur l'océan, dont disposent les Britanniques, et la mobilité sur le continent, dont disposent les Russes. Dans ces conditions, le point médian de l'échiquier, le centre, est flagrant, c'est la zone de contact entre les deux (le croissant déjà évoqué). Les deux adversaires s'efforcent donc de le contrôler. Dès lors, Mackinder nous propose, en quelque sorte, d'assister à une "partie" jouée entre les Britanniques et les Russes. La stratégie des Anglais consiste à restreindre la marge de manoeuvre des Russes ; l'objectif des Russes est d'accomplir un coup de dégagement (*freeing-move*), afin de s'extraire de la position d'enclavement où ils sont maintenus.

Le développement du chemin de fer (dont, paradoxalement, les Anglais sont largement responsables) est une case majeure de la nouvelle situation qui a fait que le contrôle du centre, le *Heartland*, pouvait changer de main.

Dans son livre, *My System*, Nimzowitch s'intéresse naturellement aux coups de dégagement. Il affirme que l'on ne peut pas maintenir éternellement un adversaire dans une position enclavée. Tôt ou tard, il s'en dégagera. Quoi qu'il en soit, il importe de rendre la tâche la plus difficile possible. Or les coups de dégagements sont de deux types. Il y a ceux qui sont bons, c'est-à-dire ceux qui permettent effectivement au joueur de sortir de la situation enclavée. Et il y a ceux qui sont mauvais, c'est-à-dire ceux qui permettent en apparence à un joueur de se dégager d'une situation enclavée, tout en le conduisant vers de nouveaux ennuis. Dès lors, l'objectif se précise : il importe de conduire l'adversaire à faire le choix d'un mauvais coup de dégagement. À la fin du présent article, nous allons étudier quelques recommandations données par Nimzowitch en ce sens.

La théorie de Mackinder est parfois critiquée, parce qu'il se rend coupable de certaines approximations dans le but de mieux faire fonctionner son schéma théorique. Or, ce qui fait la valeur de son raisonnement, c'est précisément sa capacité à synthétiser le monde et à lui appliquer des principes de fonctionnement qui témoignent, tout comme le système d'Aron Nimzowitch, d'une certaine manière de voir le monde au début du XX^e siècle, une manière qui consiste à organiser les rapports de forces autour d'un centre, entendu comme pivot.

Les Russes peuvent être flattés d'avoir été sélectionnés par le Anglais en tant qu'adversaire paradigmatique. N'oublions pas qu'en 1904, la marine britannique avait effectivement le contrôle des importants points stratégiques du monde entier, en Inde comme en Chine et ailleurs, tandis que les Russes entamaient *in extremis* la modernisation de leur vaste pays. Cela dit, dans la construction de son schéma d'opposition, Mackinder pouvait s'appuyer sur quelques décennies d'adversité anglo-russe en Asie centrale (le *Grand jeu* observé par Rudyard Kipling, aux confins de la Perse et de l'Afghanistan), sans compter, aux frontières mêmes de l'Europe, la guerre de Crimée (1854-1856).

Le diagnostic établi par Mackinder peut être résumé en deux points :

- (1) La Russie risquait de devenir très puissante, dès lors que sa mobilité terrestre était en mesure, grâce aux chemins de fer, de concurrencer la grande mobilité maritime acquise au fil des siècles par les Britanniques ;
- (2) L'Allemagne, ayant elle-même une position de "pivot" au sein même de l'Europe, qui lui assurait une grande mobilité, les Britanniques craignaient par

dessus tout une alliance entre l'Allemagne et la Russie, dont un aspect serait en outre la conjonction de formidables ressources (russes) et de l'industrie (allemande).

« La balance du pouvoir pourrait tourner en faveur de la [Russie], si elle continuait son expansion vers les terres latérales [marginales] de l'Eurasie, car cela lui permettrait d'utiliser ses vastes ressources continentales pour construire une flotte, qui ferait d'elle l'empire du monde. Ce pourrait être le cas si l'Allemagne s'alliait à la Russie⁴⁴. »

Il arrive que l'on considère la théorie de Mackinder comme périmée, parce que les temps, en l'occurrence, ont changé. On ne peut plus se contenter, aujourd'hui, d'examiner le jeu des puissances maritimes et terrestres, tandis que les attaques cybernétiques devraient s'imposer comme une donnée de l'équation. Le caractère immatériel de la dimension cybernétique requiert en effet la mise au point d'une nouvelle vision géopolitique (même si, d'une certaine manière, les réseaux matériels de la cybernétique – centres de données, câbles sous-marins, etc. – restent ancrés dans la réalité géographique).

Il est vrai que Mackinder a donné sur l'évolution des puissances maritimes et terrestres, et de leurs rapports réciproques, certaines analyses qui peuvent paraître obsolètes, mais les notions générales qu'il a introduites n'ont pas perdu leur intérêt. Il a imposé dans la pensée géopolitique des concepts que Nimzowitch, quant à lui, a appliqués dans le domaine des échecs. Mentionnons le « centre », le « pivot » et le *Heartland*, « l'endiguement » (*restraint* ou *containment*), ainsi que les avant-postes, la sur-protection des points stratégiquement importants dans un sens préventif, « prophylactique » selon Nimzowitch.

Cette vision stratégique de la lutte pour la suprématie a caractérisé tout le XX^e siècle. Or, en dépit de cette analyse, sans doute géniale, de Mackinder, les Britanniques ont perdu le contrôle de la majorité des points stratégiques dans le monde et ont finalement tout perdu. C'est à la fois la confirmation des thèses de Mackinder et, d'une certaine manière, la démonstration que celles-ci n'ont pas été appliquées par la nation même qui les a produites.

⁴⁴ Ibidem, p. 436.

Par ailleurs, quelques dizaines d'années après la conférence de Mackinder, le gagnant n'était ni la Russie, ni l'Allemagne, c'est-à-dire ni le grand, ni le petit adversaire, mais plutôt l'allié américain.

En son temps, Mackinder soulignait que la confrontation était, selon lui, une forme d'activité stimulante. C'est le mot qu'il utilise pour décrire la pression que les Vikings exerçaient sur les côtes européennes et celle que les hommes de la steppe exerçaient à la jonction de la péninsule eurasiatique :

« Les peuples de l'Europe étaient enserrés entre deux pressions – celle des peuples nomades asiatiques, depuis l'Est, et celle des pirates de la mer, des trois autres côtés. De par leur nature, aucune de ces pressions n'a été écrasante, par conséquent, elles ont été plutôt stimulantes⁴⁵. »

Comme celle des Vikings et des cavaliers de la steppe, la pression exercée par les Russes était-elle davantage stimulante qu'écrasante ? Quoi qu'il en soit, si les Britanniques ont bel et bien perdu leur puissance, c'est parce que le flambeau – en l'occurrence le sceptre des mers – leur a été pris des mains, plus qu'en raison du triomphe des forces continentales.

Aujourd'hui, la même lutte autour du même "pivot" est toujours en vigueur, à la différence qu'un autre champion défend le camp maritime.

Lorsque Mackinder a souligné le danger que représentait une alliance entre l'Allemagne, jouissant d'une position centrale en Europe, et la Russie, qui avait alors le contrôle d'un *Heartland* en voie de modernisation, il n'a pas manqué de procurer le moyen "prophylactique".

Toujours dans la même conférence (en 1904), il imaginait de confier à certains pays, comme la France et l'Italie, la mission d'être des têtes de pont (*head-bridges*) sur le continent :

« La menace d'une [alliance entre la Russie et l'Allemagne] devrait convaincre la France de faire alliance avec les puissances maritimes, et la France, l'Italie, l'Égypte, l'Inde et la Corée pourraient devenir des têtes de pont permettant à nos navires de

⁴⁵ Ibidem. On reconnaît l'adage attribué à Nietzsche : ce qui ne tue pas rend plus fort.

leur venir en aide afin de forcer les armées du pivot à déployer des forces terrestres, plutôt que concentrer leurs efforts sur le développement de leur flotte⁴⁶. »

On reconnaît le contexte de l'Entente cordiale (signée le 8 avril 1904), qui explique l'accent mis sur la France (l'anomalie, bien sûr, étant l'extension ultérieure de l'alliance à la Russie, en 1907, dont on peut toutefois signaler qu'elle a justement été permise après un accord entre les Britanniques et les Russes au sujet de la délimitation de leurs zones d'influence respectives en Perse et en Afghanistan. L'Allemagne, dès lors, s'est retrouvée seule avec l'Autriche-Hongrie. Et la guerre en gestation a donc pris un tout autre sens, celui d'une guerre civile européenne).

Nul n'ignore que le résultat de la guerre n'a pas été favorable aux intérêts britanniques (en ce qui concerne la France, cela se discute). Les points stratégiques se sont émancipés, en tout cas ils sont sortis de l'orbite britannique. Quant à la suprématie anglaise exercée sur les mers, elle a tout simplement fait long feu.

Selon Mackinder lui-même, un pays privé de mobilité effective et du contrôle des points stratégiques est en grand danger. Nimzowitch n'a pas dit autre chose. Or la Grande Bretagne, à mesure qu'elle avançait dans le XX^e siècle, s'est approchée insensiblement d'une situation qui ressemble fort à celle que Mackinder décrivait lorsqu'il parlait de l'Europe médiévale (une situation terrestre et même terrienne, s'il en est) :

« L'Europe du Moyen âge était comme dans une cage au delà de laquelle se trouvaient, au Sud, un vaste désert infranchissable ; à l'Ouest, un océan mystérieux, car nul ne l'avait encore sillonné ; au Nord et au Nord-Est, des terres vierges couvertes de forêts ou de glace ; tandis qu'à l'Est et au Sud-Est ils étaient constamment menacés par la mobilité supérieure des hommes montés à cheval ou à dos de chameaux. Plus tard, le contrôle des mers a permis à l'Europe de démultiplier la surface maritime et les côtes auxquelles elle avait accès et ainsi d'exercer, dans un vaste mouvement enveloppant, son influence sur les puissances terrestres euro-asiatiques, celles-là mêmes qui avaient jusqu'alors menacé son existence même⁴⁷. »

⁴⁶ Ibidem.

⁴⁷ Ibidem, p. 433.

Tandis que Mackinder, à l'aube du XX^e siècle, enjoignait des pays continentaux, comme la France, de rejoindre le camp des puissances maritimes contre les périls du *Heartland*, c'est finalement l'Angleterre qui s'est elle-même trouvée dans une situation d'impuissance qui n'est pas sans rappeler celle des pays continentaux enclavés.

Dans les pages suivantes, nous allons découvrir quelques exemples où Nimzowitch nous fait observer l'importance du centre. Il nous démontre en particulier que, si le fait de se dégager d'une position enclavée constitue un objectif de toute première importance, tous les coups de dégagement ne sont pas d'égale valeur.

Pour distinguer les bons des mauvais coups de dégagement, Nimzowitch cite Tarrasch : « Tout ce qui brille n'est pas de l'or⁴⁸. »

Quant au joueur qui est parvenu à placer son adversaire dans une situation d'enclavement, il lui sera sans doute difficile d'empêcher ce dernier de réaliser tôt ou tard un coup de dégagement. L'enjeu, dès lors, est justement de forcer l'adversaire à réaliser un mauvais coup de dégagement, consistant notamment à ouvrir prématurément le jeu.

⁴⁸ Aron NIMZOWITCH, *My System...* p. 106.

Exemple I.

Dans le diagramme suivant, nous allons pouvoir observer un coup de dégagement qualifié d'« incorrect » par Nimzowitch.

Exemple I.



Trait aux Blancs

Les Noirs envisagent le coup de dégagement $1 \dots e5$, qui ouvre la position quelque peu enclavée des Noirs et leur permet d'engager l'action au centre ; Nimzowitch souligne que ce coup est envisagé par les Noirs, du point de vue positionnel, comme une contre-mesure à l'encontre du mouvement d'encercllement que les Blancs tentent sur l'aile Dame.

Les Blancs jouent $1 \ b4$.

La réponse des Noirs consistant en le coup de dégagement $1 \dots e5$ est-elle appropriée ?

Les Blancs, au lieu de jouer $1 \ Te1$, jouent $1 \ b4!$ en encourageant les Noirs à tenter le coup de dégagement $1 \dots e5$. Or celui-ci n'est pas approprié, car il permet aux Blancs de prendre le contrôle de la case d4, que Nimzowitch identifie comme un « point de blocage ».

Après $1 \dots e5 ?$, les Blancs continuent $2 \ dxe5 \ Cxe5 \ 3 \ Ff4! \ Cxf3+ \ 4 \ Dxf3 \ Dd8 \ 5 \ h3$ suivi de $6 \ Tad1$, ce qui permet aux Blancs d'occuper la case d4 avec un Fou ou un Cavalier. Nimzowitch attire l'attention sur le fait que, à la suite de ces coups, les Noirs sont en retard sur leur développement et que leur tentative de dégagement a échoué.

Exemple II.

Dans l'exemple ci-dessous, Nimzowitch signale le fait que les Blancs ne peuvent pas indéfiniment empêcher les Noirs de procéder à un dégagement. Aussi leur objectif serait-il de rendre la tâche des Noirs la plus difficile possible.

Nimzowitch souligne qu'il est peu judicieux de persister à vouloir empêcher la manœuvre de dégagement de l'adversaire lorsque cela s'avère impossible.

Exemple II.

Position après le 5^e coup
des Noirs 5 ... Cb8



Voici la démonstration de Nimzowitch : Après 1 e4 e5 2 Cf3 Cc6 3 Fc4 Fe7 4 d4 d6 5 d5 Cb8, la chaîne de Pions formée par les Pions d et e encouragera les Blancs à continuer par c4-c5, respectivement les Noirs par f5.

Exemple II.

Position si

6 Fd3 Cf6 7 h3 o-o 8 g4?

Des mesures forcées telle que 6 Fd3 Cf6 7 h3 o-o 8 g4? ne seraient pas en accord avec la position.



En revanche, 6 Fd3 Cf6 7 c4 o-o 8 Cc3 Ce8 9 De2 semble être indiqué dans la perspective de pouvoir répondre à 9 ... f5 par 10 exf5 Fxf5 11 Fxf5 Txf5 12 Ce4.

Exemple II.
Position après le 9^e coup
des Noirs 9 ... f5



Exemple II.
Position après le 12^e coup
des Blancs 12 Ce4



Nimzowitch conclut de la façon suivante : la prévention contre les coups de dégagement est une mesure de prophylaxie extérieure.

Exemple III.

La prophylaxie intérieure, quant à elle, peut conjurer le mal qui consiste à ne pas établir de contact ou un contact suffisant entre ses pièces et les points stratégiquement importants.

Les points stratégiquement importants doivent être défendus avec un excédent de moyens par rapport à l'attaque. Les pièces qui s'emploieront à cette tâche seront récompensées par le fait qu'elles se trouveront avantageusement postées et jouiront d'un rayon d'action considérable.

Nimzowitch, dans son ouvrage *My System*, a été le premier à théoriser l'importance d'une démarche prophylactique qu'il a lui-même qualifiée de « conception entièrement nouvelle⁴⁹. »

⁴⁹ Ibidem, p. 107.

Dans l'exemple ci-dessous, les Blancs font des manœuvres contre le Pion d6 en utilisant le point d5 comme un « pivot » autour duquel se déroulent les opérations.

Exemple III.



LE CONCEPT DE PROPHYLAXIE INTERNE ET EXTERNE DU CENTRE FORMULÉ PAR ARON NIMZOWITCH EN 1925

— Antoine Vidal et Gérard M. Robert

Au début du XX^e siècle, dans le domaine de la géopolitique aussi bien que celui des échecs, les théoriciens ont mis au point une vision stratégique axée sur la protection, voire la sur-protection des points jugés stratégiquement importants⁵⁰.

Aron Nimzowitch, en 1925, a écrit *My System*, ouvrage où il développe les principes d'une approche de ce genre. En 1906, un géographe, Halford John Mackinder, présentait une conférence à la *Royal Geographic Society* de Londres intitulée *Le pivot géographique de l'histoire*. Son objectif était de démontrer l'importance de bien identifier où se trouve le centre géopolitique, en tant que « pivot » autour duquel tournent toutes les manoeuvres, d'où la nécessité de conserver certains points jugés stratégiques et d'occuper les avant-postes.

Nimzowitch, dans le domaine des échecs, a introduit la notion de prophylaxie, qui lui permet de souligner, comme Mackinder, l'importance des points stratégiques et des avant-postes.

L'occupation des avant-postes permet au joueur de manoeuvrer dans un certain rayon. Naturellement, le joueur doit tâcher d'empêcher son adversaire d'occuper des avant-postes lui permettant de manoeuvrer à son propre avantage.

Nimzowitch donne plusieurs exemples de parties jouées pour illustrer sa thèse selon laquelle les plus grands efforts d'un joueur doivent porter sur la protection des points stratégiquement importants. D'ailleurs, selon lui, il ne suffit pas de protéger ces points : il faut les sur-protéger, c'est-à-dire envisager leur défense avec un excédent de forces⁵¹. Notons que Nimzowitch n'inclut pas les points faibles

⁵⁰ Voir l'article « Le “pivot” dans la géopolitique et dans la théorie des échecs au début du XX^e siècle. Halford John Mackinder et Aron Nimzowitch, de brillants théoriciens » de François-Guy Delaroche dans la rubrique Analyse. Technique des échecs du numéro en cours.

⁵¹ Aron NIMZOWITCH, *My System*, p. 151.

parmi ceux qui méritent une sur-protection. Un Pion faible, par exemple, ou la défense d'une aile Roi dont les fondations seraient mal posées, ne font pas, selon lui, l'objet d'une sur-protection.

Voici quelques exemples de points stratégiquement importants auxquels Nimzowitch considère qu'il est prioritaire de donner la sur-protection : les points centraux ; la base d'une chaîne de Pions ; un Pion passé.

Dans le domaine géopolitique, l'analogie paraît évidente, par exemple, avec le conflit contemporain en Ukraine, envisagé dans l'esprit de Mackinder. Certaines villes du Donbass sont jugées particulièrement stratégiques, appartenant à une région (le Donbass), elle-même considérée comme stratégique, au sein de l'Ukraine qui est elle-même un enjeu majeur pour les deux protagonistes et "joueurs d'échecs" du conflit (États-Unis et Russie). Cette succession ressemble à celle d'une chaîne de Pions (en ajoutant le caractère télescopique de la succession d'enjeux géopolitiques).

Aux échecs, la sur-protection des points centraux est nécessaire, dans la mesure où le centre, comme le soutient Nimzowitch, est un « pivot » autour duquel tournent les manoeuvres. Avec un sens aigu de la spatialité, il observe que sur le terrain, autrement dit sur l'échiquier, il existe une zone consistant, soit en un carré de quelques cases, soit en une ligne de démarcation ; et cette zone est « constamment traversée par les mouvements des différentes troupes ». Nimzowitch affirme en outre que « la négligence du théâtre central des opérations est une faute grave, hélas, très fréquente⁵². »

La question suivante se pose : les pièces assurant la sur-protection sont-elles condamnées à une certaine inactivité ?

Au contraire, il apparaît que la mission d'assurer la protection d'un point stratégique important est aussitôt récompensée d'une grande marge de manoeuvre pour les pièces concernées.

Deux exemples, parmi les nombreux donnés par Nimzowitch dans son livre, vont illustrer certains aspects liés à la notion de sur-protection.

⁵² NIMZOWITCH, *ibidem*, p. 154.

Partie I. A. Nimzowitch vs. E. GIESE, match-entraînement, Riga, 12/07/1913, 1-0⁵³

1 e4 c6
2 d4 d5
3 e5 Ff5
4 Fd3 Fxd3
5 Dxd3 e6
6 Ce2 Db6
7 o-o Da6
8 Dd1

Position après le 8^e coup
des Blancs 8 Dd1



Nimzowitch met en place la sur-protection du Pion e5.

Si le Pion e5 est pour l'instant défendu par le Pion d4, Nimzowitch souligne qu'il s'agit d'une défense insuffisante. Les Blancs, dans l'éventualité où les Noirs jouaient ... c5, aimeraient pouvoir répondre par dxc5, car alors ils libéreraient la case d4 qui pourraient être occupée par les pièces blanches. Comme le Pion d4 ne constitue qu'une défense provisoire, les Blancs entreprennent la sur-protection du Pion e5 grâce aux pièces, comme nous allons le voir au 9^e coup 9 Cd2.

8 ... Cd7
9 Cd2 Ce7
10 Cf3 Cg6

⁵³ https://players.chessbase.com/en/player/giese_ernests/87659

11 Te1 Fb4

Position après le 11^e coup
des Noirs 11 ... Fb4



Via 11 ... Fb4, le Fou des Noirs peut éventuellement parvenir en c7 d'où il surveillerait la diagonale h2-b8 et pourrait faire pression sur le Pion blanc e5. Les Noirs alors pourraient envisager de jouer ... f6. Le Pion blanc e5 semble protégé, mais la situation peut rapidement changer et, si les Blancs ne lui assurent pas une sur-protection, les pièces noires peuvent finir par s'emparer du contrôle de la case e5. Aussi les Blancs chercheront-ils à apporter une troisième protection au Pion e5.

12 c3 Fa5

13 Ff4

Position après le 13^e coup
des Blancs 13 Ff4



Par 13 Ff4 une troisième protection a été apportée au Pion e5.
D'autre part, la Tour e1 est bien en place sur la colonne e.

13 ... O-O

14 Fg3 Fc7 Le Fou noir a pris place en c7 d'où il peut faire pression sur e5.

15 Cg5

Position après le 15^e coup
des Blancs 15 Cg5



15 ... Tfe8

16 Cf4 La Défense assurée au Pion e5 par le Pion d4 est fort rassurante, tant que le Pion e5 n'est menacé que par des pièces. Le Cavalier Cf4 s'interpose entre le Fou Fg3 et le Pion qu'il est censé sur-protéger. Le Pion f7 cependant n'a aucun intérêt à s'avancer pour l'instant. Si 16 ... f6 alors 17 Cxe6. Si 17 ... Txe6 alors 18 Cxe6.

16 ... Ch8

17 Dg4 Cf8

18 Te3

Position après le 18^e coup
des Blancs 18 Te3



Nimzowitch commente la position après le 18^e coup des Blancs de la façon suivante : « Le vieux soldat sent l'odeur de la bataille et se réjouit⁵⁴. »

18 ... b6

19 Ch5 Chg6

20 Tf3 Te7

Position après le 20^e coup
des Noirs 20 ... Te7



Dans la position après le 20^e coup des Noirs, ci-dessus, Nimzowitch attire l'attention sur l'évolution qu'ont connue les pièces dont la première vocation était de sur-protéger le Pion du centre e5.

Dans un article publié en 1913 au *Weiner Schachzeitung*, Nimzowitch démontrait l'importance d'avoir un centre solide, avant d'entreprendre une attaque d'aile. Dans une relation qu'il établissait entre le centre et les ailes, il spécifiait que le centre représentait le principe dominant auquel étaient subordonnées les ailes. Pour appuyer sa réflexion, si elle a besoin de l'être, Nimzowitch cite une remarque faite par Lasker en marge d'une partie et qui est emblématique de la relation entre le contrôle du centre et l'attaque sur l'aile : « Les Blancs, observait [Lasker], ne sont pas suffisamment solides au centre pour entreprendre une attaque sur l'aile⁵⁵. »

Dans la position après le 20^e coup des Noirs, nous constatons que le centre de Nimzowitch est suffisamment solide et attendons de voir comment se déroulera son attaque sur l'aile.

⁵⁴ NIMZOWITCH, *ibidem*, p. 108.

⁵⁵ *Ibidem*, p. 118.

21 Cf6+ Si 21 ... gxf6 alors 22 exf6 et la position est parfaitement exploitable pour les Blancs et défavorable aux Noirs.

21 ... Rh8

Position après le 21^e coup
des Noirs 21 ... Rh8



Nimzowitch montre les avantages du coup 22 Cfxh7, la partie aurait été expédiée plus promptement. Si 22 Cfxh7 alors 22 ... Cxh7 23 Cxf7+ Txf7 24 Txf7.

22 Dh5 h6

23 Rh1 Fd8

24 b4 De2

25 Tg1 a5

26 Cg4 Rg8

27 Cxf7 Dd2

28 Cxd8 Txd8

29 bxa5 bxa5

30 Fh4 Cxh4

31 Qxh4 Cg6

32 Dh5 Rh7

33 a4 Tb8

34 h3 Tb3

35 Tg3 Cf4

Position après le 35^e coup
des Noirs 35 ... Cf4



Le coup 22 *Cfxh7* aurait été plus pittoresque. Pour nous consoler, nous allons assister, au 36^e coup des Blancs, à un sacrifice de Dame, suivi, inéluctablement d'un beau « mat des Arabes ».



« Mat des Arabes »

36 Dxh6+ gxh6
37 Cf6+ Rh8
38 Rg8# 1-0

Position après le dernier coup

38 Rg8# 1-0



Nimzowitch résume ainsi sa démonstration : « C'était un acte judicieux de surprotéger un point stratégiquement important ; la récompense s'est matérialisée en un grand rayon d'action pour les pièces qui se sont employées à la tâche de surprotection⁵⁶. »

⁵⁶ ibidem, p. 108.

Partie II. Richárd RÉTI vs. Frederick D. YATES, New York, 23/03/1924. A13, 1-0⁵⁷

Dans l'exemple précédent, nous avons pu observer comment les Blancs ont occupé le centre et ont réussi à s'y maintenir en contrôlant et sur-protégeant la case e5.

En réalité, le mot d'ordre n'est pas l'occupation en elle-même du centre, qui peut éventuellement être éphémère, mais son contrôle *de facto*.

Dans la conception de jeu de l'école hyper-moderne, dont Nimzowitch, avec Richárd Réti, est l'un des plus éminents représentants, le fait qu'un joueur entreprenne d'occuper le centre de manière imposante n'implique pas nécessairement que cette occupation soit solide et puisse résister dans la durée.

La seule solidité valable est celle qui consiste à pouvoir repousser les forces de l'adversaire et restreindre la mobilité de ses pièces, tout en gagnant un rayon d'action plus large pour ses propres pièces.

Dans l'exemple suivant, nous allons observer comment les Blancs ont laissé les Noirs occuper le centre, tout en organisant leurs pièces de sorte qu'ils puissent contester celui-ci efficacement.

Nimzowitch décrit cette situation de la manière suivante :

« Comme il est généralement connu, le joueur d'échecs hyper-moderne sait admirablement comment résister à la tentation d'occuper le centre avec ses Pions, en tout cas jusqu'à ce qu'une opportunité favorable ne survienne. Si une telle opportunité se présente, le joueur, se défaisant de toute timidité, permet à ses Pions, soutenus par les Fous placés en *fianchetto*, de se précipiter sauvagement en avant, de s'emparer du centre et ainsi provoquer l'écrasement de l'ennemi⁵⁸. »

En analysant la partie Réti vs. Yeates disputée à New York en 1924, Nimzowitch démontre comment les Blancs permettent aux Noirs d'occuper le centre avec leur Pions pour ensuite venir le contester.

Nimzowitch souligne que seule la sur-protection des points centraux peut être un remède contre la contestation du centre. Dans cette partie, les Noirs ont omis de

⁵⁷ <https://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1102103>

⁵⁸ NIMZOWITCH, p. 154.

sur-protéger la case e5 et nous allons découvrir comment les Blancs ont procédé à la contestation du centre.

- 1 Cf3 d5
- 2 c4 e6
- 3 g3 Cf6
- 4 Fg2 Fd6
- 5 b3 o-o

Position après le 5^e coup
des Noirs 5 ... o-o



Selon Nimzowitch, le roque est prématuré. Mettre le Roi en sécurité ne constitue pas une urgence. En revanche, les Noirs auraient dû chercher à consolider leur centre. Nimzowitch recommande 5 ... c6, 5 ... Cbd7 ou 5 ... e5.

- 6 o-o Te8
- 7 Fb2

Position après le 7^e coup
des Blancs 7 Fb2



Les deux Fous ont pris position. Quelle sera bientôt la configuration des autres pièces blanches contribuant à contester le centre des Noirs ?

7 ... Cbd7

8 d3

8 ... c6

9 Cbd2 e5

Position après le 9^e coup
des Noirs 9 ... e5



Le centre des Noirs est imposant.

10 cxd5 cxd5

11 Tc1 Cf8

12 Tc2 Fd7

13 Da1 Cg6

14 Tfc1

Position après le 14^e coup
des Blancs 14 Tfc1



Nimzowitch observe que la manoeuvre de la Dame Da1 est riche en significations.

Les Blancs projettent de jouer d4 dès que l'opportunité se présentera. Si les Noirs avançaient leur Pion en ... e4, les Blancs pourraient placer leur Cavalier en e5 Ce5.

Ainsi Nimzowitch souligne-t-il que les Noirs devraient se consacrer à la sur-protection de la case e5 « jusqu'à l'excès ». Selon lui, la meilleure réponse des Noirs au coup des Blancs 14 Tfc1 serait 14 ... b5. Les Noirs se dirigeraient ainsi vers le côté Dame, dont la situation est compromise par la position de la Dame. D'autre part, les Noirs ouvriraient leur diagonale b8-h2. Si après 14 ... b5 les Blancs jouaient 15 Cf1 alors les Noirs pourraient continuer 15 ... Db8 pour faire contribuer la Dame à la protection de la case e5. Après 16 Ce3, Nimzowitch aurait recommandé aux Noirs 16 ... a5 et, selon lui, les Noirs auraient obtenu un meilleur jeu.

Nimzowitch approuve le mouvement de la Dame Db8, tel que Réti l'a mis en oeuvre dans sa partie contre Yeats en 1924. Il le recommande même dans un chapitre de son *Système* consacré tout particulièrement à la sur-protection. D'ailleurs, il lui est aussi arrivé d'y avoir recours, lors d'une simultanée qu'il donna en 1926 à Leipzig⁵⁹.



Lors de cette simultanée de Leipzig, la position obtenue par Nimzowitch, avec les pièces noires, après 1 Cf3 e6 2 g3 d5 3 Fg2 c6 4 b3 Fd6 5 Fb2 Cf6 6 d3 Cbd7 7 Cbd2 7 ... Dc7, peut être observée sur le diagramme ci-dessous (page suivante).

Voici le commentaire de Nimzowitch, où il met en perspective la position de la Dame sur la diagonale avec la sur-protection de la case e5 :

« 7 ... e5 aurait été aussi possible. Le coup académique 7 ... Dc7 représente le début d'une manoeuvre originale. Les Noirs planifient une attaque du côté Dame, mais avant de s'y lancer, ils souhaitent mettre en sécurité leur centre contre la possible menace des Blancs e4-e5. Dans cette logique, les Noirs assurent tout d'abord la

⁵⁹ Schurig & K. Laue vs. Nimzowitch, Simultanée, Leipzig, 1926. Source : Aron NIMZOWITCH, *My System*, p. 236.

sur-protection de la case e5. La Dame noire cependant a la possibilité de se retirer en b8, si la nécessité s'impose, notamment au cas où la colonne c s'ouvrirait⁶⁰. »

Après 8 o-o a5 9 c4 b5 10 cxb5 cxb5 11 Tc1 Db8, la Dame noire se retire sur la case b8 que Nimzowitch lui avait prévue.

Schurig & K. Laue vs. Nimzowitch, Simultanée, Leipzig, 1926

Manœuvre de la Dame
noire pour la surprotection
du Centre : 7 ... Dc7



Case de retrait de la Dame
noire après l'ouverture
de la colonne c : 11 ... Db8



Revenons à la partie Réti-Yates (1924).

14 ... Fc6

15 Cf1 Dd7

16 Ce3 h6

17 d4 Les Blancs attaquent le centre des Noirs. Si les Noirs répondaient 17 ... *exd4* alors 18 *Cxd4* et les Noirs auraient un Pion isolé.

⁶⁰ NIMZOWITCH, p. 236.

17 ... e4

18 Ce5 Les Blancs installent leur Cavalier sur la case e5. Les Noirs ne peuvent pas accepter la présence d'un Cavalier blanc aussi puissamment installé en e5. Ils sont forcés d'ouvrir les lignes, ce qui activera les pièces blanches.

Observons la Da1, le Fb2 et le Pion d4, qui sont les protecteurs de la case e5.

18 ... Fxe5

19 dxe5 Le Fb2 est désormais activé.

19 ... Ch7

20 f4 Observons la chaîne des Pions blancs du côté Roi, qui donnent aux Blancs beaucoup d'espace, tout en restreignant l'espace des Noirs.

Position après le 20^e coup
des Blancs 20 f4



20 ... exf3

21 exf3 Cg5

22 f4 La chaîne de Pions se remet en place. Le Fou Fg2 est activé. Les Blancs, grâce à la sur-protection de la case e5 sont récompensés : ils jouissent de plus d'espace, et disposent d'une formidable chaîne de Pions et de deux Fous activés.

En revanche, le fait de ne pas avoir sur-protégé la case e5 laisse les Noirs avec une paire de Cavaliers qui sont chassés de-ci de-là.

Position après le 22^e coup
des Blancs 22 f4



22 ... Ch3+

23 Rh1 Le Cavalier Ch3 n'a pas une position heureuse ; la Dame noire est obligée de le défendre et, pour cette raison, ne saurait quitter la diagonale c8-h3.

23 ... d4 Les Noirs essaient d'exercer une quelconque pression sur le Roi blanc et ouvrent la diagonale a8-h1.

24 Fxd4 Tad8 La Dame noire doit malheureusement garder le Cavalier h3 qui n'a aucune case de retraite. Si 25 ... Dxd4 26 Dxd4 Txd4 alors 27 Fxh3.

Position après le 24^e coup
des Noirs 24 ... Tad8



25 Txc6 bxc6

Position après le 25^e coup
des Noirs 25 ... bxc6



26 Fxc6 La Dame et la Tour noires sont en enfilade sur la diagonale du Fou blanc.
Que faire ?

26 ... Cf2+

27 Rg2 Dxd4

28 Dxd4 Txd4 Les Blancs ont deux pièces qui s'offrent à eux : le Cavalier noir Cf2 et la Tour noire Te8.

29 Fxe8 Ce4 Les Blancs ont deux Pions supplémentaires et l'initiative.

Position après le 29^e coup
des Noirs 29 ... Ce4



30 e6 Si 30 ... *fxe6* alors 31 *Fxg6* et le Cavalier noir serait perdu.

30 ... Td2+

31 Rf3 1-0

Position après le dernier coup

31 Rf3 1-0



Atelier des échecs

LA SUR-PROTECTION DES POINTS STRATÉGIQUES SELON ARON NIMZOWITCH

— Michel Delacroix

Dans son livre, *My System* (1925), Aron Nimzowitch a développé un concept auquel il a donné le nom de “prophylaxie”. Selon lui, la protection des points stratégiquement importants permet à un joueur d’avoir une position invulnérable donnant à ses pièces un grand rayon d’action. D’ailleurs, la protection des points importants consiste plutôt en une sur-protection, c’est-à-dire que les points importants doivent être protégés avec un excédent de forces⁶¹. Quels sont les points stratégiquement importants ? Donnons la parole à Nimzowitch :

« Naturellement, la règle de la sur-protection s’applique plus particulièrement aux points importants, c’est-à-dire aux cases centrales, aux points de blocage ou aux Pions passés. Les points faibles ordinaires ne doivent en aucun cas être sur-protégés, car cela pourrait mener à ce que le défenseur se retrouve dans une position passive. Or, aussi fiable qu’il puisse être, un Pion qui forme la base d’une importante chaîne de Pions, peut et doit être sur-protégé⁶². »

Dans la partie suivante, Nimzowitch vs. Tarrasch, St. Sebastian 1912, Nimzowitch met en pratique son système en sur-protégeant le Pion d4, ce qui lui permet de mettre en place une attaque irréfutable, dont l’ « âme », pour reprendre l’expression de Nimzowitch lui-même, est le Pion e5. Pourquoi le Pion e5 est-il considéré par Nimzowitch comme l’ « âme » de l’attaque ? Parce que la présence d’un Pion sur e5 maintient l’adversaire dans une position enclavée. Dès lors que

⁶¹ Voir l’article « Le concept de prophylaxie interne et externe du centre formulé par Aron Nizowitch en 1925 » d’Antoine Vidal et Gérard M. Robert dans la rubrique Analyse. Technique des échecs du numéro en cours.

⁶² Aron NIMZOWITCH, *My system*, p. 109.

l'adversaire se trouve dans ce type de position, une attaque peut être dirigée vers le Roi, soit avec les pièces, soit par un assaut lancé depuis la chaîne de Pions, notamment f4-f5 suivi de fxe6.

Dans le commentaire en marge de la partie publié en 1925, Nimzowitch fait la remarque suivante : « Aujourd'hui, tout cela semble plausible (évident). À l'époque où la partie fut disputée [en 1912], je n'exagère pas en disant que c'était révolutionnaire⁶³. »

La partie Nimzowitch vs. Tarrasch, disputée à St. Sebastian en 1912 a été mise en parallèle par Nimzowitch lui-même, mais aussi par d'autres commentateurs (Tartakower⁶⁴), avec la partie Louis Paulsen vs. Siegbert Tarrasch disputée à Nuremberg en 1888, c'est-à-dire vingt-quatre ans plus tôt⁶⁵. Les premiers quatorze coups se déroulent de manière identique. Nous observons les efforts des Blancs à maintenir le Pion d4 et les efforts des Noirs à le faire tomber.

A partir du quinzième coup, Paulsen et Nimzowitch, tous deux jouant avec les pièces blanches, continuent la partie différemment. Observons le diagramme suivant :

Position après le 14^e coup
des Noirs 14 ... Cb4



⁶³ NIMZOWITCH, *ibidem*, p. 205.

⁶⁴ TARTAKOWER, DU MONT, *500 Master Games of Chess*, Game 267, p. 335.

⁶⁵ <https://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1341053>

Paulsen a opté pour le coup 15 Fxd7. Nimzowitch, en 1912, conteste ce coup, car il considère que la case b5 constitue un point stratégiquement important, un « pivot⁶⁶ » qui lui permet de manoeuvrer avantageusement. Par conséquent, il procède à la sur-protection de cette case en jouant 15 Cc3.

Position après le 15^e coup
des Blancs 15 Fxd7



Paulsen vs. Tarrasch
1888, 0-1.

Position après le 15^e coup
des Blancs 15 Cc3



Nimzowitch vs. Tarrasch
1912, 1-0.

Nous pouvons ainsi observer que le « Système » de Nimzowitch est parfaitement cohérent dans son mécanisme. Le commentateur britannique Amos Burn qualifiait la partie que nous allons analyser ainsi : « Un excellent jeu de la part de Herr Nimzowitsch, qui illustre bien son habileté stratégique⁶⁷. » D'ailleurs, sans aucune fausse modestie, Nimzowitch lui-même résumait : « Aussi flatteuse que cette louange puisse être, je dois cependant remarquer qu'il n'est pas si difficile de bien manoeuvrer si un joueur a tout un système sur lequel s'appuyer⁶⁸. »

Observons la partie !

⁶⁶ Voir l'article « Le pivot dans la géopolitique et dans la théorie des échecs au début du XX^e siècle. H. J. Mackinder et Aron Nimzowitch, deux brillants théoriciens » de François-Guy Delaroche dans la rubrique Analyse. Technique des échecs du numéro en cours.

⁶⁷ NIMZOWITCH, ibidem, p. 205.

⁶⁸ Ibidem.

I Partie Nimzowitch vs. Tarrasch, St. Sebastian 1912⁶⁹

1 e4 e6
2 d4 d5
3 e5 c5
4 c3 Cc6
5 Cf3 Db6

Position après le 5^e coup
des Noirs 5 ... Db6



Les coups 3 ... c5, 4 ... Cc6, 5 ... Db6 ont pour objectif d'attaquer le Pion d4 qui soutient le Pion e5.

6 Fd3 Si 6 ... *cx*d4 7 *cx*d4 *Cx*d4 8 *Cx*d4 *Dx*d4 alors 9 *Fb*5+ suivi de 10 *Dx*d4.
6 ... *cx*d4
7 *cx*d4 Fd7
8 Fe2 Cge7
9 b3 Cf5
10 Fb2 Fb4+
11 Rf1 Fe7

⁶⁹ <https://fr.chesstempo.com/game-database/game/aron-nimzowitsch-vs-siegbert-tarrasch/2227892/4>

Position après le 11^e coup
des Noirs 11 ... Fe7



Si les Blancs n'avaient pas joué 11 Rf1, le Pion d serait tombé.

Les Noirs, quant à eux, continuent par 11 ... Fe7 pour maintenir la pression sur le Pion d. Nimzowitch estime que les Noirs auraient dû profiter de la structure abîmée des Blancs du côté Roi en jouant 11 ... 0-0.

12 g3 a5

Position après le 12^e coup
des Noirs 12 ... a5



Nimzowitch désapprouve le coup 12 ... a5 qui serait justifié dans la mesure où les Noirs considèrent que les Blancs ont une faiblesse en b3 et souhaitent l'exploiter.

Selon Nimzowitch, la faiblesse des Blancs ne se trouve nullement dans le point b3, mais dans leur position sur l'aile Roi.

13 a4 Tc8

14 Fb5

Position après le 14^e coup
des Blancs 14 Fb5



La case b5 devient un point stratégique important, un véritable « pivot »⁷⁰ pour les pièces blanches.

14 ... Cb4

15 Cc3

Position après le 15^e coup
des Blancs 15 Cc3



⁷⁰ Voir l'article de François-Guy Delaroche déjà visé plus haut.

Les Blancs considèrent la case b5 comme un point stratégiquement important, dont le Cavalier Cc3 doit désormais participer à la protection. Le contrôle de la case b5 et le Pion e5 permettent aux Blancs de manoeuvrer avec force autour de ces deux points.

15Ca6
16 Rg2 Cc7
17 Fe2 Fb4
18 Ca2 Ca6
19 Fd3 Ce7
20 Tc1 Cc6
21 Cxb4 Caxb4
22 Fb1

Position après le 22^e coup
des Blancs 22 Fb1



Nimzowitch considère que les difficultés apparues dans la phase de développement ont été surmontées. La base d4, son souci principal, est dûment protégée. Dès que Nimzowitch a pourvu à la prophylaxie du centre, il peut envisager une attaque sur l'aile. Les Noirs sont dans une position enclavée en raison de l'installation saine du Pion blanc sur la case e5.

Les deux Fous blancs vont participer efficacement. Nimzowitch estime que deux Fous constituent une « une terrible arme entre les mains d'un guerrier habile⁷¹. »

⁷¹ NIMZOWITCH, ibidem, p. 147.

Le défaut principal du Fou consiste en son inhabilité à attaquer ou à défendre des cases de la couleur qui n'est pas la sienne. Sa qualité consiste en le fait qu'il peut contrôler de longues diagonales.

Or, nous fait remarquer Nimzowitch, lorsque les deux Fous sont présents, leur défaut est annihilé, tandis que leur qualité – leur potentiel de contrôle et d'action – est multiplié par deux.

Nous allons voir comment, dans la partie en cours d'analyse, l'action d'un Fou force l'adversaire à ouvrir des diagonales qui active le Fou de couleur opposé.

22 ... h6

23 g4

Position après le 23^e coup
des Blancs 23 g4



23 ... Ce7

24 Txc8+ Fxc8

25 Ce1 Tf8

26 Cd3 f6

27 Cxb4 Dxb4

28 exf6 Txf6

29 Fc1

Position après le 29^e coup
des Blancs 29 Fc1



Nimzowitch considère que son jeu patient et prophylactique porte ses fruits. Une attaque directe se profile sur l'échiquier. Le Fou des cases noires a été activé.

29 ... Cc6
30 g5 hxg5
31 Fxg5 Tf8
32 Fe3

Position après le 32^e coup
des Blancs 32 Fe3



32 ... De7
33 Dg4 Combine l'attaque et la défense.
33 ... Df6
34 Tg1 Th8
35 Rh1 Th4
36 Dg3 Txd4

Position après le 36^e coup
des Noirs 36 ... Txd4



Les Noirs ne peuvent plus sauver leur Pion à cause de la menace 37 *Fg5*. Les Noirs préfèrent refuser l'échange pour conserver un Pion qu'ils perdront sous peu.

37 Fxd4 Cxd4
38 Dxc7 Df3+

Position après le 38^e coup
des Noirs 38 ... Df3+



Les Noirs ne peuvent pas répondre 38 ... *Dxf2*

Si 38 ... *Dxf2* alors 39 *Dh8+ Re7* 40 *Tg7+ Rd6* 41 *Dd8+*

Si les Noirs continuent 41 ... *Re5* alors 42 *Dc7+ Rf6* 43 *Tg6#*

Si les Noirs continuent 41 ... *Rc5* alors 42 *Dxa5+ Cb5*. Si 42 ... *b5* alors 43 *Dc3+ Rb6*
44 *Dc7+ Ra6* 45 *Da7#*

39 *Dg2 Dxc2+*

40 *Txc2 Cxb3*

41 *h4 1-0*

Position après le dernier coup

41 *h4 1-0*



Solutions

SOLUTIONS DE L'ARTICLE « QUELQUES PROBLÈMES ARABES DU IX^E SIÈCLE »

Problème de la Section I (diagramme 2 du livre de Murray, p. 282)

Solution donnée dans le manuscrit :

- 1 Rc7 T $\times$ g1
- 2 Db7+ Ra7
- 3 Fe3 Les Rouges vont pouvoir mater avec leur Fou.

Quelques explications :

1 Rc7

Le Roi rouge se met à l'abri pour que la Tour noire ne puisse pas lui donner échec, en même temps qu'il s'approche du Roi rouge pour le coincer.

Si les Noirs répondaient 1 ... Tc4, pour clouer la Dame rouge, alors 2 Ta1#.

Si les Noirs répondaient 1 ... T $\times$ g5, alors 2 Ta1#.

De même, si les Noirs capturaient le Fou rouge 1 ... F $\times$ g5 alors 2 Ta1#.

1 ... T $\times$ g1

2 Db7+ La Dame ne se déplace que d'une case en diagonale. Son pouvoir d'action n'est que d'une seule case.

2 ... Ra7

3 Fe3 et les Rouges gagneront au prochain coup, car le pouvoir d'action d'un Fou se limite à deux cases en diagonale. Les Rouges pourront mater 4 Fc5. Si 3 ... Tc1 ou 3 ... Tg5 pour empêcher 4 Fc5 alors 4 Fxc1 ou 4 ... F $\times$ g5.

Les Noirs ne peuvent pas répondre 3 ... Fxe3, car le Fou ne se déplace que de deux cases.

Problème de la Section II (diagramme 6 du livre de Murray, p. 282)

Solution donnée dans le manuscrit :

- 1 ... Ccd3+
- 2 exd3! Te2+
- 3 Dxe2! Cg2+
- 4 Rd1 c2+
- 5 Rc1 b2+
- 6 Rxc2 Tc6+
- 7 Rb1 Tc1+
- 8 Ra2 Ta1#

Problème de la Section III (diagramme 22 du livre de Murray, p. 283)

Solution donnée dans le manuscrit :

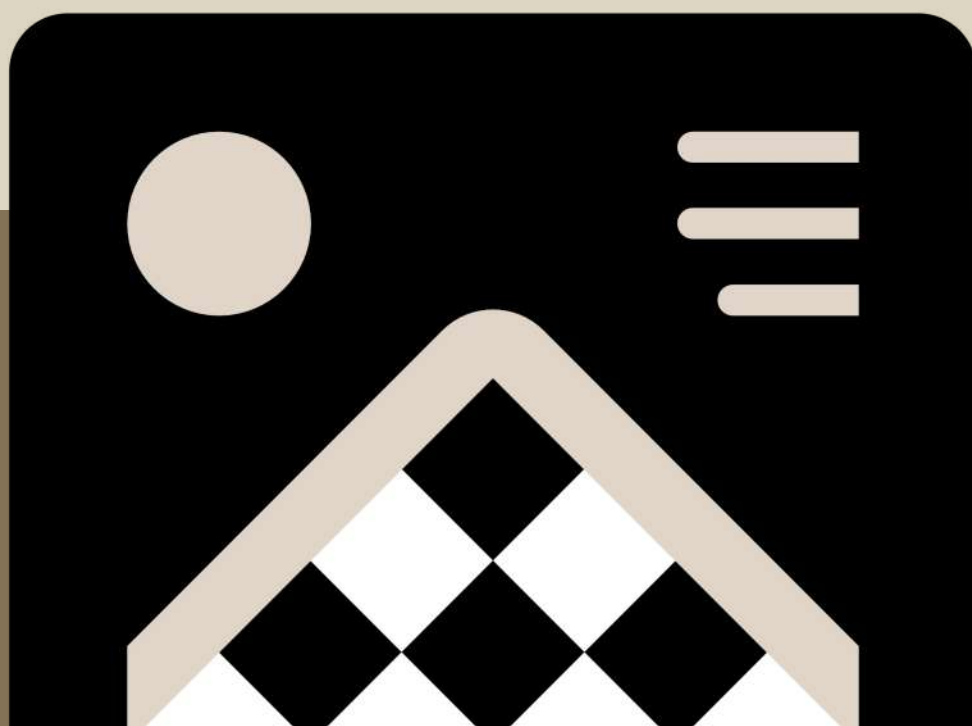
- 1 Tc7+ Dxc7
- 2 Dc6+ Ra8
- 3 Ra6 Tb8
- 4 b7+ Txb7
- 5 Dxb7#

Problème de la Section IV (diagramme 89 du livre de Murray, p. 287)

Solution donnée dans le manuscrit :

- 1 ... Tcb3+
- 2 Rc1 Ta1+
- 3 Rd2 Ta2+
- 4 Rc1 Tc2+
- 5 Rd1 Tb1#

Les échecs dans l'art et dans la culture



Échiquier littéraire

LES ORIGINES DU JEU D'ÉCHECS : CONTENU GÉOMÉTRIQUE ET COSMOGONIQUE DE L'ÉCHIQUIER

—Camelia de Montety

Pièces d'échecs ou simples figurines ? Les fonctions didactiques des figurines s'opposant sur un échiquier dans une symétrie réflexive

Au fil du temps, une longue enquête a été conduite par de nombreux auteurs au sujet des origines du jeu d'échecs. Sa paternité, d'ordinaire, est accordée à l'Inde, mais d'autres pays (entre autres la Chine, la Russie) font valoir leurs prétentions. Les revendications des uns et des autres s'appuient notamment sur la découverte de figurines, c'est-à-dire de représentations figuratives stylisées qui sont assimilées à des pièces du jeu d'échecs.

Cela dit, la recherche d'antériorité a des limites et les artefacts archéologiques dont la datation remonte à une époque antérieure au V^e siècle se heurtent au scepticisme des scientifiques⁷². Reste encore à savoir, si ce ne sont pas des pièces d'échecs, quelles pouvaient bien être leurs fonctions.

Les premières oeuvres littéraires connues traitant de la technique du jeu d'échecs sont apparues en Perse après la conquête arabe (en 642). Dans la littérature perse de cette époque ancienne se trouvent diverses références au jeu d'échecs et même, plus spécifiquement, la description de la marche des pièces et leur nomenclature sur l'échiquier. Au IX^e siècle sont apparus de précieux ouvrages contenant des

⁷² En 1965, par exemple, des pièces en ivoire rappelant la forme de certaines pièces d'échecs ont été trouvées en Hongrie, sur la commune de Mosonszentjános, dans le Nord-Ouest du pays. Ayant été datées du VI^e siècle, elles ont reçu *in extremis* le statut de pièces d'échecs. <https://fr.scribd.com/document/693167675/6th-Century-Ivory-Game-Pieces-From-Moson>

problèmes et des études d'échecs, notamment ceux d'un auteur arabe, al-Aldi, et d'un auteur d'origine perse, as-Suli.

La littérature indienne ne contient pas de références explicites au jeu d'échecs, mais on remarque des descriptions anciennes du *chaturanga*, dont le fonctionnement s'inspirait de la composition quadripartite de l'armée indienne (*chaturanga* signifie « quatre membres » : respectivement charriots, éléphants, cavalerie, infanterie), dont le commandement était assuré par un rajah secondé par un conseiller (ou un roi assujéti)⁷³.

Ces textes appartiennent aux corpus de la culture indienne, par exemple le *Ramayana* et le *Mahabharata*, dont la rédaction a commencé quelques siècles avant notre ère, ou encore, bien plus avant, certains *Védas* dont les premiers volumes ont été composés dès le ^{XV}^e siècle av. J.-C. Notons que la sagesse des *Védas*, avant d'être mise en écrit, a été transmise depuis les siècles immémoriaux par la tradition orale. C'est aussi le cas du *Yi Jing* chinois (communément appelé *Livre des transformations*), dont nous reparlerons plus loin.

En dépit de l'absence de références directes au jeu d'échecs dans les textes indiens, l'Inde est considérée comme le pays d'origine du jeu d'échecs. Au demeurant, c'est dans un ouvrage perse que l'on trouve, bien plus tard (aux alentours de l'an mil), une allusion à la pratique du jeu d'échecs en Inde, en l'occurrence dans les *Chroniques des rois perses* du poète Firdousi, long poème en 60 000 distiques intitulé *Shahnameh*.

Voici le récit rapporté par Firdousi. Au temps de Khosrô I^{er} (531-579), un émissaire indien se présenta devant le roi des Perses. Parmi d'autres cadeaux, tous de grande valeur, celui qui était désigné comme le plus précieux était un échiquier avec ses pièces. L'objectif de l'ambassade indienne était de confirmer la domination de l'Inde sur la Perse qui, à cette époque, faisait figure de grande puissance. L'enjeu spécifique du cadeau, tel qu'il fut présenté par l'émissaire, était le suivant : si les Perses parvenaient à percer la signification et le mécanisme du jeu, les Indiens reconnaîtraient leur supériorité. Dans le cas inverse...

⁷³ Voir Camelia de MONTETY, « Les échecs et l'art de la guerre », *Chronique d'Échecs Cyrano*, Juillet-Septembre 2025.

Cette oeuvre littéraire, culturellement fondatrice, associe les échecs au “savoir” grâce auquel un peuple peut, à un moment de l’histoire, prouver sa supériorité sur un autre :

« [...] L’envoyé présenta à Nushin-Ravan (Khosrô I^{er}) une lettre écrite sur de la soie de la part du roi indien, ainsi qu’un échiquier avec ses pièces, exécutées avec tant d’adresse qu’elles valaient à elles seules tout un trésor. Le raja avait écrit : “Que ton règne dure aussi longtemps que [...]. Place cet échiquier et ses pièces devant tes hommes les plus sages pour voir s’ils peuvent comprendre les ressorts de ce jeu subtil, le nom des pièces et la place de chacune sur l’échiquier. Vois s’ils peuvent comprendre ce que les Pions et les éléphants peuvent faire, quels sont les mouvements de la tour, du cavalier, du roi et de son vizir. Si leur intellect pénètre les ressorts de ce jeu subtil, nous enverrons volontiers le tribut et les taxes que le roi nous a demandés. Mais si tous les célèbres sages de l’Iran n’y parviennent pas, si leur savoir n’équivaut pas le nôtre, alors l’Iran ne devra pas exiger de nous de payer un tribut. Ce serait nous qui devrions accepter un tribut de vous, puisque le savoir est la plus précieuse des choses qui confèrent la gloire⁷⁴. »

À l’époque où l’on a traduit le *Shahnameh*, le jeu d’échecs était naturellement considéré comme un jeu et rien d’autre. Personne n’imaginait que le cadeau de l’ambassade indienne eût été, non pas un simple jeu dont il s’agissait de découvrir les règles, mais une allégorie, sur un plateau, représentant la confrontation entre deux forces opposées dont l’issue doit pouvoir décider laquelle des deux est la plus savante. Or ce savoir concerne tout autant l’art de la guerre que l’art du gouvernement, car ceux qui gouvernaient dans les siècles reculés devaient être en mesure d’organiser l’armée tout aussi bien que la cité.

La double face du gouvernement des communautés anciennes apparaît de manière frappante sur l’étendard d’Ur, oeuvre sumérienne découverte aux fouilles du cimetière royal de l’ancienne cité d’Ur, située dans l’actuel Irak au Sud de Bagdad. On estime qu’il date de 2501 avant J.-C. Il s’agit d’un panneau de coffre en bois de 50 sur 21,7 cm, L’archéologue Leonard Wooley lui a donné ce nom en raison de la supposition qu’il était porté sur une hampe comme un étendard⁷⁵.

⁷⁴ Aboulkasim FIRDOUSI, *Le livre des rois*, traduit et commenté par Jules Mohl, en sept vol., Paris, Imp. Nat., 1838-1878, p. 385-397. Voir Camelia de MONTETY, « Les échecs et l’art de la guerre », *ibid.*

⁷⁵ Leonard WOOLEY, *Ur Excavations, The Royal Cemetery, Vol. II, A Report on the Predynastic and Sargonic Graves Excavated Between 1926 and 1931*, Carnegie Corporation of New York, 1934. <https://etana.org/sites/default/files/coretexts/20263.pdf>

Des deux côtés du panneau, on peut voir de petites figurines qui ressemblent à des pièces d'échecs alignées comme sur une étagère. D'un côté, elles rendent compte de la composition de l'armée, de l'autre, de la cité.



Étendard d'Ur. Organisation de l'armée



Étendard d'Ur. Organisation de la cité

Au sujet de l'épisode indo-persan narré dans le *Shahnameh*, l'écrivain et homme d'État roumain, Mihail Sadoveanu, a proposé une interprétation allégorique, qui nous conduit à tirer quelques conclusions. Avant d'être un jeu, l'échiquier (celui du jeu d'échecs), sur lequel sont opposées des figurines selon la disposition de la symétrie réflexive, serait avant tout un outil didactique permettant la représentation fidèle et schématisée de la manière dont il sied d'organiser l'armée, ainsi que la cité, autrement dit de gouverner pour être un peuple puissant.

Dans l'interprétation de Sadoveanu, en accueillant l'ambassade indienne, les Perses n'ont pas simplement découvert le jeu d'échecs (éventuellement à leurs dépens), mais bel et bien l'art de gouverner. L'échiquier, quant à lui, était l'outil permettant cet apprentissage, un outil – comme nous allons le constater dans le passage ci-dessous, extrait d'un livre de Sadoveanu – dont le propre est d'être là où l'on cultive le savoir et la vertu.

« Il y avait en Perse un sage qui se plongeait dans les réflexions, non pas cent jours, mais pendant cent semaines, afin de savoir quel était le secret de la puissance et de la splendeur de l'Inde. La terre et le ciel étaient les mêmes en deçà et au delà des montagnes ; le soleil et la lune y brillaient du même éclat ; les bois étaient peuplés d'autant de bêtes ; les habitants comptaient autant de riches et de pauvres, de seigneurs et de gens simples ; comment était-il possible qu'en Inde les empereurs connussent tant de splendeurs et le commun tant de prospérité ? Ceux qui gouvernaient l'Inde n'avaient pas une armée plus intimidante ; au lieu de l'épée, ils s'appuyaient davantage sur l'art de la charité, alors pourquoi les Indiens étaient-ils devenus un peuple si célébré ?

Le sage persan, prenant sa décision, s'habilla en mendiant et marcha jusqu'à la frontière séparant la Perse de l'Inde. Tant qu'il traversait la Perse, il était regardé de haut par les gens haut placés, quant aux douaniers, de situation plus modeste, ils lui demandèrent de payer le péage, bien que des ponts sur les rivières il n'y en eût point, de chemins accessibles non plus à travers les montagnes et les voleurs, pourtant, ne manquèrent pas de le frapper pour l'alléger de son sac ; tout de même il fut épouvanté à la vue des pendus aux alentours des bourgades et il entendit partout les gémissements des démunis. Lorsqu'il passa dans le royaume de l'Inde, il vit des fleurs et des arbres portant des fruits au bord des routes. Les enfants qui jouaient dans les villages ne prenaient pas la volaille pour cible avec leurs frondes et une caravane de chariots lourdement chargés s'en retournant des champs cultivés s'arrêta devant les petits des hommes qui jouaient pour demander le passage.

Le sage persan comprit que la même lumière peut paraître plus douce et les mêmes vallées plus heureuses. La bonne organisation se trouvait dans le cœur des hommes et non l'épée punitive du bourreau.

En s'arrêtant pour la nuit dans un temple, il fut accueilli par les brahmanes et nul ne lui demanda d'où il venait, comment il s'appelait, où il se rendait. Lorsqu'il demanda s'il pouvait se rendre au palais, les brahmanes lui répondirent que quiconque pouvait y entrer, à la condition de composer pour l'empereur vingt-quatre distiques à la gloire de Dieu, ainsi qu'un problème d'échecs⁷⁶. »

Les problèmes de mathématiques, à l'époque Dynastique archaïque de la Mésopotamie (entre 2900 et 2340 av. J.-C.), consistaient en formes géométriques dont l'interprétation reposait sur le système sexagésimal (c'est-à-dire à base soixante). N'oublions pas que l'échiquier, composé de soixante-quatre cases, est en lui-même une sorte de problème, aujourd'hui connu sous le nom de « Problème de l'échiquier de Sissa », dont la résolution s'exprime à l'aide de puissances de 2 (c'est-à-dire dans un système binaire et non sexagésimal).

Continuons la narration de Sadoveanu.

« Les couplets exigés par l'empereur de l'Inde devaient non seulement être bien chantés et aussi ne devaient-ils ressembler à aucune des créations des milliers de poètes qui avaient parcouru le monde depuis le commencement du royaume. De même, le problème devait être un joyaux unique. Dès lors que le présent était digne de l'empereur, en échange l'entrée dans son palais était libre.

Et c'est ainsi que le sage persan passa trois années d'apprentissage au temple des brahmanes afin d'apprendre les échecs. Or après avoir appris les échecs et même avoir pénétré tous leurs secrets, il comprit qu'il n'avait plus besoin de se rendre au palais. Dans le jeu lui-même se trouvait la clef de l'énigme qu'il avait pour ambition de déchiffrer.

Bénissez-moi, saints pères brahmanes, dit-il en quittant le monastère ; car je m'en vais rendre heureux mon empereur et les sujets du pays persan⁷⁷. »

Les fonctions de l'étendard d'Ur sont inconnues. Dans les milieux archéologiques, le côté que nous avons baptisé « Organisation de la cité » est appelé « Face de la paix », tandis que le côté que nous avons baptisé « Organisation de l'armée » est

⁷⁶ Mihail SADOVEANU, *Aventurile șahului* [Les aventures du jeu d'échecs], Eus, Chișineu, 1993, p. 13-15.

⁷⁷ Ibidem.

appelé « Face de la guerre ». Les deux images, cependant, ne semblent pas renvoyer à une opposition entre « temps de guerre » et « temps de paix », mais davantage à la représentation des tâches des membres d'une communauté et des questions concrètes que le chef doit résoudre pour mettre en place l'organisation de l'armée et de la cité.

Nous sommes frappés par la ressemblance entre les personnages représentés sur l'étendard d'Ur et des pièces d'échecs. Admirons par exemple ce charriot.



Comme nous l'avons signalé plus haut, une difficulté à laquelle se heurtent les archéologues, lorsqu'ils découvrent une figurine de ce genre, consiste à déterminer s'il s'agit d'une pièce d'échecs ou d'une figurine ayant d'autres fonctions. L'un des critères auxquels ils ont recours est leur datation (présumée). Les figurines qui précèdent le Ve siècle sont classées sans difficulté, car les échecs n'étaient pas censés exister avant cette époque.

Dans une contribution⁷⁸ de 2001, l'historien des échecs allemand Gerhard Josten évoque une controverse au sujet de figurines découvertes en 1972 à Dalverzin-Tépé, en Ouzbékistan. La ressemblance de ces artefacts est frappante avec d'autres figurines, découvertes également en Ouzbékistan, à Afrasiab (non loin de Samarkand). Or, si les figurines d'Afrasiab, datées du VI^e au VIII^e siècle, ont été sans contestation majeure assimilées à des pièces d'échecs, celles de Dalverzin-Tépé, datées autour du II^e siècle, ont posé un problème. La communauté scientifique a exprimé des réticences à les considérer comme des pièces d'échecs, puisqu'il aurait fallu, pour cela, réviser toute la théorie sur les origines du jeu d'échecs.

⁷⁸ Gerhart JOSTEN, *Chess - A Living Fossil*, Cologne, 2001. Cité dans *On the Origin of Chess* : <https://fr.scribd.com/document/704233889/On-the-Origin-of-Chess>



Afrasiab, Ouzbékistan (VI^e-VIII^e siècles)



Dalverzin-Tépé, Ouzbékistan (I-IV^e siècles)

Gerhart Josten, quant à lui, affirme que les figurines de Dalverzin-Tépé sont effectivement des pièces d'échecs. Et il rappelle que leur découverte a été suivie d'une hypothèse nouvelle, formulée dès 1974 par un historien des échecs russe, Issak Maxovich Linder. Selon Linder, l'origine des « échecs peut être retracée vers 50-200 av. J.-C. dans l'empire Kushan de l'Afghanistan ancien⁷⁹ ». En effet, ce vénérable empire était caractérisé par un esprit syncrétique dont l'historien russe a élargi le champ, du domaine religieux au domaine ludique, où il affirme pouvoir discerner, avec le jeu d'échecs, la mise au point fondatrice d'une synthèse des différents types de jeux ancestraux.

Dans le présent article, nous allons soutenir une hypothèse assez proche, selon laquelle tous les jeux de plateau, qu'ils soient de course ou de stratégie, qu'ils se pratiquent avec ou sans dés, sont diverses déclinaisons d'une même origine, celle d'un plateau structuré dans le système sexagésimal dont les fonctions étaient rituelles. Le plateau sexagésimal s'est répandu en raison de son charme mathématique, tout en étant détourné vers des fins profanes.

De manière collatérale, mais non accessoire, nous soutenons que le plateau, à l'origine, était moins revêtu de fonctions divinatoires (comme on l'affirme volontiers de nos jours), que de fonctions pédagogiques (on pourrait dire initiatiques, si le mot n'était pas revêtu de connotations incontrôlables).

⁷⁹ *On the Origin of Chess* : <https://fr.scribd.com/document/704233889/On-the-Origin-of-Chess>

Dans la conception zoroastrienne, l'homme, s'il veut progresser dans la connaissance de soi et de l'Univers, doit questionner Ahura Mazda, du vieux perse *Auramazdâ*, qui peut être traduit par l'expression « Seigneur de la Sagesse », *mazda* signifiant sagesse, lumière, omniscience. Au fil du temps, des rites divinatoires se sont développés dont le principe était de consulter la volonté divine en se remettant au hasard des nombres, auxquels étaient attribués à l'avance des propriétés. Le rituel divinatoire est parfois très complexe, fondé sur des propriétés numérologiques sophistiquées ; il peut aussi, de manière plus expéditive, consister à jeter en l'air quelques dés. C'est donc dans cette perspective que l'on envisage habituellement le monde ancien. Le *Livre des transformations* chinois lui-même (*Yi Jing*), livre de sagesse par excellence, qui fut transmis scrupuleusement par voie orale pendant des siècles, est ainsi réduit à une sorte de tirage au sort divinatoire obtenu par l'observation attentive d'un petit paquet de tiges d'achillée millefeuille. Observons que le prétendu caractère divinatoire du *Yi Jing* a été attribué à ce dernier au moment même où il a été fixé sous la forme écrite, c'est-à-dire quand son contenu a cessé d'être transmis oralement à des initiés. Le véritable contenu du *Yi Jing* serait donc devenu inaccessible précisément pour avoir été rendu accessible (à ceux qui ne possédaient pas les clefs de sa lecture correcte).

Cependant, il existe une autre manière d'interroger Ahura Mazda, le Seigneur de la Sagesse, qu'en jetant des dés ou en prêtant aux nombres des propriétés spécifiques. La recette est tout aussi ancienne. Bien des sages du monde l'ont affirmé : c'est en cultivant la vertu que l'on s'adonne à l'étude de la vérité, ayant les yeux toujours tournés vers le divin, afin de l'imiter sans cesse en ce qu'il a de juste, de bon et de beau. À cet égard, l'échiquier de soixante-quatre cases, muni de figurines représentant, soit le fonctionnement de l'armée, soit le fonctionnement de la cité, démontre au jeune disciple une vérité éternelle : les situations mal jugées, mal gérées conduisent à un dénouement défavorable.

Dans le dialogue entre Socrate et Alcibiade (Ve siècle av. J.-C.), Platon nous révèle en quoi consistait l'éducation en Perse de ceux qui, comme Alcibiade, se préparaient à la carrière de gouverner.

« Socrate : Quand les fils de roi en Asie fêtent leurs sept ans, ils apprennent à monter à cheval et à chasser auprès d'hommes des plus habiles ; quand ils ont deux fois sept ans, l'enfant royal est confié à ceux que les Perses appellent les pédagogues royaux ou Mages ; ceux-ci sont quatre Anciens, choisis parmi les plus valeureux, à savoir le plus savant, le plus juste, le plus vertueux et le plus courageux.

Le premier, qui est le plus savant, lui apprend la magie, c'est-à-dire la sagesse de Zoroastre, fils de Horomazes et comment envisager le divin ; c'est encore lui qui lui apprend la marche du royaume. Celui qui est le plus juste parmi les plus justes lui apprend à dire la vérité, tandis que le plus vertueux lui apprend comment ne pas se laisser dominer par les plaisirs, quels qu'ils soient, pour demeurer un homme libre et maître de lui-même comme du reste ; le plus courageux, enfin, lui apprend à envisager le monde avec courage, car celui qui l'envisage avec crainte devient esclave⁸⁰. »

Nous remarquons qu'il n'est pas question de consulter la volonté divine (ce que l'on appelle la divination) pour faire marcher le royaume. Le jeune disciple, en revanche, apprend du même maître la bonne manière d'envisager le divin et la bonne marche du royaume.

Dans ce dialogue rapporté par Platon, Socrate souhaite encourager Alcibiade à s'instruire dans le but d'organiser la cité grecque de manière judicieuse. Pour cela, il invite Alcibiade à comparer sa propre situation à celle du roi des Perses. Entre les deux, lequel a les connaissances nécessaires pour mieux organiser la cité et l'armée ?

Observons que dans la comparaison de Socrate, la cité et l'armée grecques, d'une part, et la cité et l'armée perses, d'autre part, se trouvent dans une symétrie réflexive, comme si l'on plaçait les figurines de l'étendard d'Ur sur un échiquier.

Selon Socrate, celui qui est chargé de l'organisation de l'armée ou de la cité doit connaître le rôle de chacune de leurs composantes.

Il démontre à Alcibiade que l'évaluation de soi-même est indissociable de la connaissance du meilleur modèle. Or, si ce modèle est de nature transcendantale, il peut aussi être incarné dans l'adversaire, qu'il s'agit alors de dépasser.

Si l'on veut s'améliorer pour dépasser son meilleur adversaire, on se surpasse d'une certaine manière et l'on contribue ainsi à son propre perfectionnement.

Socrate dit à Alcibiade :

« Socrate : Pour ma part, j'imagine que si l'on disait à Maestria, la mère du Grand roi et l'épouse de Xerxes : « Le fils de Dinomacha a l'intention de lever son armée contre ton

⁸⁰ PLATON, *Opere I*, Editie îngrijită de Petru Creția și Constantin Noica, Editura științifică, 1974, p. 122.

filis [...] », j'imagine, dis-je, qu'elle se demanderait étonnée sur quoi se base cet Alcibiade lorsqu'il pense se mesurer à Artoxerxes et elle penserait qu'Alcibiade se base sur ses connaissances et son adresse [...] Mais si elle apprenait qu'Alcibiade prétend le remporter sur son fils [...] alors qu'il est complètement ignorant et que par dessus le marché celui qui le tient en affection (Socrate) lui dit qu'avant de se mesurer contre le roi des Perses, il devrait apprendre et lui, Alcibiade, ne veut pas en entendre parler, mais affirme qu'il peut mesurer ses forces dans l'état d'ignorance où il est maintenant, je crois, comme je le disais, qu'elle serait fort étonnée et se demanderait à juste titre « Alors sur quoi ce jeunet base-t-il ses forces ? » Et si on lui disait qu'il basait ses forces pour vaincre le roi perse sur la beauté de son visage, sur sa belle carrure, sur sa noble naissance, ses richesses et les qualités innées de son âme, elles penserait, Alcibiade, que les Hellènes sont complètement fous, quand elle comparerait leurs qualités à celles meilleures des Perses auxquels ils auraient l'audace de se mesurer⁸¹. »

Rappelons-nous le récit de Sadoveanu : les Perses, pour égaler (ou vaincre) les Indiens, ont étudié ce que leurs adversaires avaient de meilleur. Socrate encourage Alcibiade à observer, pour les vaincre, ce que les Perses ont de meilleurs.

Le dialogue de Platon corrobore l'interprétation que Mihail Sadoveanu a donnée de la découverte des échecs par les Perses, au Ve^e siècle, où le roi de l'Inde envoie un échiquier au roi des Perses. D'ailleurs, l'auteur de l'anecdote lui-même, le poète Firdousi, mettait bien en évidence le fait qu'en raison de l'évaluation lucide de l'organisation de l'armée et de la cité respectivement chez les Perses et chez les Indiens, les Indiens devaient prendre acte que les Perses avaient désormais la supériorité.

Observons que Platon (et Sadoveanu à sa suite) ne met pas l'accent sur la *confrontation* entre deux forces, mais sur la *réflexion*, dont le sens est plus subtil. Le plus petit dénominateur commun d'une confrontation entre deux ou plusieurs forces est le dualisme. En revanche, l'action de se refléter dans son meilleur adversaire (l'adversaire qui réunit les meilleures qualités) a pour objectif, non précisément la défaite de ce dernier, mais plutôt le surpassement de soi-même. Pour se surpasser, il faut se refléter en ce que l'autre a de meilleur (les connaissances, l'habileté). L'idée de confrontation ne cesse pas pour autant, mais elle est rejetée en arrière-plan.

⁸¹ Platon, *Opere I...* p. 124.

Quant à la référence au « meilleur » (en tant que superlatif absolu), elle désigne l'expression de la perfection : il s'agit du divin. Si l'on ne peut atteindre, *a fortiori* dépasser la perfection, celle-ci doit être une aspiration constante.

« Socrate : De même que les miroirs donnent un effet plus net que le reflet qui s'affiche sur la surface de la pupille, plus pur et plus éclatant, ne peut-on pas affirmer que Dieu est plus pur et plus éclatant que tout ce qui est de mieux dans notre âme ? [...] Par conséquent, c'est en dirigeant notre regard vers Dieu, que nous jouiront du meilleur reflet de miroir pour savoir se comporter dans les affaires humaines. C'est dans le point précis de l'âme où se trouve la vertu que nous devons regarder, c'est ainsi que nous pouvons nous connaître nous-mêmes⁸². »

Pour se connaître soi-même, il faut donc se réfléchir dans le miroir de la dimension divine.

La dimension divine circonscrit la totalité des symétries réfléchies de la vie humaine. Dans les pages qui suivent, nous allons découvrir en quelle mesure le système sexagésimal, dont est issu le plateau d'échecs de soixante-quatre cases, a permis aux civilisations anciennes de se réfléchir dans le miroir divin, devenu aujourd'hui si difficile à concevoir.

La symétrie réflexive dans les problèmes de mathématiques du temps où le système sexagésimal était en usage

Comme nous l'avons évoqué plus haut, l'échiquier de soixante-quatre cases est lui-même un problème, dont la résolution, aujourd'hui, ne se fait plus dans le cadre du système sexagésimal, mais dans celui du système binaire (c'est l'énigme du sage Sissa, étrangement moderne dans son décor antique).

Dans un livre consacré aux *Mathématiques dans l'ancienne Irak*, l'historienne des mathématiques britannique Eleanor Robson nous enseigne que dans la Mésopotamie du III^e millénaire av. J.-C. (l'époque de l'étendard d'Ur), les nombres étaient exprimés de manière visuelle au moyen d'un ensemble de formes géométriques, lesquelles étaient désignées par un nom qui consistait en une longue description. Selon l'auteur, pour interpréter correctement l'héritage spirituel et matériel que nous a légué la culture mésopotamienne, il est important

⁸² Ibidem, p. 141.

de comprendre les concepts et les catégories qu'elle a développés concernant les formes, l'espace et la symétrie.

Voici un exemple de problème :

« Un carré fait un câble de côté. Dedans (à l'intérieur), je dessine un second carré, lequel est tangent (en quatre points) au carré initial. Quelle est l'aire du second carré⁸³ ? »

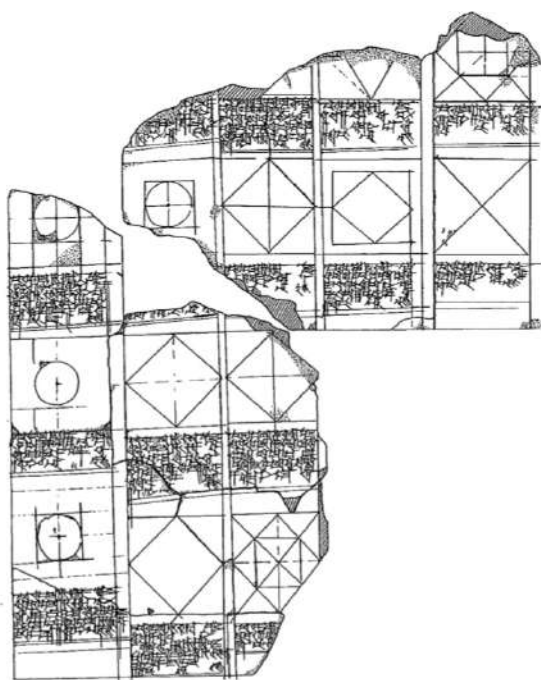
Sur la base d'énoncés de ce type, Eleanor Robson a dessiné quelques problèmes géométriques de la période ancienne-babylonienne. Les énoncés, explique l'auteur, sont classés de manière didactique, c'est-à-dire en commençant par les plus simples, à base de cercles, de carrés, de triangles équilatéraux, pour continuer par des arrangements de figures plus complexes, essentiellement basés sur le cercle. Plusieurs d'entre eux ne sont pas conceptualisables dans la géométrie européenne d'aujourd'hui, car la terminologie manquerait pour les désigner. L'historienne commente :

« Aucune descriptions n'est complète en elle-même, de sorte que les problèmes ne peuvent pas être résolus sans se référer aux images. Bien que les formes de chaque type soient dénombrées, leurs dimensions ne sont jamais données, non plus, la plupart du temps, que leurs positions relatives. Seule une préposition spatiale est utilisée, "dedans" (en akkadien : *ina libbi*) ; un adjectif correspondant à "en dehors" (*kīdûm*) n'est utilisé qu'une seule fois. Quant aux notions de "au dessus", "en dessous", "supérieur" et "inférieur", "à gauche" et "à droite", elles n'apparaissent jamais, bien que l'on puisse observer leur existence dans d'autres contextes mathématiques. Le seul terme qui désigne la relation dans l'espace est le verbe *emedum*, qui signifie « toucher, s'appuyer sur, être en contact avec », qui est utilisé lorsque les coins d'un carré ou quatre points d'un cercle touchent le point médian d'un carré qui lui est extérieur⁸⁴. »

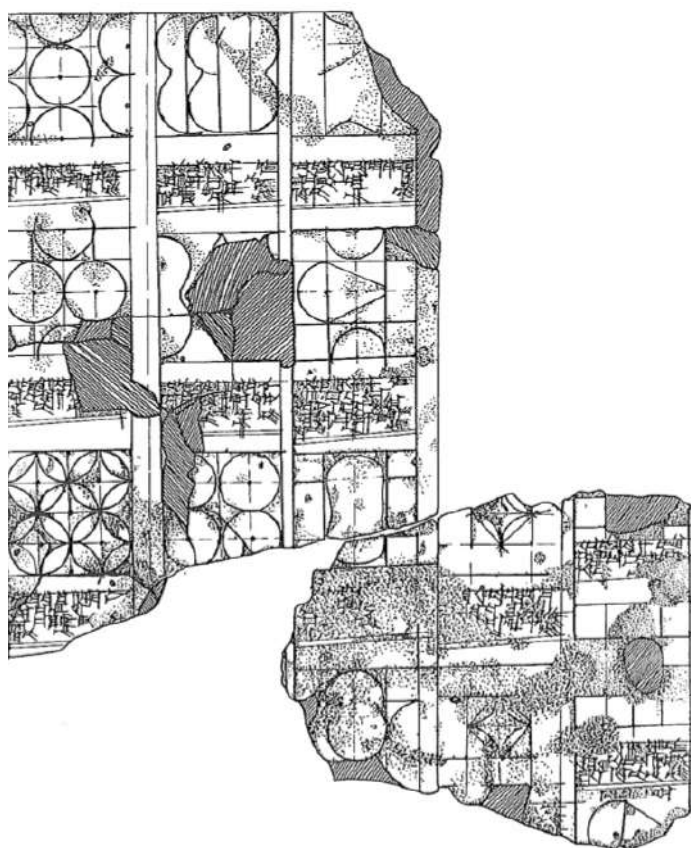
Ci-dessous, vous pouvez observer des dessins réalisés par Eleanor Robson pour illustrer sa compilation de problèmes tels que ceux-ci se présentaient au temps de l'ancienne Babylonie.

⁸³ Eleanor ROBSON, *Mathematics in Ancient Iraq*, Princeton University Press, 2008, p. 47. <https://fr.scribd.com/document/801223360/Eleanor-Robson-Mathematics-in-Ancient-Iraq-a-Social-History-Princeton-University-Press-2008>

⁸⁴ Eleanor ROBSON, *ibidem*, p. 48-49.



Problèmes simples
dessinés par E. Robson



Arrangements de figures plus complexes
dessinés par E. Robson

Bien que nulle référence ne soit faite à la symétrie dans la description des problèmes, Robson soutient que la symétrie en est une caractéristique essentielle : « On peut observer une symétrie réflexive en quatre plans, par conséquent une symétrie rotationnelle multipliée par quatre⁸⁵. » L'auteur estime que pas moins des deux tiers des carrés sont caractérisés par la symétrie réflexive (ce qu'elle appelle une symétrie rotationnelle multipliée par quatre). « Certains exemples montrent une symétrie réflexive horizontale et verticale, avec une rotation de 180° ; d'autres,

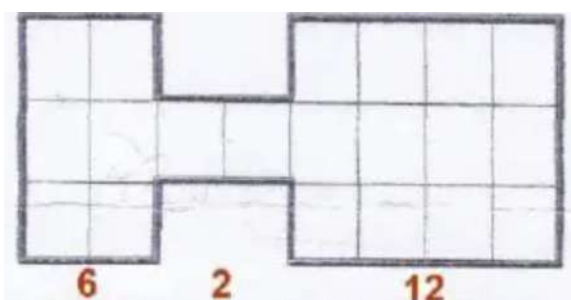
⁸⁵ Eleanor ROBSON... p. 50.

bien moins nombreux, seulement un axe de réflexion. Aucun des diagrammes que nous avons pu analyser ne présente une rotation sans réflexion et aucun n'est asymétrique⁸⁶. »

L'historienne extrapole l'importance de cette vision mathématique à d'autres domaines de la culture mésopotamienne de l'époque Dynastique archaïque, tels que l'architecture et le textile ou encore – les jeux de société.

En l'occurrence, Robson observe que les plateaux de jeux de cette époque sont constitués du même type de motifs géométriques, basés sur la subdivision du carré en quatre ou seize carrés de plus petite taille, caractérisée le plus souvent par une symétrie réflexive et de rotation multipliée par quatre. Selon Robson, la rosette, elle aussi, est basée sur une succession de divisions du carré.

Elle évoque notamment l'exemple du Jeu royal d'Ur, découvert, comme l'Etendard, dans les années vingt par Leonard Wooley, dont la datation est d'environ 3500 av. J.-C.



D'autres jeux similaires ont été répertoriés en divers endroits de la région d'Ur. D'une manière plus générale encore, les plateaux de vingt cases sont fréquents au cours du troisième millénaire av. J.-C., non seulement à Ur (le Jeu royal d'Ur) mais aussi en Egypte (le Senet). Observons qu'ils sont conçus, comme l'échiquier, sur la base du système sexagésimal.

L'auteur d'un livre d'anecdotes, sans prétentions scientifiques, intitulé *Histoire des jeux de société* suggère une lecture qui mérite l'attention du plateau de vingt cases du Jeu royal d'Ur⁸⁷.

⁸⁶ Ibidem.

⁸⁷ Jean-Marie LHÔTE, *Histoire des jeux de société, variations complémentaires*, 2014, p 11. <https://fr.scribd.com/document/402863679/Histoire-Des-Jeux-de-Societe-Variations-Complementaires-2014-Jean-Marie-Lhote>

Selon lui, les vingt cases du jeu sont en relations mathématiques, entre l'un et l'autre côté du "pont", selon les opérations suivantes : $6 \times 2 = 12$ et $12 : 2 = 6$ (voir le schéma ci-dessus). C'est une manière de souligner la réversibilité de la multiplication. L'auteur signale également que chacun des nombres concernés (2, 6, 12) est un diviseur de 60, ce qui est une manière de renvoyer au système sexagésimal des Sumériens.

Revenons à la légende du sage Sissa. Celle-ci vise à attirer l'attention sur la complexité du calcul généré par la suite consistant à poser un grain sur la première case (le premier carré), deux sur la deuxième, quatre sur la troisième, huit sur la quatrième et ainsi de suite jusqu'à la soixante-quatrième case, où l'on devra poser la quantité astronomique de 18 446 744 073 709 551 615 grains.

Ce nombre, de toute évidence, est accablant, non seulement pour le roi qui, sans "mesurer" le problème, s'est engagé à faire livrer cette quantité de grains au sage Sissa, mais aussi pour nous autres qui ne parvenons pas même à saisir le début de l'entendement de la signification d'un tel nombre (18 milliards de milliards). Ce nombre insaisissable (créé dans le système binaire : $2^{64} - 1$), nous l'envisageons dans le système à base décimale, qui est le système ordinaire de notre civilisation. Peut-on penser qu'il aurait été plus facile aux Sumériens de le saisir, d'en avoir, pour ainsi dire, la sensation authentique, dans leur propre mode de pensée mathématique, c'est-à-dire caractérisé à la fois par le système à base sexagésimale et par la représentation visuelle sous forme de schémas combinants des enchaînements de symétrie ? Ce qui nous paraît impossible à mesurer, absolument hors de portée de l'entendement, serait pour eux une quantité familière, avec laquelle on peut "jouer".

Le plateau et la cosmogonie indienne

Depuis les temps immémoriaux, le plateau de soixante-quatre cases représente l'ordre cosmique. Il dérive, comme nous l'avons signalé plus haut, du système sexagésimal hérité des Sumériens.

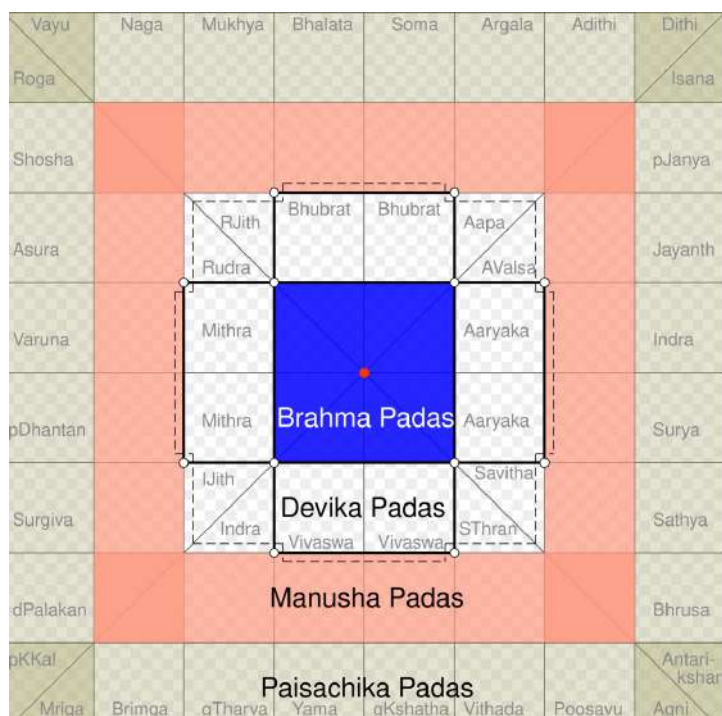
Les observations d'Eleanor Robson sur l'importance de la symétrie réflexive et du carré dans les problèmes mathématiques du II^e millénaire av. J.-C. nous incitent à redoubler d'attention à l'égard des caractéristiques du plateau, en particulier ses subdivisions, en nous interrogeant – à la suite du sage Sissa – sur la valeur

attribuée à chacun des soixante-quatre carrés, envisagés individuellement ou dans leurs relations les uns avec les autres.

Observons des représentations du carré dans la cosmogonie indienne (notamment le carré de soixante-quatre cases).

Le mandala, dont l'origine est hindoue, a été adopté dans la plupart des cultures bouddhistes. C'est une représentation visuelle de la divinité, basée sur des formes simples comme le cercle et le carré⁸⁸.

Dans les mandalas de forme extérieure carrée, la nature du centre varie en fonction du nombre total de subdivisions (autrement dit de cases sur le plateau). Dans le *Pitha* (neuf cases), l'espace central consiste en une seule case. Dans le *Mahaapitha* (seize cases), l'*Ugrapitha* (trente-six cases) et le *Manduka* (soixante-quatre cases), l'espace central consiste en quatre cases. Notons qu'il existe aussi un *Sthandila* (quarante-neuf cases) et un *Paramasaayika* (quatre-vingt-une cases), dont l'espace central est constitué de neuf cases.



Mandala de type Manduka
(utilisé dans les temples hindous)

Le *mandala* qui va nous intéresser est le *Manduka* (soixante-quatre cases), dont le centre contient quatre cases.

Dans la cosmogonie indienne, le *Vastu Purusha mandala* est la résidence sacrée des dieux du Panthéon hindou. Les quatre cases centrales sont réservées au dieu créateur Brahma.

Le *Vastu Shastra* est une méthode d'architecture directement appliquée du *Mandala*. Ses principes de conception, de proportions, de géométrie spatiale et de disposition interne sont

⁸⁸ Voir l'article « L'échiquier comme représentation de la complexité spatio-temporelle » de Henri de Montety dans la rubrique Les échecs dans l'histoire de l'art du numéro en cours.

énoncés sur la base des textes rapportant l'héritage ancien des conceptions religieuses⁸⁹.

Cette architecture se donne pour tâche d'organiser la communauté autour d'un point central, le *Brahmasthan*, dont la signification est spirituelle et rituelle. C'est autour de ce centre que les *mandalas* construisent une configuration géométrique donnant, de manière métaphorique, une vision métaphysique du cosmos.

Dans la cosmologie hindoue, la terre – habitat de l'homme – est donc représentée comme un carré. Le carré est considéré comme la forme la plus apte à suggérer la complexité spatio-temporelle, telle qu'elle se manifeste dans ses quatre côtés ou quatre points cardinaux : le levant, le couchant, le midi et le septentrion.

Les recherches de Stewart Culin sur les origines anciennes des jeux

Au XIX^e siècle, l'ethnographe américain, Stewart Culin (1858-1929), affirmait que les jeux ne devaient pas être envisagés comme des inventions conscientes, c'est-à-dire qu'ils n'étaient pas prémédités en tant que tels, mais qu'ils étaient, en quelque sorte, les survivances de rites sacrés très anciens propres aux communautés primitives⁹⁰.

D'une manière plus générale, Culin observait que les conceptions fondamentales sur l'univers avaient de nombreux points communs à travers le monde, sans que l'on puisse affirmer, preuves à l'appui, que ces dernières reposent sur des « connexions entre les races et des transferts de culture⁹¹ ».

Ces idées se rapprochent du concept de « tradition primordiale » de la pensée pérennialiste⁹². Dans le domaine spécifique des sciences de la religion, elle a été

⁸⁹ Prasanna Kumar ARCHARYA, *An Encyclopaedia of Hindu Architecture*, Mansard Series, Volume VII, Oxford University Press, 1946. <https://archive.org/details/encyclopaediaofh07achauoft/page/n15/mode/2up>

⁹⁰ Stewart CULIN, *Games of the Orient, Korea, China, Japan*, Charles E. Tuttle Company, Rutland, Tokio, 1960. <https://ia600201.us.archive.org/32/items/in.gov.ignca.11531/11531.pdf>

⁹¹ Ibidem, p. xviii.

⁹² Voir l'article « Désaccord entre Stewart Culin et Harold Murray. Pérennialisme, historicisme et structuralisme appliqués dans le domaine de l'histoire des échecs » de Gérard M. Robert dans la rubrique Échiquier littéraire du numéro en cours.

systématisée grâce aux recherches de Mircea Eliade (1907-1986), qui corroborent les positions de Culin. Selon Eliade, il est vain de chercher l'« origine » particulière d'une cosmogonie, car, « comme tant d'idées et de croyances », les cosmogonies « constituent, à travers tout le monde antique, un héritage transmis de la préhistoire⁹³. » C'est pourquoi Eliade recommande de s'intéresser au moins autant à l'héritage, tel qu'il a été mis en valeur et interprété dans les différentes cultures, qu'aux origines à proprement parler.

Culin, de fait, suggère de ne pas se concentrer sur l'origine des jeux, ni sur la chronologie par laquelle différents jeux se seraient succédés dans le temps. De même, il ne pose pas la prémisse que les jeux ont été transmis au cours de déplacement de population ou de voyage. Sur ce point, voici comment il formule sa position :

« Les recherches ont pour l'instant été relativement improductives, pour la simple raison que tous ceux qui se sont penchés sur le sujet ont omis de saisir la signification des jeux dans la culture archaïque. Premièrement parce qu'ils les ont envisagés en tant que passe-temps ; et deuxièmement parce qu'en interprétant mal les ressemblances entre les jeux de différents pays des deux hémisphères, ils se sont égarés dans des questions ayant trait aux contacts et à la migration⁹⁴. »

Signalons en passant que, tout en s'appuyant sur les recherches de Culin, l'historien des échecs britannique H.J.R. Murray a, quant à lui, exprimé un ferme désaccord avec les conclusions de ce dernier⁹⁵, selon lesquelles les jeux sont des survivances d'anciennes cosmogonies qui font partie, pour reprendre les termes d'Eliade, de l'héritage culturel commun issu de la préhistoire.

À l'origine de la démarche de Culin se trouve pourtant des observations directes et très concrètes. En étudiant les populations autochtones d'Amérique de son temps, il a observé dans leurs pratiques ludiques ordinaires la présence indiscutable de réminiscences d'anciennes pratiques sacrées.

⁹³ Mircea ELIADE, *Istoria credințelor și ideilor religioase* [Histoire des croyances et des idées religieuses], Univers enciclopedic, București, 2000, p. 146. <https://fr.scribd.com/document/835747284/Mircea-Eliade-Istoria-Credintelor-Si-Ideilor-Religioase-Vol-I-II>

⁹⁴ Stewart CULIN... p. xvii.

⁹⁵ Vois l'article de Gérard M. Robert visé ci-dessus.

Dès lors, il s'est posé une question dont les implications étaient majeures : le phénomène observé chez les populations autochtones d'Amérique pouvait-il être étendu aux jeux de la civilisation occidentale ? Pour se donner une base de comparaison entre les activités ludiques autochtones d'Amérique et occidentales, Culin s'est en particulier penché sur les jeux de l'Asie, qu'il a observés au sein des populations asiatiques des États-Unis⁹⁶. Cette absence de logique apparente a peut-être déplu à Murray, qui, tout en admettant la grande valeur documentaire des recherches de Culin, n'a pas souhaité suivre son mode de raisonnement.

Culin, déjà, était convaincu que les recherches sur l'origine des jeux étaient le plus souvent erronées, en raison même de l'incompréhension de la nature spécifique du jeu dans les cultures anciennes et de sa différence avec les pratiques en usage dans les sociétés civilisées.

« Les jeux chez les hommes civilisés sont un amusement et un passe-temps ; dans les communautés anciennes ou barbares ils ont un caractère sacré et divinatoire⁹⁷. »

Cette réflexion l'amena à formuler la conviction suivante.

« Cela implique naturellement que les jeux d'aujourd'hui ont une origine sacrée et divinatoire [...]. Les jeux d'aujourd'hui ont presque entièrement perdu leur raison d'être originale, au point qu'il est impossible de retracer leur origine⁹⁸. »

Le choix de l'Asie, dès lors, était mûrement réfléchi. L'intention de Culin était d'entreprendre des recherches sur la culture d'une région du monde où, à son époque (le XIX^e siècle), on observait encore dans la vie de tous les jours des pratiques archaïques dont les traces avaient ailleurs disparu. C'est ainsi qu'il s'intéressa à la Corée et plus généralement à l'Extrême-Orient ; il écrit dans l'introduction de son ouvrage : « Avant de procéder à l'étude de l'origine des jeux, je souhaite attirer l'attention sur la remarquable survivance en Corée des conditions sociales les plus anciennes⁹⁹. »

⁹⁶ « Face aux difficultés [...], je pris le chemin de l'Asie orientale dans le but de trouver des éléments qui relient le passé très ancien avec notre présent. Il me semblait naturel de me rendre tout particulièrement en Corée, qui est connue pour la survivance de certaines pratiques jusqu'à nos jours. » CULIN... p. xviii.

⁹⁷ Ibidem, p. xvii.

⁹⁸ Ibidem.

⁹⁹ Ibidem, p. xviii.

Culin observait notamment comment, en 1895¹⁰⁰, le peuple coréen s'organisait spatialement selon un principe de division et de classification basé sur les quatre points cardinaux encadrant un point central. La capitale elle-même était divisée en cinq espaces correspondant au centre et aux quatre directions. Quant au pays dans son ensemble, il était, toujours selon Culin, constitué de huit provinces correspondant à quatre quarts et à leurs zones intermédiaires.

On reconnaît le procédé des *mandalas*. En outre, l'ethnologue rapporte cette survivance dans l'organisation socio-spatiale coréenne à certains textes chinois anciens, dont les auteurs avaient coutume d'expliquer leurs systèmes philosophiques au moyen de catégories numériques exprimant les relations entre les éléments naturels.

Ainsi Culin souligne-t-il que non seulement l'espace urbain était envisagé en quatre quartiers munis d'un centre, mais aussi les saisons, les éléments, les couleurs et les notes musicales ; d'ailleurs, c'est le cas, d'une manière générale, de tous les domaines de la pensée.

¹ The following table, compiled from Part II of Mayer's *Chinese Reader's Manual*, will give some idea of the system of classification as it existed in Eastern Asia:

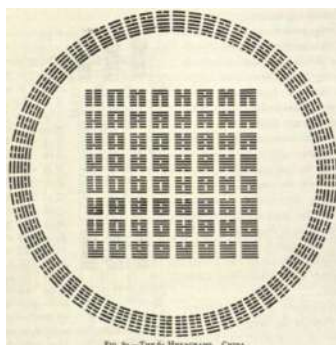
DIRECTIONS.	SEASONS.	COLORS.	ELEMENTS.	PLANETS.	METALS.	GRAINS.
East,	Spring,	Green,	Wood,	Jupiter,	Lead and Tin,	Corn.
South,	Summer,	Red,	Fire,	Mars,	Copper,	Millet.
West,	Autumn,	White,	Metal,	Venus,	Silver,	Hemp.
North,	Winter,	Black,	Water,	Mercury,	Iron,	Pulse.
Middle,		Yellow,	Earth,	Saturn,	Gold,	Rice.

Au sujet des couleurs, Culin, fait référence aux travaux de l'orientaliste Duncan Forbes¹⁰¹, en observant que les couleurs des pièces du *chaturanga*, qui se joue à quatre à l'aide d'un dé, renvoient aux couleurs des quatre points cardinaux, à savoir le rouge, le vert, le jaune et le noir.

¹⁰⁰ L'ouvrage de Stewart Culin fut publié pour la première fois en 1895 à Philadelphie, sous le titre *Korean Games with Notes on the Corresponding Games of China and Japan*.

¹⁰¹ Duncan Forbes (1798-1868), orientaliste écossais qui connaissait, entre autres, l'ourdou, le persan, l'arabe.

La cosmogonie chinoise. Quelques mots sur le Nyout



Les questions d'organisation et de répartition symétriques, non seulement nous permettent d'approfondir les questions de cosmogonie, mais aussi nous orientent vers de nouvelles analogies qui, sont directement liées au jeu d'échecs. En l'occurrence, le parallèle est frappant entre l'échiquier de soixante-quatre cases et les soixante-quatre hexagrammes du *Yi-Jing*.

Le *Yi-Jing*, c'est-à-dire le « Livre des transformations », pose un problème de datation. Ses concepts fondamentaux sont traditionnellement associés à l'époque de Fu Xi (2800-2737 av. J.-C.). Mais certains scientifiques, notamment le sinologue Edward Shaughnessy, en l'absence de preuves antérieures, préfèrent situer l'ouvrage à l'époque de la dynastie Zhou (au IX^e siècle). N'est-il pas étonnant d'exiger des preuves écrites, lorsqu'il s'agit de textes sacrés ? Dans la mentalité ancienne, la règle était que les connaissances sacrées, réservées aux initiés, se transmettaient oralement.

Le *Livre des transformations* est entièrement fondé sur l'idée d'un équilibre dynamique entre des forces opposées, dont la confrontation entraîne la transformation perpétuelle du monde. Le *Yi-Jing* consiste en soixante-quatre



hexagrammes (les *gua* ou *Kwà*), chacun étant constitué d'une combinaison de six lignes horizontales, dont certaines sont continues (*Yang*), les autres sont brisées (*Yin*). Chacun des soixante-quatre diagrammes porte un nom, accompagné d'un texte court, que les exégètes de toutes les époques ont tâché d'interpréter, sans jamais toutefois être sûrs de disposer des éléments nécessaires à leur compréhension correcte. Culin, pour sa part, souligne que les soixante-quatre diagrammes se décomposent en combinaisons de huit trigrammes (voir ci-contre).

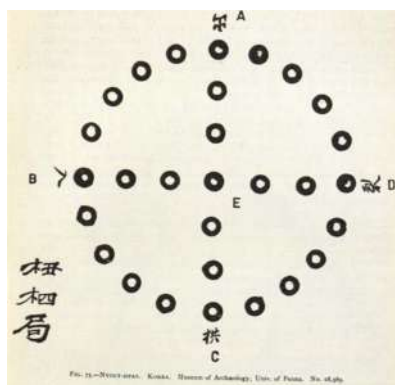
Quant au jeu du *Nyout*, il est réputé très ancien. L'historien coréen Chae Ho-shing affirme qu'il se pratiquait déjà au temps du royaume Gojoseon (en 2333 av. J.-C.).

Sans pour autant contester l'ancienneté du *Nyout*, Culin lui confère des origines beaucoup plus vagues, lesquelles, d'ailleurs, ne seraient ni coréennes, ni même

chinoises. En s'appuyant sur les travaux du linguiste Daniel G. Brinton, il attire l'attention sur le fait que la terminologie utilisée pour désigner les jets successifs n'appartient pas au vocabulaire de la langue coréenne, si ce n'est en relation explicite avec ce jeu. De plus, il apparaît que la prononciation des trois premiers chiffres montre des analogies frappantes avec la manière de désigner les numéros dans les langues de la famille ouralo-altaïque ; en outre, que les deux suivants, quant à eux, sont proches des langues samoyèdes¹⁰².

Notons que les débats sur l'histoire des différentes familles de langues ne cessent de modifier les hypothèses même les plus solidement étayées. Quoi qu'il en soit, nous pouvons retenir que le *Nyout* est loin d'avoir dévoilé tous ses mystères.

D'ailleurs, ce que nous savons du *Nyout* (aujourd'hui connu sous le nom de *Yunnori*) jette une lumière intéressante sur la thèse de Culin, selon laquelle les jeux dérivent de diagrammes anciens réservés, aux temps primordiaux, à la compréhension profonde du monde.



Plateau du *Nyout*
(extrait du livre de Culin)

Comme nous pouvons l'observer sur l'image ci-contre, le plateau du *Nyout* est une représentation fidèle du système sexagésimal¹⁰³.

Le *Nyout*, selon Culin, est assez ancien pour avoir précédé les deux jeux paradigmatiques dont nous allons parler, le *Pachisi* (jeu de course) et bien sûr les échecs (jeu de stratégie).

Du reste, le *Nyout* se pratique toujours. Et à son propos Culin a pu observer ce qu'il considère comme une confirmation de ses thèses sur l'origine sacré des jeux.

En étudiant la culture coréenne, il a constaté que le jeu du *Nyout*, d'une part, était strictement règlementé ; d'autre part, était interdit aux enfants. En quelque sorte, on pouvait faire l'hypothèse que sa mauvaise réputation était la preuve qu'il était perçu – au moins implicitement ou inconsciemment – par la population comme une profanation de pratiques sacrés.

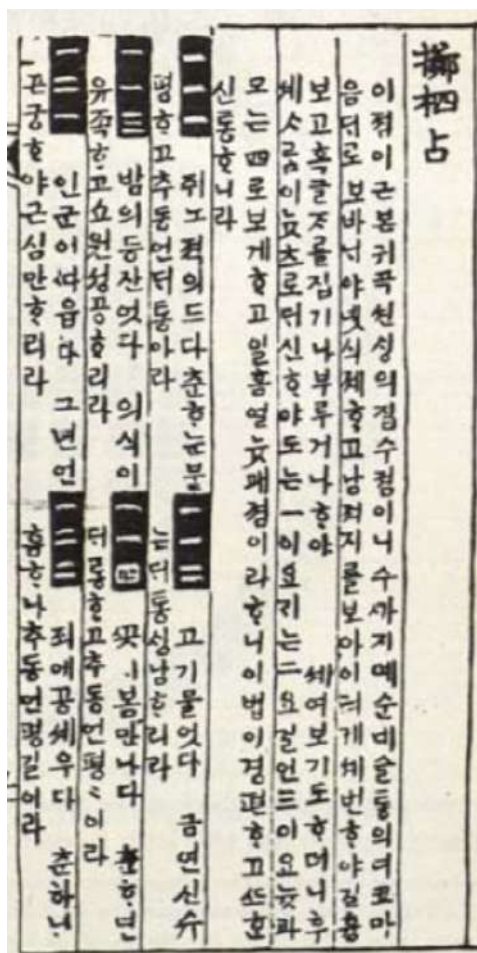
¹⁰² CULIN... p. 72.

¹⁰³ Notre civilisation a clairement hérité du système sexagésimal dans sa représentation de la gradation du cercle et de la division de l'heure (en minutes et en secondes).

Culin raconte :

« Les parents ne permettent pas à leurs enfants de jouer à ce jeu et le plateau est confisqué, tant par les parents que par les professeurs, dès qu'un enfant est trouvé en sa possession¹⁰⁴. »

En poursuivant le compte-rendu de Culin, nous pourrions nous demander si le *Nyout* n'avait pas, en Corée, le même type de réputation que, par exemple, le spiritisme en Occident.



Première page du livret de divination *Tjvek-sa-tjvem*
(Source : Culin)

Rappelons-nous que Culin s'est intéressé à la Corée à la fin du XIX^e siècle.

D'après lui, le jeu était pratiqué par toutes les classes de la société et à travers tout le pays, mais exclusivement entre le 15^e jour du douzième mois et le 15^e jour du premier mois, saison pendant laquelle on échangeait traditionnellement des visites.

Le 15 du premier mois, le jeu servait ouvertement à des séances de divination. Au début du mois, de petits livrets (*Tjvek-sa-tjvem*) étaient mis en vente à l'avance sur les marchés de Séoul, en préparation des séances de divination, dont Culin a fait le rapport. « Les joueurs lancent les bâtonnets trois fois en retenant le nombre qui est compté à chaque fois. Les séries de trois numéros sont ensuite identifiées dans le livret, parmi les feuillets sur lesquelles sont imprimées en caractères chinois toutes les permutations de nombres possibles, à chaque fois regroupées par groupes de trois, accompagnées de textes explicatifs en coréen¹⁰⁵. »

¹⁰⁴ CULIN... p. 70.

¹⁰⁵ Ibidem.

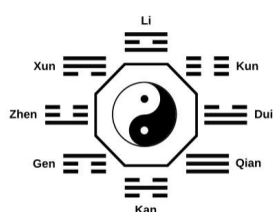
Hypothèses sur les jeux et les cosmogonies : le carré de soixante-quatre cases

Comme nous le disions plus haut, du *Nyout* aurait dérivé les échecs et le jeu du *Pachisi*, qui ont adopté de cette source commune la structuration selon le système sexagésimal.

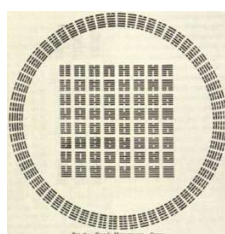
Observons tout d'abord comment le système sexagésimal a varié dans quelques cosmogonies majeures, ce qui va nous ramener vers la question des langues, en l'occurrence le groupe des langues altaïques.

Dans un ensemble défini par des caractéristiques communes de nature typologique et lexicale – sur lesquelles les linguistes n'ont pas donné d'explication unanime et définitive – le groupe des langues altaïques réunit les langues en vigueur dans la zone eurasiennne depuis la Moldavie et la Turquie actuelles jusqu'à l'Asie de l'Est en passant par l'Asie centrale, la Sibérie et l'Extrême-Orient russe.

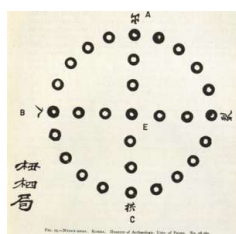
Dans la même logique, en contemplant les représentations cosmogoniques ci-dessous, on peut se demander, par exemple, dans quelle mesure la croix celtique irlandaise peut trouver sa place parmi les symboles de cultures aussi lointaines, dans l'espace, que les cultures indienne ou chinoise. Il est difficile de se prononcer, car, en raison de l'interdiction rituelle de l'écriture, les historiens ne disposent pas des sources écrites appropriées¹⁰⁶.



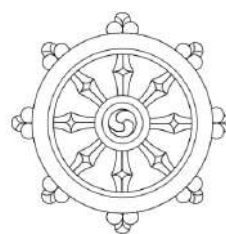
Les huit trigrammes
(*Ba gua*)



Yi Jing (le livre des
transformations)



Plateau du jeu *Nyout*
(*Yunnori*)



Dharmachakra ou
Croix de *Dharma*



Croix celtique
(Irlande)

Cela dit, l'archaïsme de la culture celtique a particulièrement interpellé un grand nombre de spécialistes en divers domaines de la connaissance.

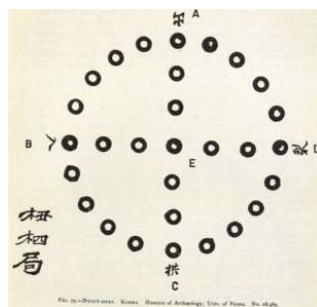
¹⁰⁶ Mircea ELIADE... p. 318.

Voici les observations d'Eliade :

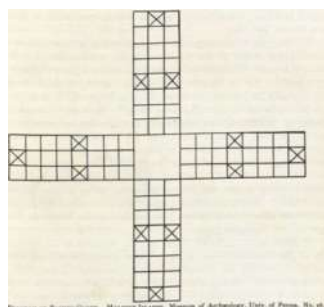
« On retrouve en Irlande de nombreuses idées et coutumes de l'Inde antique. La prosodie, par exemple, est proche de celle des langues sanskrite et hittite [...]. Comme les brahmanes, les druides accordaient à la mémoire une importance considérable. Les lois irlandaises anciennes étaient composées en vers, afin de faciliter leur mémorisation. Le parallélisme entre les traités juridiques irlandais et hindous est vérifié, non seulement du point de vue de la forme et de la technique, mais aussi de la diction. Parmi les exemples de parallélisme indo-celtique, rappelons : le jeûne comme moyen de renforcer une requête juridique ; la valeur magico-religieuse de la vérité ; l'insertion dans la prose narrative épique de passages en vers, particulièrement sous forme de dialogue ; l'importance des cigognes et leurs rapports avec les souverains¹⁰⁷. »

Quelques plateaux et leur interprétation. Retour sur la symétrie

Observons maintenant quelques plateaux de jeux, sur lesquels nous allons retrouver les conceptions cosmogoniques déjà évoquées. Voici le circuit du jeu *Pachisi*.



Plateau du *Nyout*



Plateau du *Pachisi*

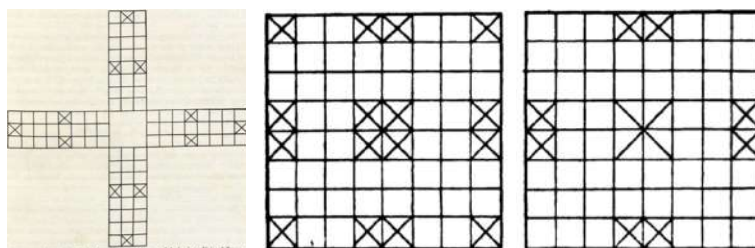
Selon Culin, il s'agit d'une extension du circuit du *Nyout*, dont nous retrouvons la croix interne. Il en fait la description suivante :

« Les quatre cercles situés aux extrémités de la croix interne (du *Nyout*) sont représentés sur le diagramme *Pachisi* par les *kot* (« tours »), marqués d'une croix, et leur nombre est le même¹⁰⁸. »

¹⁰⁷ Ibidem, p.317.

¹⁰⁸ Stewart CULIN, *Games of the Orient...* p. 76.

Quant à l'échiquier, Culin observe qu'il est constitué de la prolongation d'une branche du plateau de *Pachisi*, jusqu'à former un carré de soixante-quatre cases. Les échiquiers indiens ont longtemps conservé les cases marquées d'une croix, alors que leur signification était depuis longtemps perdue.



Pachisi

Échiquier indien

Échiquier indien

Le carré de soixante-quatre cases apparaît dans les *Mandalas* indiennes à usage sacré, comme celui-ci (à gauche) représentant Bouddha « maître guérisseur » (Bouthan, XIX^e siècle)¹⁰⁹. Quant à la croix intérieure, elle est visible, par exemple dans ce plan urbain extrait d'un texte indien du VIII^e siècle (à droite).



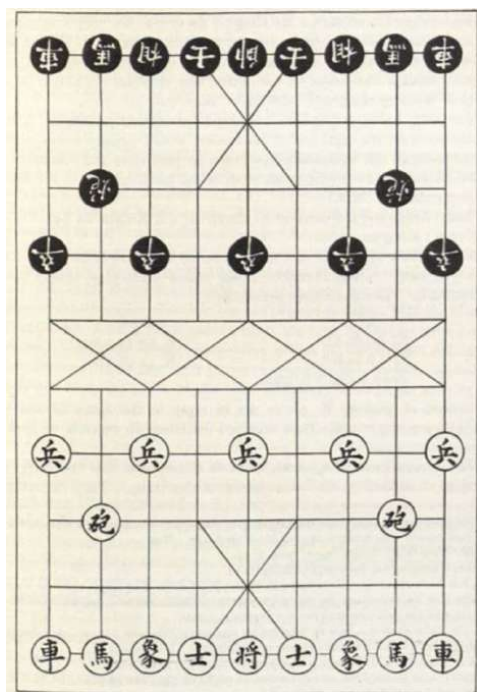
Mandala du Bouddha
« Maître guérisseur »



Plan de ville (an 700)
(*Manasara Vaastu*)

Nous avons également observé, à plusieurs reprises, la partition en soixante-quatre cases dans l'hexagramme du *Yi Jing* (le *Livre des transformations* chinois).

¹⁰⁹ On remarquera que le nombre de cases n'est pas exactement de soixante-quatre. Certaines se recoupent ou sont regroupées.



Échiquier chinois

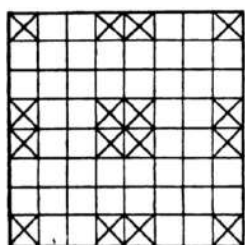
D'ailleurs, l'échiquier chinois (ci-contre) a conservé la structure en croix, en renforçant sur le plateau la confrontation entre deux forces opposées, laquelle entraîne, selon les principes mêmes du *Yi Jing*, la transformation perpétuelle du monde.

Au fil du temps, la zone qui renforce optiquement l'idée de médiation (ou séparation) entre les forces opposées a reçu le nom de « rivière ».

Sous le règne de Chu-Han (206-202 av. J.-C.), les Chinois ont associé le jeu d'échecs à la guerre.

L'échiquier indien et l'échiquier chinois

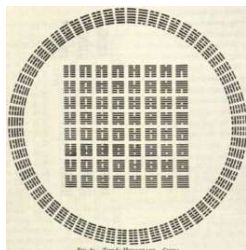
En comparant les échiquiers indien et chinois, nous constatons que les deux plateaux correspondent respectivement à des conceptions du monde qui sont à la fois proches et différentes.



Les échiquiers indiens soulignent, comme dans les *mandalas*, l'importance du noyau central, des quatre coins du carrés et des quatre points cardinaux. Les travaux d'Eleanor Robson ont mis en évidence l'existence, au sein des carrés organisés selon le système sexagésimal, de la symétrie réflexive et de la symétrie de rotation ; la symétrie réflexive est visible dans les *mandalas*. Dans la croix de Dharma (ci-contre), l'idée de rotation est explicite autour du noyau central, qui est occupé par trois éléments réunis dans un mouvement centrifuge (ou centripète).

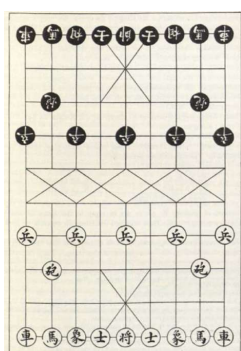


Motif au centre de la croix de Dharma



À la différence du noyau central indien (la croix de Dharma), le noyau central chinois (le motif central des huit trigrammes *Ba gua*) est occupé par deux forces opposées, le *yin* et le *yang*, qui pourraient donner l'image d'un dualisme. Or celui-ci est seulement apparent.

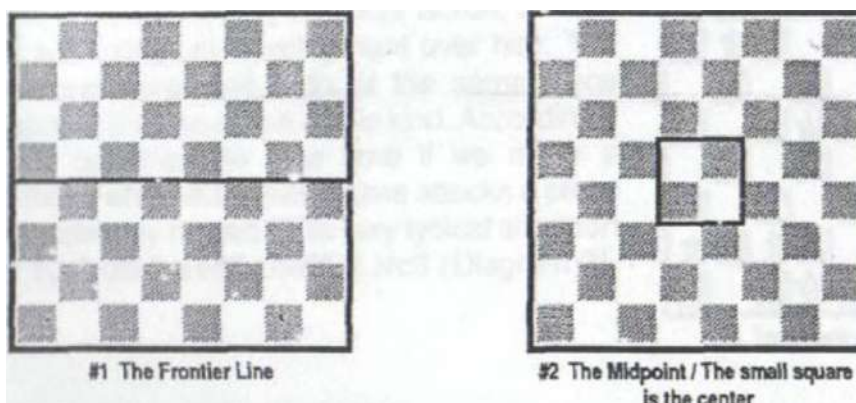
Le *Yin* et le *Yang* ne sont pas seulement des principes opposés ; ils sont aussi complémentaires. Leur dualisme fonctionne dans une dialectique permanente, dont la synthèse n'est pas la fin, mais un maillon de la dialectique à venir. Néanmoins, l'impression est donnée qu'une ligne de séparation existe entre le *yin* et le *yang*.



Sur le plateau d'échecs, cette sensation optique est concrétisée par la « rivière » qui sépare les deux camps. De fait, l'échiquier chinois n'est pas un plateau rectangulaire à proprement parler, mais un carré, dont les deux moitiés symétriques sont séparées, non par une ligne, mais par une bande (la « rivière »).

Motif au centre des huit trigrammes (*Ba gua*)

Aron Nimzowitch a publié un remarquable ouvrage sur les échecs, intitulé *Mon système* (1925). Il distingue deux types de centre (ci-dessous). On reconnaîtra sans difficulté les échiquiers, ainsi que les perceptions cosmogoniques, respectivement chinoise (à gauche) et indienne (à droite).



Le centre. Selon Aron Nimzowitch

Voici ce qu'en dit Nimzowitch :

« Nous appellerons la ligne que l'on peut observer dans le diagramme 1 la “ligne de frontière” et il sied d'entendre le terme dans son acception mathématique, et non échiquéenne. Quant au carré qui figure sur le diagramme 2, c'est le point médian du plateau, et l'on doit l'entendre à nouveau dans son acception mathématique. Le point médian est facile à identifier, car il se trouve à l'intersection entre les deux diagonales¹¹⁰. »

Les échecs pratiqués en Europe ont longtemps considéré que l'avancé des Pions centraux vers le centre étaient la meilleure manière de prendre le contrôle de celui-ci. Au XIX^e siècle, lorsque certains joueurs d'échecs européens eurent l'occasion de rencontrer des joueurs d'échecs indiens, notamment Moheschunder Bannerjee, ils découvrirent les ouvertures dites en *fianchetto*, grâce auxquelles on peut effectivement contrôler le centre, plus particulièrement ce que Nimzowitch a désigné comme le point médian, sans toutefois occuper celui-ci directement.

À partir du XX^e siècle, les joueurs d'échecs dits « hypermodernes » se sont appuyés tout particulièrement sur cette manière d'aborder le contrôle du centre avant son occupation effective¹¹¹.

Conclusion

Depuis le XIX^e siècle, les théoriciens des échecs s'efforcent de donner au noble jeu les contours d'une discipline scientifique. Les échecs, une science ? La tâche s'est avérée difficile. Certains ont caractérisé le problème en alléguant que les échecs étaient trop complexes pour être un jeu, mais pas assez pour être une science. Peut-être l'impossibilité d'envisager le jeu d'échecs en tant que science vient-elle tout simplement du fait qu'étant la version profane d'une pratique sacrée (une profanation), le jeu d'échecs, tout en étant privé précisément de la dimension sacrée, en a conservé néanmoins le souvenir.

¹¹⁰ Aron NIMZOWITCH, *My System*, 1925, p.2.

¹¹¹ Voir Camelia de MONTETY, « De l'École moderne à l'École hyper-moderne : une “Renaissance orientale” ? », *Chroniques d'Échecs Cyrano*, Avril-Juin 2025.

DÉSACCORD ENTRE STEWART CULIN ET HAROLD MURRAY. PÉRENNIALISME, HISTORICISME ET STRUCTURALISME APPLIQUÉS DANS LE DOMAINE DE L'HISTOIRE DES ÉCHECS

— Gérard M. Robert

Robert Stewart Culin (1858-1929) et Harold James Ruthven Murray (1868-1955) sont connus pour leurs travaux sur l'histoire des jeux de plateau, plus précisément sur l'histoire des échecs en ce qui concerne Murray.

Culin était américain, Murray britannique. Ils appartenaient l'un et l'autre à la culture dite anglo-saxonne à une époque – la fin du XIX^e siècle – où les sciences de l'homme découvraient, du moins exploraient de nouveaux domaines afin de mettre en lumière le mystère d'une époque – la modernité – destinée à réduire à néant tout mystère. Il s'agissait, plus modestement, d'expliquer comment le monde moderne avait pu naître d'une matrice archaïque lui étant si étrangère.

Plusieurs possibilités s'offraient à l'entendement. Soit que l'on considérât le passage de l'archaïsme à la modernité comme une rupture, absolue ou limitée, ou comme une continuité, plus ou moins stable ou entrecoupée de résistances, ou encore que l'on considérât que les éléments de la continuité sont tous visibles ou ont été, totalement ou partiellement, dissimulés, modifiés, transformés, métamorphosés ou transposés au cours de la transition.

Face à un phénomène aussi complexe que la modernité ou, de manière plus générale, face à toute phase historique d'importance, plusieurs attitudes épistémologiques sont possibles. Trois, en particulier, ont été revendiquées par les savants contemporains : l'historicisme, le structuralisme, le pérennialisme. Chacune entretient avec les deux autres des relations plutôt hostiles. Mais, comme nous allons le voir (avec un cas particulier), les alliances ne sont pas impossibles entre l'une et l'autre au détriment de la troisième.

Pour donner du sens à l'apparition et au développement du jeu d'échecs, Murray a adopté une approche composite, à la fois historicisante¹¹² et préfigurant le structuralisme¹¹³. D'une part, il aborde la cohérence interne du jeu dans chaque aire civilisationnelle ; d'autre part, il développe sa pensée dans le cadre d'un vaste mouvement historique, observé des premières civilisations indiennes jusqu'à nos jours (du moins les siens : la deuxième moitié du XIX^e siècle). Ce qui fait l'unité de sa démarche (en dépit de l'opposition si souvent montée en épingle entre les historiens et les ethnologues), c'est son positivisme. Murray croit ce qu'il voit : il s'intéresse aux archives et s'interdit notamment de raisonner par analogie.

Culin, au contraire, procède souvent par analogie. Il utilise volontiers les traits d'une civilisation (celle de la Corée) pour mieux comprendre une autre (celle de l'Occident moderne). Il se permet cela, parce qu'il est convaincu de l'existence, dans chaque civilisation, d'un fond culturel qui remonte au début des âges, autrement dit une tradition pérenne. Culin est pérennialiste¹¹⁴.

Dès lors, pour lui, il n'est pas indispensable de cultiver son propre génie dans le but dérisoire de réconcilier l'histoire et la structure (l'histoire et la structure sont déjà liés dans le destin du monde), ni d'exercer tout son talent pour découvrir la bonne archive (les faits), capable de décrire le maillon manquant (il y aura toujours un maillon manquant).

¹¹² Historicisme : doctrine philosophique affirmant que les modes de pensée sont liés au contexte historique, lequel, en évoluant, produit une continuité des phénomènes sociaux. On observe que les penseurs historicistes ou historicisants sont très souvent matérialistes et ont une approche positiviste de la connaissance. Les faits, tous les faits, rien que les faits.

¹¹³ Structuralisme : courant de pensée apparu dans les années 1960 parmi les ethnologues et les linguistes, puis dans la littérature et d'autres domaines, le structuralisme, comme son nom l'indique, envisage la culture comme un ensemble cohérent et synchrone, dont l'explication réside essentiellement dans les relations entre ses membres ou éléments, d'où l'intérêt envers les phénomènes collectifs, qui l'emporte largement sur l'attention portée aux phénomènes individuels.

¹¹⁴ Pérennialisme : fondé sur la notion de "tradition primordiale", le pérennialisme est apparu au XIX^e siècle chez des penseurs attirés par les philosophies orientales (de l'Asie ou du Proche orient). La tradition primordiale est un fond commun et intemporel qui se manifeste de différente manière dans toutes les cultures. Une variante extrême du pérennialisme considère que le savoir, dans son ensemble, est une masse invariable de connaissances qui est répartie de manière variable parmi les hommes à travers les époques.

Il suffit d'observer le monde avec empathie et de voir, à travers le brouillard des apparences, ce qui demeure et ce qui change, et ainsi se projeter soi-même, par la force de la pensée, en voyage dans l'espace et dans le temps.

Aux yeux des scientifiques, cette approche manque de sérieux.

Tout en reconnaissant la valeur documentaire des recherches de Stewart Culin, Harold Murray exprimait son désaccord avec les interprétations de ce dernier. Lisons un passage de son *Histoire des échecs*, dont quelques paragraphes sont consacrés aux travaux de Stewart Culin.

« Après avoir affirmé que la thèse de Cox-Forbes¹¹⁵ est généralement réfutée par ceux qui étudient l'histoire des échecs, M. Culin continue :

Sans prendre partie dans ce débat spécifique, il apparaît évident que des relations existent entre le jeu d'échecs et certains jeux à dés plus anciens, comme le *Pachisi*. L'étude comparative des jeux permet d'affirmer que pratiquement tous les jeux de plateau, comme les échecs, ont été précédés par des jeux dont le mouvement des pièces est déterminés par un jet de dés, de coquillages, d'osselets ou de bâtonnets, comme c'est le cas, par exemple, dans un jeu coréen, le *Nyut*, dans un jeu égyptien, le *Tâb*, ainsi que dans de nombreux jeux des peuples autochtones d'Amérique.

Tous ceux qui étudient l'histoire des jeux sont redevables à M. Culin pour ses recherches attentives sur la nature, la pratique et les règles des jeux contemporains. Son idée que les jeux de course ont pour origine certaines pratiques magiques mérite à coup sûr notre considération. De même, il y aurait beaucoup à dire sur son hypothèse selon laquelle les jeux de hasard (avec jet de dés) ont précédé les jeux de combinaison. Mais aucune de ces deux hypothèses n'a pu être établie comme un fait irréfutable. De plus, les étapes ultérieures de son raisonnement, qui suggèrent une relation entre les échecs (jeu de guerre) et le *pachisi* (jeu de course) ne sont pas convaincantes. D'une part, il reste encore à prouver que le *pachisi*, ou *chaupur*, est véritablement plus ancien que le jeu d'échecs. D'autre part, l'argument de M. Culin dépend beaucoup trop de ressemblances qui, soit sont superficielles, soit peuvent

¹¹⁵ Thèse de Cox-Forbes (début du XIX^e siècle) : à partir d'un jeu qui se jouait à quatre mains et avec des dés, originaire de l'Inde et remontant à environ 3000 av. J.-C. (Le *Chaturaji*), s'est développé, en raison de la complexité de certaines règles et de la difficulté pratique à réunir quatre joueurs, un jeu à deux mains (le *Chaturanga*) dont est progressivement né, à son tour, le jeu d'échecs.

être expliquées par d'autres raisons. En un mot, tout cela dévoile une connaissance insuffisante des faits connus de l'histoire des échecs.

Enfin, la thèse que les échecs se sont développés sur la base d'un jeu de course plus ancien implique l'hypothèse qu'un beau jour des esprits réformateurs ont totalement modifié la terminologie du jeu (de course) pour en faire un jeu de guerre et ont obtenu l'assentiment de tous leurs contemporains. Je considère cette hypothèse comme hautement improbable¹¹⁶. »

À cette critique accablante, Culin pourrait répondre qu'en dépit de ses vastes connaissances, il sait qu'il ne sait rien et il sait également et que les thèses de ses adversaires positivistes sont non seulement fondées, mais aussi construites sur les faits.

Tout est question du lieu de l'interprétation. Pour Culin, dans le secret de l'âme, en résonance avec la tradition pérenne des jeux ancestraux ; pour Murray, dans les arcanes de l'intellect, en accord avec des conceptions ludiques attachées à l'idée de progrès.

¹¹⁶ Harold MURRAY, *History of Chess*, 1913, p. 50.

LE JEU D'ÉCHECS EST-IL UN JEU À SOMME NULLE OU NON NULLE ?

— Lucien Perrier

Dans la théorie des jeux, la notion de « jeu à somme nulle » désigne ceux qui font un gagnant et un perdant, sans partage et sans nuances. Le résultat est le suivant : le vainqueur obtient +1, le perdant obtient -1. La somme est donc nulle.

Nous avons écarté d'emblée les jeux où le nombre de protagonistes est supérieur à deux. Non seulement en raison des complications associées, mais aussi parce que seules les situations à deux joueurs nous intéressent, puisque le jeu d'échecs se joue à deux.

Les jeux de société, pour la plupart, sont à somme nulle. Il y a des gagnants et des perdants. Dès lors, on peut se poser la question suivante : que serait un jeu de ce type dont la somme n'est pas nulle ? Et quel serait l'enjeu ?

Tout d'abord, observons que la théorie du jeu dépasse largement le cadre ludique au sens strict et embrasse toutes sortes d'activités. En ce qui concerne le jeu à somme non nulle (visant une solution dite gagnant-gagnant), elle déploie toute sa finesse notamment dans la diplomatie et dans la négociation commerciale. On met alors en valeur la notion de coopération. Parfois, il est vrai, de manière tout à fait illusoire un jeu à somme nulle est déguisé en jeu à somme non nulle : ce qui apparaît comme une coopération fructueuse est un trompe-l'oeil, une escroquerie.

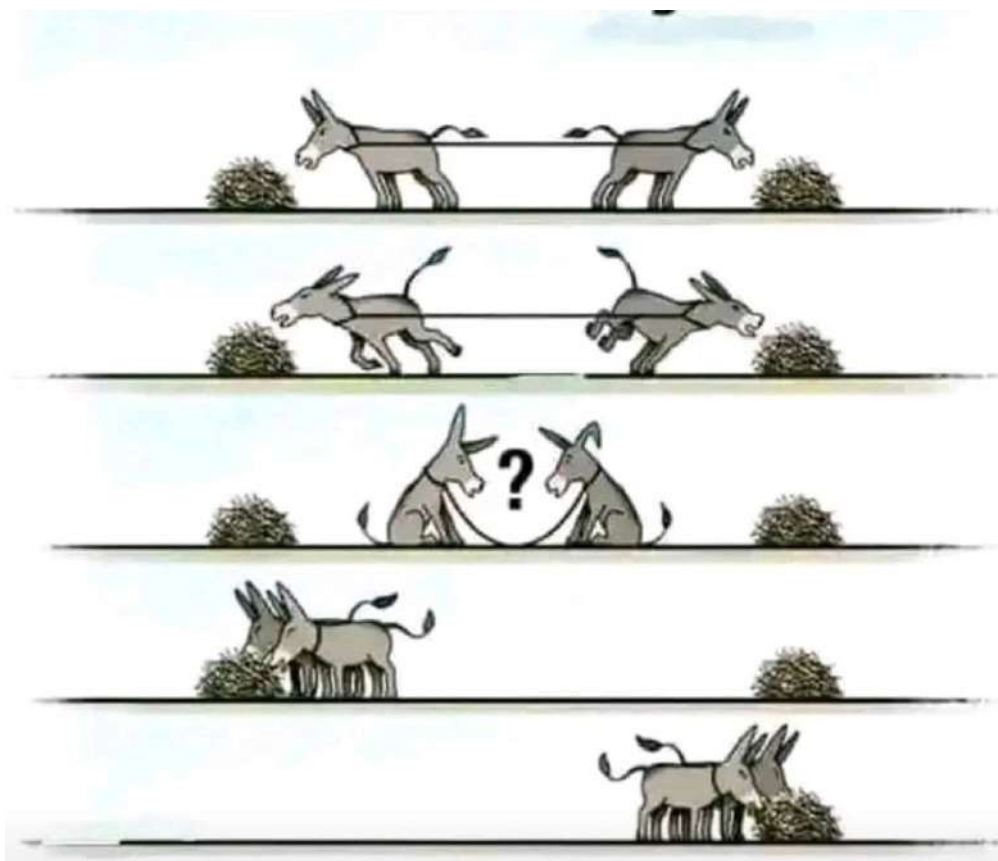
Les transactions les plus simples sont le plus souvent d'authentiques jeux à somme non nulle. Par exemple, quand une personne achète quotidiennement son pain à la boulangerie. Tous les éléments de l'affaire sont bien connus de l'acheteur et du vendeur et chacun, en principe, y trouve son compte.

En revanche, plus la transaction est complexe (un montage financier, par exemple, ou un projet immobilier), plus le danger est grand qu'elle se dégrade en jeu à somme nulle, où l'une des parties – la mieux informée, la plus habile ou la plus retorse – fait un gain bien supérieur à l'autre partie, au point que celle-ci peut même faire des pertes. D'une certaine manière – si le facteur de la sincérité entre

en jeu, – nulle transaction, même parmi les plus simples, n'est pas à l'abri de ce phénomène : prenons l'exemple d'un commerçant qui coupe son lait avec de l'eau.

Un jeu à somme non nulle permet d'observer les effets favorables de la coopération. D'ailleurs, le bénéfice de la coopération apparaîtra d'autant plus évident dans les cas particuliers où les deux parties ont tout le loisir de communiquer sur les avantages d'une éventuelle coopération.

Au degré le plus élémentaire, c'est le cas de figure des deux ânes dont nous voyons si souvent la représentation affichée au mur dans les bureaux du service des ressources humaines, dans le but d'encourager, non seulement le travail en équipe, mais aussi, par voie de conséquence, la coordination des tâches dans le temps.



La possibilité, ou non, de communiquer est un facteur essentiel du jeu. Lorsque les deux parties ne sont pas en mesure de communiquer, le jeu à somme non nulle exige une approche approfondie formant des conjectures sur le comportement de l'autre partie.

Ce type de situations recèlent une part de hasard, de probabilité, de connaissances psychologiques et d'information : elles relèvent de la réflexion stratégique.

Le joueur doit être capable, non seulement de comprendre le sens de son propre choix, mais aussi de juger à l'avance des effets de celui-ci, en fonction des prévisions qu'il fait du jeu de l'autre joueur, sachant que son propre jeu détermine le sens que ce dernier va prendre. L'ambition est donc de contrôler l'avenir, tout autant que de comprendre la situation présente.

À défaut de pouvoir communiquer à proprement parler, les deux joueurs entrent dans un dialogue théorique dont la rationalité est à la fois critère absolu et quantité relative, c'est-à-dire – en l'absence de recours à une instance supérieure – une rationalité plongée dans un milieu irrationnel.

Le « dilemme du prisonnier » est un cas célèbre de ce genre de situation.

Voici le dilemme. Les deux joueurs peuvent choisir, soit de coopérer, soit de trahir. S'ils coopèrent tous les deux, le résultat est très favorable, bien plus que s'ils trahissent tous les deux. Mais le résultat le plus défavorable survient pour le joueur coopératif, dans le cas où l'autre joueur choisit de trahir. Dès lors, faut-il choisir la coopération, en risquant la plus lourde peine, mais avec l'espoir que l'autre fera le même choix pour obtenir le meilleur résultat commun ?

Le dilemme porte le nom de dilemme du prisonnier, car il a été formulé sous la forme suivante, en 1950, par le mathématicien Albert W. Tucker : à deux suspects, la police propose de dénoncer l'autre afin d'obtenir une réduction de peine – la combinaison des solutions apparaît dans le tableau suivant :

	Le suspect B se tait	Le suspect B dénonce
Le suspect A se tait	Les deux font 6 mois de prison.	B est libre ; A fait 10 ans de prison.
Le suspect A dénonce	A est libre ; B fait 10 ans de prison.	Les deux font 5 ans de prison.

De toute évidence, il est préférable d'être en mesure de communiquer (dans ce cas les ânes eux-mêmes parviennent à s'entendre).

En l'absence de communication, il paraît que la rationalité parvient, si l'on peut dire, à tirer son épingle du jeu. Un optimum dit "équilibre de Nash" a été proposé

pour expliquer le fonctionnement psychologique des joueurs. En reprenant le cas des peines de prison, on suppose qu'en fixant des durées optimales aux différents cas de figure, on peut s'assurer que les deux joueurs vont rationnellement faire le choix de la coopération.

Observons que ces réflexions, non seulement reposent uniquement sur la rationalité, mais sont aussi strictement contenues dans le contexte des règles du jeu. Ce qui se comprend, si l'on considère qu'il s'agit d'un jeu (on joue le jeu et l'on observe comment ça fonctionne). Mais nous devons nous rappeler que la théorie du jeu est censée s'appliquer aux situations de la vie (diplomatie, négociation, etc.). Ce type de situations ne se résolvent pas uniquement par la rationalité (même étendue à la finesse psychologique).

Revenons au dilemme du prisonnier. Sa résolution parfaite repose, non pas sur la recherche d'un équilibre rationnel, mais sur le recours à la vertu. C'est-à-dire au principe moral : tu ne dénonceras point. Si les deux prisonniers sont fermes sur les principes, ils font naturellement le choix adéquat et coopèrent. La vertu est le facteur externe du jeu, l'instance supérieure qui permet d'exploiter la rationalité sans la dissoudre dans l'irrationnel. Elle intervient de manière qualitative et absolue, tandis que la rationalité s'approche de la solution par le calcul quantitatif, en risquant toujours de tomber dans l'erreur, car la vérité quantitative est de nature statistique.

À ce propos, soulignons que certains spécialistes de la théorie du jeu ont tenté d'associer le facteur moral à leurs recherches, en affirmant que celles-ci permettraient de mieux comprendre l'émergence des lois morales dans l'humanité. En quelque sorte, ils procèdent à la quantification de la morale.

Revenons une nouvelle fois au dilemme du prisonnier. La situation est bien réelle et devrait attirer notre attention. Il arrive en effet que la police promette une remise de peine à celui qui dénonce ses complices. On peut observer avec une certaine curiosité le contraste entre la vertu morale (universelle) des bandits, qui interdit la dénonciation, et la corruption morale (particulière) de la police, qui encourage la dénonciation. Le dilemme du prisonnier n'en tient pas compte. Il est excessivement théorique. (Cela dit, nous devons aussi nous demander si le criminel repent ne cherche pas à compenser sa faute en dénonçant ses complices, et que dire encore du cas où il a été trompé par eux – mais le dilemme du prisonnier ne tient pas compte de tous ces cas dérivés.)

Ce qui est étonnant, c'est que dans la logique de la théorie du jeu, la vertu peut être assimilée à de la tricherie, puisqu'elle correspond, pour ainsi dire, à une communication illicite entre les deux joueurs ; une communication non verbale et même non sensorielle, immédiate, le partage à distance, pour ainsi dire, d'une information ancestrale, qui permet de réconcilier ce qui est moral et ce qui est utile.

Dans le dialogue d'Alcibiade, rapporté par Platon, Socrate explique à son jeune disciple qu'il n'y a aucun dilemme dans la conduite des Affaires privées ou publiques. Ce qui paraît moral et ce qui paraît utile sont une seule et même chose et on la reconnaît à sa beauté. La beauté du geste, voici le critère universel.



Il est temps de s'interroger sur les jeux à somme nulle, aux nombres desquels on peut compter celui des échecs. À l'encontre des jeux à somme non nulle, les jeux à somme nulle permettent de déclarer sans ambiguïté un gagnant et un perdant (sauf, en l'occurrence, le cas particulier de la partie nulle).

Et pourtant, Alekhine disait que pour lui « les échecs ne sont pas un jeu, mais un art. » Autrement dit : le jeu des échecs donne lieu à la création de beauté. Sans trop risquer le sophisme, on peut affirmer, en s'inspirant de Platon, qu'il y a de fortes chances que le jeu d'échecs, dès lors, soit utile et contienne une enseignement moral.

C'est alors Capablanca, grand adversaire d'Alekhine, qui nous dit que l'on « apprend parfois plus d'une défaite que d'une victoire ».

Il semble bien que du point de vue des grandes vérités sur le monde, un jeu à somme nulle, comme les échecs, n'est finalement pas moins complexe et enrichissant qu'un jeu à somme non nulle, comme le dilemme du prisonnier.

Le jeu d'échecs est-il capable de créer de la beauté ?

Commençons par examiner la question du point de vue juridique. Depuis Philidor jusqu'à Magnus Carlsen, les grands joueurs d'échecs sont rémunérés pour leurs apparitions, plus que pour leurs créations. Leurs prestations d'artiste-interprète, en quelque sorte, priment sur leur qualité d'auteur.

C'est Emanuel Lasker qui a le premier soulevé la question de la propriété intellectuelle sur les parties d'échecs. Il pensait en particulier aux reproductions des parties dans la presse.

En 1931, un juriste allemand, Walter Jung, a écrit une thèse déniaut aux échecs la possibilité de bénéficier de la protection, en arguant, comme on peut le lire sur le site de l'Institut de la Propriété intellectuelle suisse, que « le but du joueur d'échecs ne consiste pas à organiser les coups de telle ou telle façon, mais à remporter la partie¹¹⁷. »

L'objectif de la partie d'échecs, son essence, c'est la victoire, et non l'enchaînement des coups (mouvements), qui en sont seulement les moyens. Le raisonnement est valable, à la condition que l'on sépare absolument la finalité et les moyens. Ce qui se discute, surtout en matière artistique. Mais cela permet justement, du point de vue juridique, de renvoyer les échecs dans le domaine sportif, où les parties ne sont pas protégées, où les mouvements des joueurs (par exemple dans un match de basket) sont considérés comme des faits. Et l'on ne protège pas les faits (pensons par exemple aux tentatives de plus en plus nombreuses, et pour l'instant déboutées, de breveter le vivant).

Ce qui peut nous intéresser, dans ce débat (loin d'être résolu), c'est qu'il met en exergue deux aspects fondamentaux du jeu d'échecs. D'une part, la distinction entre les coups des joueurs (les mouvements des pièces) et l'objectif de la victoire, qui introduit l'équivoque entre l'art et le sport ; d'autre part, le fait que, contrairement à une création artistique ordinaire, le jeu d'échecs se pratique à deux. Qu'en est-il du perdant ? Peut-on dire que les erreurs qui l'ont conduit à la défaite sont équivalentes aux imperfections qui font les grands artistes ? D'une certaine manière, l'argument de Walter Jung est irréfutable : si l'objectif est seulement de gagner, la succession des coups (mouvements) appartiennent au domaine public.

Mais qu'en est-il, si l'objectif n'est pas seulement de gagner ? Si, par exemple – comme au dilemme du prisonnier – une instance extérieure (supérieure) indique à l'un des joueurs qu'à tel moment, tel coup (mouvement) doit être joué parce qu'il

¹¹⁷ Franziska RAAFLAUB, « Échecs et droit d'auteur : une partie perdue ? », site de l'Institut Fédéral de la Propriété Intellectuelle (Suisse), 15 décembre 2024. <https://www.ige.ch/fr/blog/articles-du-blog/schach-und-urheberrecht-eine-verlorene-partie>

est beau. Parce qu'il est beau, il est bon et il est vrai (c'est-à-dire utile, dans le cadre d'une partie d'échecs), donc il conduit à la victoire. Dès lors que les moments comme celui-ci se multiplient et finissent par occuper toute la partie, il apparaît évident que l'argument consistant à séparer les coups (mouvements) de l'objectif est caduque. En matière artistique, on ne sépare pas la finalité des moyens.



Le jeu des échecs est à la fois un sport et un art. En tant que sport, il est un jeu à somme nulle où seule la victoire compte, car il n'y a qu'un seul gagnant. En tant qu'art, il est un jeu à somme non nulle, où les deux joueurs contribuent à créer ensemble un chef-d'oeuvre au moyen d'un échange constant, non verbal, reposant sur le partage de vertus universelles.

Les échecs dans l'histoire de l'art

L'ÉCHIQUIER COMME REPRÉSENTATION DE LA COMPLEXITÉ SPATIO-TEMPORELLE

— Henri de Montety

Les cosmogonies anciennes témoignent du désir constant, ancré en l'homme depuis les temps immémoriaux, de donner une explication à la présence du monde. Elles ont donné lieu à une grande diversité de représentations, généralement très visuelles, recourant souvent à des êtres de la vie ordinaire, animale ou végétale, modifiés ou agencés de manière fantastique afin de mieux rendre compte de ce qui se cache derrière les choses visibles.

Dans ces représentations cosmogoniques, c'est la vision du monde archaïque dont nous voyons l'expression, telle qu'elle se manifeste également dans les productions artistiques peuplées, non seulement de créatures fabuleuses, mais aussi, par exemple, d'hommes dont la taille varie selon l'état et de lieux dont les contours sont liés à des considérations spirituelles. Simplement, au lieu d'être partiellement surnaturelles, les cosmogonies le sont entièrement. Rien ne semble pouvoir les rapporter à la réalité naturelle ; pourtant, elles représentent ce que la réalité a de plus réel. Elles sont la métaphore de vérités immuables.

Aux Temps modernes, les artistes ont reçu une mission nouvelle et inédite, celle de représenter avec exactitude et précision le monde visible (perspective, proportion). Les cosmogonies et leurs fantaisies visuelles, sauf exceptions, sont tombées en désuétude. Quant à la réflexion métaphysique, elle a été orientée vers un nouveau mode d'expression.

Ce sont les philosophes, en l'occurrence, qui ont repris le questionnement sur la nature et l'origine du monde. Pour expliquer ce qui, même pour les modernes, restait invisible à l'œil, ils ont fait usage de leur outil de prédilection, le langage,

autrement dit la conception et l'assemblage d'idées, non moins spéculatives que les visions cosmogoniques d'autrefois, mais enrobées de références rassurantes à la raison, autrement dit des concepts.

Leibniz est connu pour avoir posé la question faussement naïve : « Pourquoi y a-t-il quelque chose plutôt que rien ? » En guise de réponse, il a proposé le *Principe de raison suffisante*, selon lequel rien n'existe effectivement sans cause. D'ailleurs, la réponse elle-même était à la fois suffisante et insuffisante¹¹⁸.

Ne renonçons pas si vite aux cosmogonies anciennes, qui ont l'avantage d'offrir des explications entières et complètes. L'une d'entre elles, fondée sur la mythologie nordique de l'arbre-monde (*Yggdrasil*), est représentée ci-dessous dans une oeuvre attribuée au graveur danois Oluf Bagge (1780-1836).

Il est dit que l'arbre assure la cohérence verticale du monde ; le serpent, quant à lui, qui fait un cercle sur lui-même (*Ouroboros*), assure la cohérence horizontale. Or le cercle, en tant que forme géométrique, est censé être sans discontinuité. Théoriquement, le lieux où le serpent mord sa queue pourrait définir un point particulier, lequel briserait la continuité du cercle et ainsi permettrait d'identifier chaque rayon perpendiculaire avec l'axe de l'arbre, en procurant des coordonnées spatiales au système. Admettons tout de même que la cohérence horizontale du système de l'arbre-monde ne semble pas pouvoir procurer une grande précision.



¹¹⁸ En tant que telle et pour ce qu'elle représente, la réponse de Leibniz continue à occuper les esprits. Francis Wolff (dir.), *Pourquoi y a-t-il quelque chose plutôt que rien ?*, Rue d'Ulm – PUF, 2007.

Observons maintenant l'échiquier sur le guéridon et reconnaissons qu'il est visuellement proche de l'arbre-monde. Sauf que les coordonnées spatiales (horizontales) peuvent être attribuées avec précision, en l'occurrence, il s'agit de la position sur une case de l'échiquier.

Comparons les deux univers. D'un côté, la terre est ronde – plus exactement, l'univers d'*Yggdrasil* est sphérique. De l'autre, l'échiquier est carré. Et pourtant : les deux se ressemblent.

Dans la mythologie hindoue, les mandalas ont pour vocation de refléter le monde intérieur-extérieur. Le plus souvent, elles sont représentées sous la forme d'un carré, mais le terme lui-même signifie cercle. Posons-nous provisoirement la question : pourquoi les sages hindous ont-ils tenu à représenter le "cercle" sous la forme d'un "carré" ?

Dans un autre article du présent numéro, qui justement explore ce genre de problèmes, on peut lire que « le carré est considéré comme la forme la plus apte à suggérer la complexité spatio-temporelle, telle qu'elle se manifeste dans ses quatre côtés ou quatre points cardinaux : le levant, le couchant, le midi et le septentrion¹¹⁹. » Les points cardinaux permettent de situer, non seulement spatialement, mais aussi temporellement les lieux, puisque quelque chose se passe : il y a un levant et un couchant. C'est important. En outre, le même article s'intéresse aux symétries respectivement réflexive et rotationnelle, qui permettent d'établir un lien entre des plateaux très anciens, dont les fonctions étaient essentiellement métaphysiques et morales, et les plateaux de jeu (notamment des échiquiers) apparus plus tardivement.

Il est donc possible de proposer des analogies, d'une part, entre les plateaux cosmogoniques et les plateaux ludiques (c'est l'objet de l'autre article) ; d'autre part, entre le cercle et le carré (c'est l'objet du présent article).

De fait, il apparaît bel et bien qu'une combinaison de symétrie réflexive et rotationnelle permet de représenter un carré sous la forme d'une sphère, et vice-versa. Pour cela, imaginons un carré que l'on fait tourner autour de son point central et traçons toutes les lignes parcourues par les quatre angles. Si l'on accomplit un grand nombre de mouvements, l'ensemble des lignes tracées

¹¹⁹ Voir l'article « Les origines du jeu d'échecs : contenu géométrique et cosmogonique de l'échiquier » de Camelia de Montety dans la rubrique Échiquier littéraire du numéro en cours.

formera la surface d'une sphère (la sphère dont on peut prendre au hasard un disque, dans lequel le carré originel est justement circonscrit).

Ces manipulations donnent une vision du monde entière et complète, à la fois exacte (la sphère) et précise (le carré).

La terre est-elle une sphère ou un carré ? Les modernes, en redécouvrant Aristote et Ptolémée, tout en accomplissant quelques tours de la planète, se sont clairement prononcés en faveur de la sphère et ont rejeté dans les temps obscurs et révolus ce qu'ils ont appelé le Moyen âge (autrement dit une transition inutile), cette époque où l'on avait l'outrecuidance de penser que la terre était plate.

L'hypothèse, pourtant, mériterait d'être formulée selon laquelle les médiévaux auraient pu penser – peut-être à la manière d'autres civilisations archaïques des différents âges de l'humanité ? – que la terre est plate, en raison même du fait qu'elle est aussi sphérique, et cela grâce aux relations d'analogie réciproque définies par une symétrie réflexive et rotationnelle.

Si l'on admet qu'il y a un problème au sein de la civilisation occidentale, notamment dans l'articulation de la modernité avec ses origines archaïques, il faut identifier le fond du problème. Le questionnement est délicat et se dédouble :

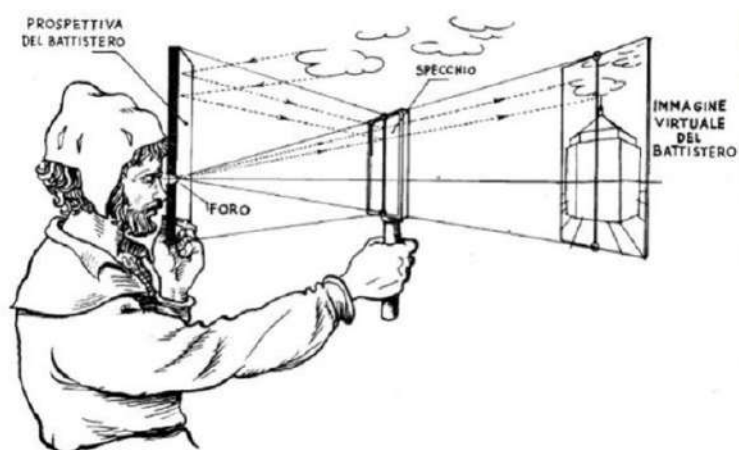
- Est-ce le monde médiéval qui a vu la terre plate en oubliant les symétries complexes du carré avec la sphère ?
- Où est-ce le monde moderne qui a vu la terre sphérique en oubliant les symétries complexes de la sphère avec le carré ?

Quelques éléments peuvent nous conduire vers un début de réponse. Les gens du Moyen âge – comme toutes les cultures archaïques – vivaient entourés de réalités invisibles, pas seulement les anges, mais aussi l'esprit des ancêtres, les intempéries à venir, le réseau des chemins traditionnels pour aller de tel endroit à tel autre et même des quantités de contes et légendes que l'on savait par coeur : tout un ensemble de réalités qui donnaient une structure spirituelle solide au monde naturel, c'est-à-dire un ensemble de relations constantes entre le carré et la sphère (par la symétrie réflexive et rotationnelle).

La modernité, en sécularisant le monde, a éloigné les réalités invisibles. Les relations de symétrie entre la sphère et le carré ont été rompues, au point qu'elles

ont été oubliées. Le monde, pour autant, n'a pas cessé d'être. Mais le carré a été séparé. Le monde de l'expérience est devenu exclusivement sphérique (naturel). De sorte que si l'on ressentait le besoin d'exprimer une référence au carré (aux réalités métaphysiques), celle-ci ne pouvait plus être de type métaphorique ; elle était désormais symbolique. Les réalités spirituelles ont été remplacées par les idées : la symétries réflexive et rotationnelle (un élan pratique entre deux réalités) a été remplacée par la symétrie axiale et centrale (un élan théorique dans le domaine des idées). Le caractère abstrait de cette nouvelle manière de décrire le monde a permis aux philosophes de développer des concepts que l'on peut exprimer, non plus sous forme de dessins, mais avec des mots. En somme, dans cette conception caractérisée par la séparation universelle, où l'analogie est en panne, le progrès est un piège : plus on explore la sphère (le monde naturel), plus le carré (le monde surnaturel) devient plat et limité.

Ainsi Galilée a-t-il cru voir le monde à travers un télescope conçu par lui-même, tandis que les Sumériens, munis des yeux que Mazda leur avait donnés, étaient capables d'embrasser d'un seul coup toute la voûte céleste. Galilée a cru ce qu'il a vu. Il a cru que tout était dans ce qu'il voyait.



Brunelleschi, application de la perspective spatiale (la fenêtre d'Alberti)

Le télescope de Galilée, qui permet de voir les satellites de Jupiter, comme si l'on y était, est l'équivalent de la fenêtre d'Alberti, qui permet de voir un paysage, comme si l'on y était.

Les peintres sont devenus naturalistes.

Nous avons passé un peu vite sur l'apparition du naturalisme au début des Temps modernes. Galilée nous y ramène. D'ailleurs, il est temps de revenir sur ce point, pour aborder ensuite quelques représentations du jeu d'échecs.

Voyons tout d'abord deux peintures de la Renaissance dont le thème est celui de l'Annonciation. La première oeuvre est de Raphaël (Haute Renaissance), la seconde est du Titien (Maniérisme).



Raphaël, *Annonciation* (1503)



Le Titien, *Annonciation* (1535)

Ce qui frappe, dans les deux oeuvres (et dans beaucoup d'autres du même genre, par exemple de Veronèse ou du Tintoret), c'est la volonté de procurer une structure solide à l'espace au moyen du sol en damier. Le sujet du tableau (qui n'est pas des moindres, puisqu'il s'agit de l'Annonciation : l'irruption du monde surnaturel dans le monde naturel) est pour ainsi dire négligé. Ce qui importe, semble-t-il, c'est d'avoir les pieds sur terre (ne nous leurrions pas : l'ange du Titien, à droite, n'est pas immatériel ; il saute en l'air et il va bientôt, comme celui de Raphaël, à gauche, rebondir sur le sol).

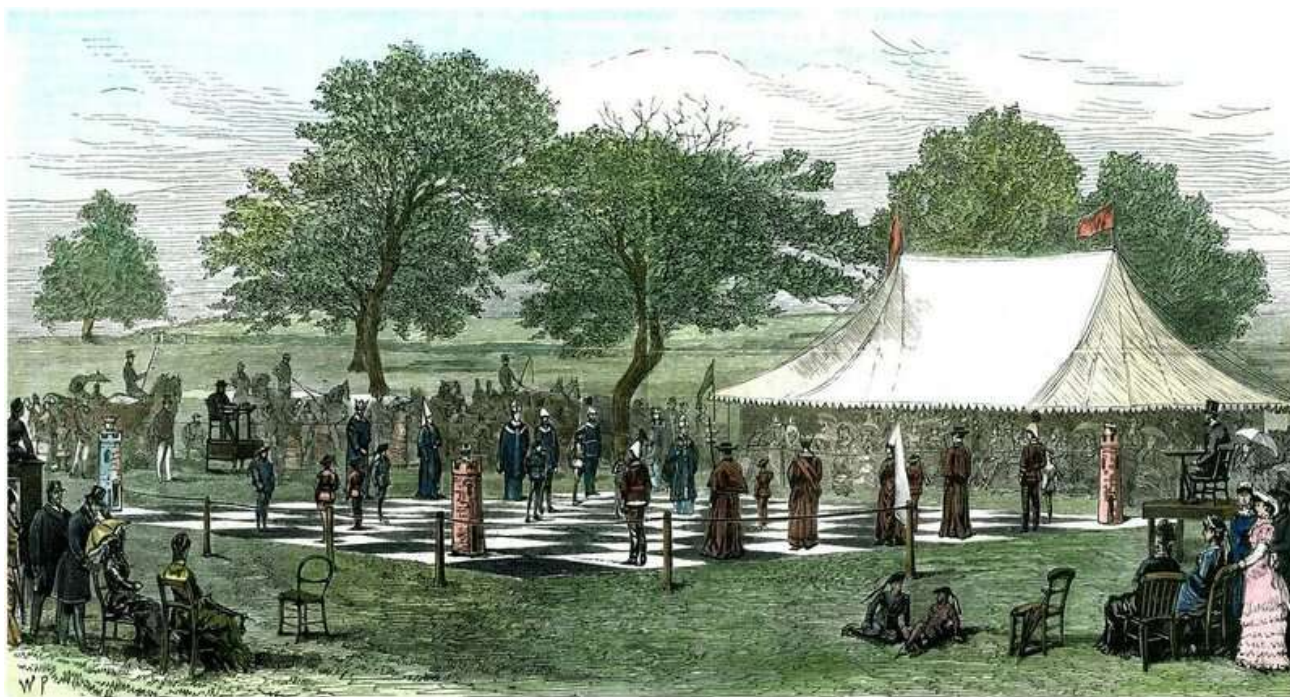
Le rôle du peintre moderne est de représenter le monde tel qu'on le voit, selon les lois de la nature, en perspective et en proportions. Pour être sûr que la représentation est correcte : rien de tel qu'un damier régulier. La vérité n'est pas dans l'évènement de l'Annonciation. Elle est dans la qualité du carrelage.

Dans ce type de représentation artistique, toute possibilité de cosmogonie est niée. Les ponts de la symétrie spirituelle sont coupés. Le carré, en l'occurrence, est totalement séparé de la sphère. L'un et l'autre sont autonomes. Et le monde naturel, dès lors qu'il est séparé du monde surnaturel, prend le pas sur ce dernier

(au nom du principe que la mauvaise monnaie chasse la bonne). Et cela s'est produit au moment même – la Renaissance – où l'artiste s'est donné pour objectif de mieux représenter l'espace. Or ce qui se passe vraiment, c'est que l'espace spirituel (le carré), authentique et réel, est détourné de manière fictive sous la forme d'un carrelage dérisoire sur lequel sont projetées de simples idées. Cet espace est entièrement trompeur : c'est un trompe-l'œil.

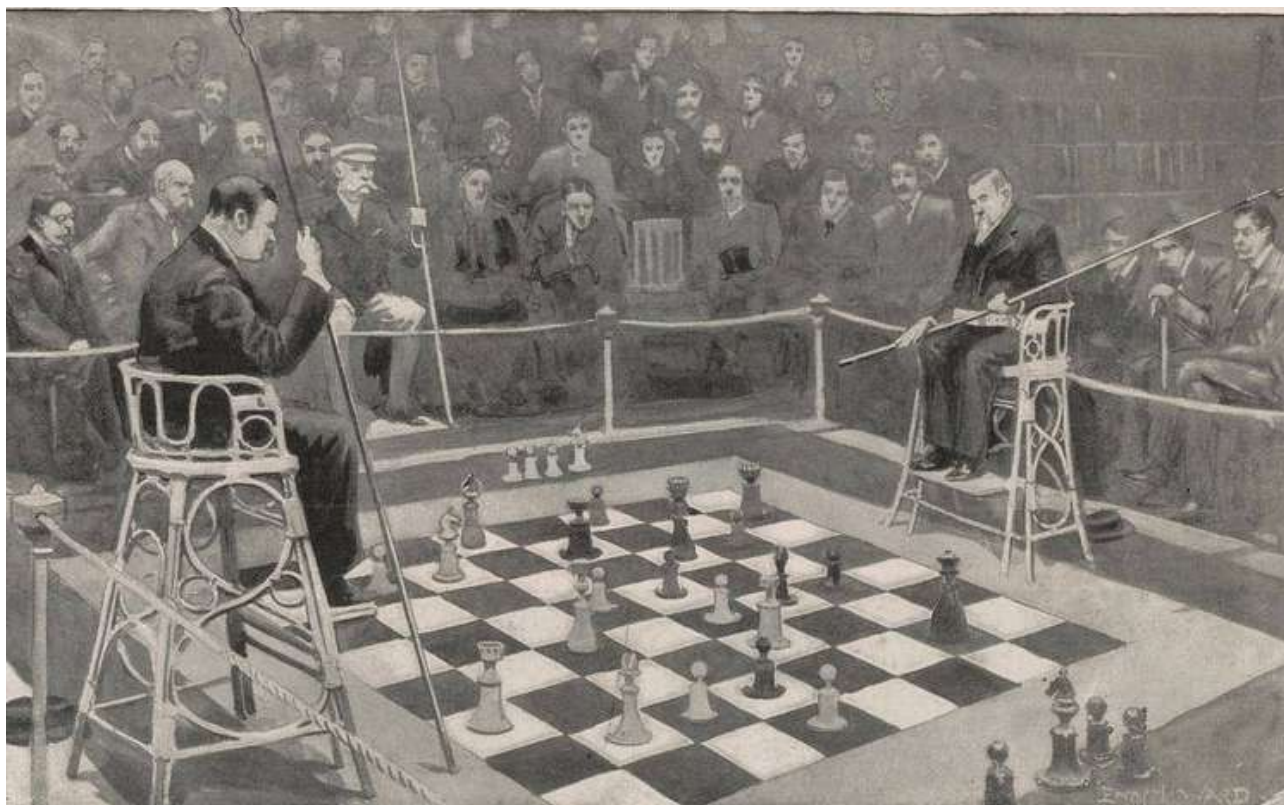
Si l'on voulait qu'il puisse représenter la réalité, le sol carrelé devrait être lié aux événements par une relation analogique véritable, une métaphore qui puisse justifier sa présence et ainsi permette à la structuration spirituelle (la cohérence : les cases sur l'échiquier) de contribuer véritablement à l'existence (celle qui se déroule dans la sphère).

On reconnaîtra dans cette description une sorte de définition du jeu d'échecs (des mouvements sur les cases d'un échiquier dont on s'efforce de percer le sens, dans le cadre d'une confrontation entre deux volontés). Observons que le jeu d'échecs n'est pas incompatible avec la grandeur nature, par exemple dans les parties d'échecs dites « vivantes », comme celle qui s'est déroulée quelque part en Angleterre en 1882, dont nous voyons ci-dessous une gravure.



The Illustrated London News (1882).

Ajoutons, pour le plaisir du spectacle, les parties dites « colossales », dont les dimensions sont pourtant plus modestes que les vastes parties vivantes.



Richard Fenton vs. Joseph H. Blackburne, Crystal Palace (années 1870 ?).

Ces mises en scène, pour ainsi dire, de l'échiquier en tant que lieu où il se passe des choses intéressantes nous encouragent à nous poser la question suivante : Pourquoi les peintres ont-ils parfois représenté des échiquiers ? Est-ce, comme le carrelage, seulement une manière (plutôt simpliste) de donner à l'oeuvre d'art une caution naturaliste ? Voire un simple moyen d'exhiber quelque talent technique ?

Nous allons justement nous intéresser à des artistes qui se sont éloignés des canons académiques.

Et nous pourrions constater que le peintre, dès lors qu'il ne cède point aux illusions de la perspective naturaliste, peut recourir à l'échiquier comme à un carré cosmogonique (autrement dit : métaphorique, spirituel, métaphysique).





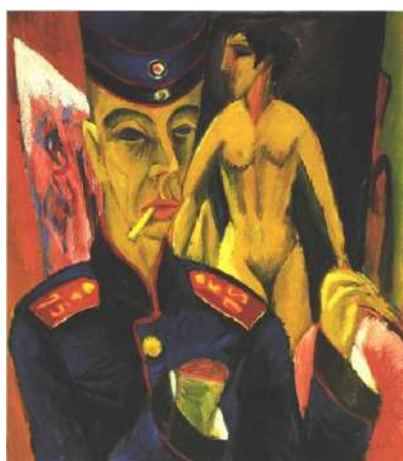
Kirchner, *Erich Heckel et Otto Mueller*
jouant aux échecs I (1913)



Kirchner, *Erich Heckel et Otto Mueller*
jouant aux échecs II (1913)

Que penser de ces deux tableaux ? Les deux hommes sont-ils dans un lupanar, en train de se disputer au jeu la femme nue qui se trouve étendue à côté ? Ou bien sont-ils si occupés à jouer qu'ils négligent ses attraits ? Le fait même qu'Ernst Kirchner (1880–1938) ait réalisé deux versions légèrement différentes de son oeuvre devrait nous inciter à penser qu'il a quelque chose à dire et que le sens de son tableau ne peut pas se limiter à une interprétation aussi minable. L'offense à la féminité ne peut pas être le programme pictural d'un peintre qui, au sein du mouvement général de l'expressionnisme allemand, se proposait de témoigner des tourments existentiels de son époque (l'angoisse dont la cause était la modernité).

Un autre tableau peut nous aider à comprendre, où Kirchner a aussi représenté un moment de bifurcation devant la vision de l'éternel paradis sous la forme



Kirchner, *L'autoportrait
en uniforme* (1915)

archétypique de la femme nue (renversement de la *Conjonction des contraires*, enluminure médiévale chère à Jung). Le "moment", c'est le jeune engagé qu'il fut lui-même en 1915. Le temps passé avec une femme n'est pas perdu ; il est plutôt gagné sur ce qui occupe inévitablement le temps des hommes : la vie et la mort. Le jeu d'échecs, sur les deux tableaux ci-dessus, n'est pas une allégorie du divertissement, de l'oubli de soi. Au contraire : plutôt celui d'un accomplissement conscient du destin (du devoir ?), que seule la guerre (l'engagement en 1915) peut, en miroir, égaler.



Matisse, *La famille du peintre* (1911)

Le sujet du tableau ci-dessus est plus léger. Matisse (1869-1954) reprend et adapte, comme dans plusieurs de ses oeuvres, l'héritage des peintres Nabi, du point de vue, tant de la thématique (celle d'une scène familiale et paisible, dans une salon richement décoré) que de l'exécution (la stylisation en surface plane).

Cette manière de peindre, à l'encontre de la perspective, permet de suspendre les éléments du tableau, comme à un fil, et de les étudier un à un sans s'embarrasser des contraintes de la cohérence optique naturaliste.

Le principal inconvénient de la perspective, c'est qu'en technicisant la représentation de l'espace, elle impose une sorte d'arrêt sur image, une saisie sur l'instant et donc l'anéantissement du temps. Dans le tableau de Matisse, au contraire, les objets posés sur la console de la cheminée, par exemple, sont remarquables : il est impossible qu'ils soient posés, puisque la console est

verticale, parfaitement plane. Et pourtant, indéniablement, leur place est sur la console. En quelque sorte, ils sont là depuis toujours, c'est leur seule façon d'être. Et l'on sent l'épaisseur temporelle de leur présence, comme s'ils étaient une trace sur la toile. En dépit de leur situation apparemment précaire, ils contribuent à la solidité de la scène. Ils établissent le lien indissoluble entre la valeur décorative et l'atmosphère spirituelle des lieux.

Cela dit, l'objet principal du tableau, c'est l'échiquier. D'ailleurs, les deux enfants ne jouent pas aux échecs, mais aux dames. Ils s'agit donc plutôt d'un damier. Mais cela n'explique pas pour autant que le plateau soit constitué de sept colonnes et onze rangées.

Signalons que le damier est le seul objet du tableau qui soit représenté en perspective. Tout le reste est absolument plan : les tapis, les canapés, la cheminée ; les personnages eux-même semblent découpés dans une feuille de papier (d'ailleurs, s'il est ici parfaitement harmonieux, le procédé a été plus tard systématisé par Matisse, avec des résultats beaucoup moins heureux). Quant au damier, représenté en perspective, ses lignes de fuite conduisent vers un point qui se situerait quelque part dans la cheminée (derrière la cloison qui la ferme).

Autre anomalie : en regardant mieux le tableau, on observe que les cases du damier ne sont pas, comme ce devrait être le cas, déformées par la perspective. Pour que sa taille soit réduite dans sa partie la plus éloignée, c'est le nombre de cases qui est diminué. D'où la différence, évoquée plus haut, entre le nombre de colonnes et le nombre de rangées.

Cette manière de modifier la nature même de l'objet, et non sa taille apparente, dans le but de rendre compte de la vision en perspective, est sans nul doute, de la part de Matisse, une taquinerie adressée aux adeptes du naturalisme pictural. Comme s'il affirmait que le principe même du naturalisme, en copiant la nature, devait consister à la déformer. De sorte que la représentation naturaliste, inéluctablement, est un trompe-l'oeil, non seulement du point de vue optique, mais aussi métaphysique.

Autrement dit : pour la raison même qu'il est représenté en perspective, ceci n'est pas un damier.

D'ailleurs, pourquoi avoir choisi un damier, ou plutôt, d'une manière générale, un plateau de jeu pour faire cette démonstration ?

Le plateau de jeu est un objet propice. Il est, comme nous l'avons vu, par excellence le carré métaphysique lié au cercle et à la sphère naturelle. Sa représentation erronée (irrégularité des lignes et rangées), dans un contexte prétendument naturaliste (en perspective), est une atteinte sérieuse à la réalité.

Mais celle-ci est volontaire (ironique). En 1911, Matisse réalisait, à l'avance, une puissante mise en garde contre le surréalisme. (Était-ce volontaire ?) Son tableau a pour titre : « La famille du peintre ». Pourquoi pas ? Puisque la mère, de son côté, porte des chaussures aussi vertes que les vases posés sur la console, pourtant verticale, de la cheminée. La famille est une valeur sur laquelle on peut compter. Comme les vases, elle est suspendue dans l'espace, mais elle est aussi – comme les chaussures de la mère – solidement implantée dans le temps.

Sur le tableau ci-contre, qui est une aquarelle d'un peintre allemand à peu près contemporain de Matisse, Otto Möller (1883-1964), l'échiquier, au contraire, est le seul élément du tableau qui ne soit pas représenté en perspective. Il est aussi vertical qu'un tapis d'une peinture nabi.

Les deux joueurs, assis à une table, sont dans le monde naturel (sphérique), et ils sont en même temps plongés dans le monde métaphysique de leurs propres pensées (le carré).

Quelle est la part de hasard et celle de l'inspiration dans le processus de conception d'une oeuvre d'art ? A-t-on une quelconque assurance de dire la vérité en l'interprétant ?



Otto Möller, *Joueurs d'échecs* (1920)

On peut se poser la question en observant deux autres peintures du même artiste et sur le même thème, réalisées, pour l'une, quelques années auparavant ; pour l'autre, l'année suivante.

L'oeuvre de 1916 est conventionnelle. Celle de 1921, d'une certaine manière, l'est tout autant. Elle appartient à la mouvance de l'Art optique (mélange de cubisme), une

pratique développée au cours de ces années, notamment au Bauhaus, appliquée ici de manière à la fois sobrement géométrique et un peu trop forcée. L'accent mis sur le centre de l'échiquier manque de subtilité. Ces deux peintures, en somme, manquent d'originalité. En tout cas, elles ne semblent pas entrer, comme celle de 1920, dans le cadre d'une tentative de réflexion simple et spontanée, mais profonde, sur la représentation métaphysique du monde liée à l'échiquier.

Paul Klee (1879-1940) a enseigné à l'école du Bauhaus (à Weimar). Il est connu pour avoir peint des échiquiers. Ce n'est pas pour rien qu'il qualifie celui-ci de « super ». La structure générale est à peu près régulière, bien qu'inhabituelle (onze colonnes et treize rangées). Quant à l'alternance des cases, elle est tout à fait anormale, puisqu'elle ne consiste pas à opposer les cases noires et les cases blanches, mais à structurer une succession de nuances, généralement le blanc, le gris et le noir (parfois le bleu ou le rouge se substituent au noir).

L'économie générale de l'échiquier est donnée par le nombre trois, autrement dit le nombre de dimensions définissant un espace géométrique. L'échiquier de Paul Klee est « super », parce qu'il définit implicitement un espace, c'est-à-dire que,



Otto Möller, *Joueurs d'échecs* (1916)



Otto Möller, *Joueurs d'échecs* (1921)



Paul Klee, *Super Echecs* (1937)

tout en restant encadré dans la surface du carré, il s'extrapole en sphère (comme le suggèrent les coins estompés, qui créent une impression de loupe). Il est donc, en tant même que carré, à la fois métaphysique et naturel. Il est vraiment « super ».

Dès lors, les pièces posées sur l'échiquier métaphysique (le carré que nous avons sous les yeux) ont cette allure bizarre, parce que leurs tailles et leurs positions dépendent de l'endroit où elles se trouvent dans leur espace d'origine (l'espace naturel, celui qui devrait être sphérique, mais ne l'est pas, puisqu'il est super-posé sur le même carré d'échiquier). Les pièces (métaphysiques) – que l'on voit – sont une projection de pièces (naturelles) – que l'on ne voit pas. En somme, c'est le monde à l'envers. Dès lors, le plan métaphysique de l'échiquier est-il vraiment métaphysique, au sens de transcendant ? Il y a, dans le renversement de Paul Klee, une tentation tautologique : la tentation moderne.

D'ailleurs, cette tentation moderne (désacralisante) n'est pas nouvelle. Il existe, il me semble, deux types d'interprétation de la Caverne de Platon, selon que l'on considère ce qui se reflète sur les parois comme des « Idées » purement transcendantes, ou comme de simples « idées » tendant vers l'immanence. Dans le second cas, la caverne serait légèrement tautologique : la nature se reflète en elle-même.

En renversant l'ordre des projections de la caverne de Platon (la nature qui se reflète dans l'ordre métaphysique), l'échiquier de Paul Klee accentue l'ambiguïté dans le sens de l'interprétation moderne. En étant rétrogradé à l'état de reflet de la nature (la sphère implicite), le carré métaphysique perd son caractère premier (et finalement toute raison d'être ?).

Or ce qui est premier, aux yeux de Platon (et c'est en cela que Platon écarte, pour sa part, toute possibilité d'ambiguïté dans l'interprétation de sa caverne), c'est la vertu. Tant que les vertus (les Idées transcendantes) aspirent à la matérialisation, le monde se porte bien. Mais si ce sont des idées (de simples idées humaines) qui se matérialisent, le monde risque de se racornir dans une idéologie matérialiste.

Le modèle de Paul Klee risque d'accentuer la raréfaction des vertus, au point que celles-ci finissent par manquer. Il faudrait être un yogi hindou pour qu'une spiritualité entièrement fondée sur la nature (projection de la sphère naturelle sur le carré métaphysique) soit productrice de vertu.

Bien sûr, tout dépend de ce que l'on entend par nature. Faut-il penser que la sagesse est effectivement dans la nature ? Les pièces de Paul Klee, finalement, sont-elles monstrueuses ou harmonieuses ? La modernité, peut-être, n'a pas encore dit son dernier mot. Encore faudrait-il tenter de distinguer clairement, en l'absence de tout recours spirituel transcendant, ce qui, dans la nature, relève de la création et de la destruction.

Paul Klee, en tout cas, n'a pas dit son dernier mot. Donnons lui justement la parole, afin qu'il puisse se défendre : une parole hypothétique d'ailleurs, dont nous pouvons penser qu'il ferait usage.

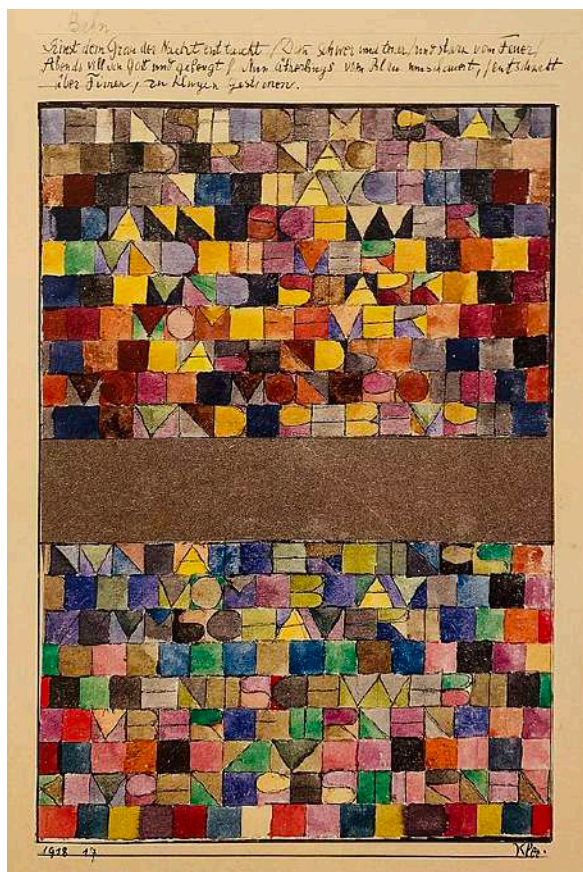
Observons de nouveau son échiquier. Si la nature (la supposée sphère) fait l'effort de se refléter sur l'échiquier (le carré métaphysique), c'est bien la preuve que celui-ci appartient à un autre ordre, à l'ordre transcendant. Plus exactement, le carré ne peut pas être "seulement" immanent ; sinon, à quoi bon prendre la peine de le représenter, même superposé à celui de la nature ? Alors qu'il suffirait d'un échiquier "normal" (pas « super »), avec des cases et des pièces normales, pour exprimer une bonne fois pour toute le mystère niché dans la nature au seul moyen des règles du jeu (naturelles), dont nous savons qu'elle ne sauraient, dans leur fonctionnement et dans leur signification, être réduites à de simples rouages mécaniques.

Hélas, ce raisonnement est lui-même, au moins partiellement, tautologique. Il repose sur un acte de foi qui rappelle l'assurance tranquille du yogi évoqué plus haut, dont la force tient surtout dans le fait qu'il ne ressent pas la nécessité de prouver quoi que ce soit¹²⁰.

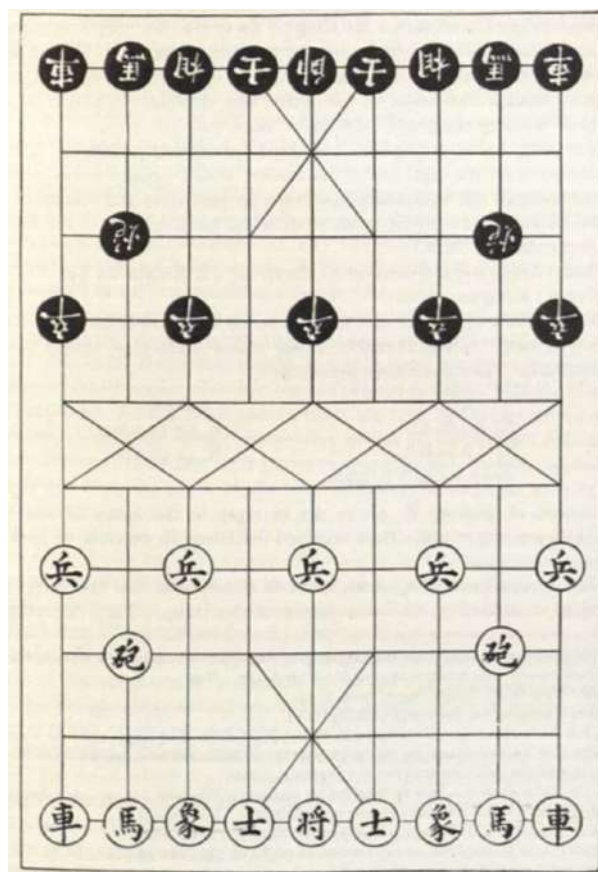
Cela dit, au sujet de Paul Klee, nous n'invoquerons pas le hasard. Il suffit d'observer son tableau réalisé en 1918, intitulé *Jadis surgi du gris de la nuit*, et de le comparer avec la représentation traditionnelle de l'échiquier chinois.

¹²⁰ Une autre hypothèse, qui pourrait être confirmée ou infirmée pour les biographes bien renseignés, celle que Paul Klee, en plus des nombreuses maladies répertoriées (pneumopathie, sclérose du visage, sténose peptique de l'œsophage, dilatation du cœur, sclérodermie... <https://www.association-sclerodermie.fr/la-sclerodermie/la-maladie-de-paul-klee/>), aurait été astigmat. Aux yeux des astigmates, la ligne courbe et la ligne droite sont deux espèces qui ne sont pas faciles à distinguer. Or, selon que l'on prend ou non en compte l'effort intellectuel de compensation visuelle, et selon la signification que l'on donne à cet effort, on pourra considérer que les astigmates ont un penchant, soit vers la distinction/réunion, soit vers la séparation/confusion du plan naturel (courbe) et métaphysique (droit). Autrement dit : on n'est pas avancé.

Les deux parties du poème se font face, par dessus une bande nue, qui ressemble fort à la rivière de l'échiquier traditionnel chinois. Quant aux cases, où sont posées les lettres d'un poème, au lieu des pièces d'échecs, elles sont structurées sur un mode similaire à celui des « super échecs » (rappel : la toile intitulée « super échecs » a été peinte une dizaine d'années plus tard).



Paul Klee, *Jadis surgi du gris
de la nuit* (1918)



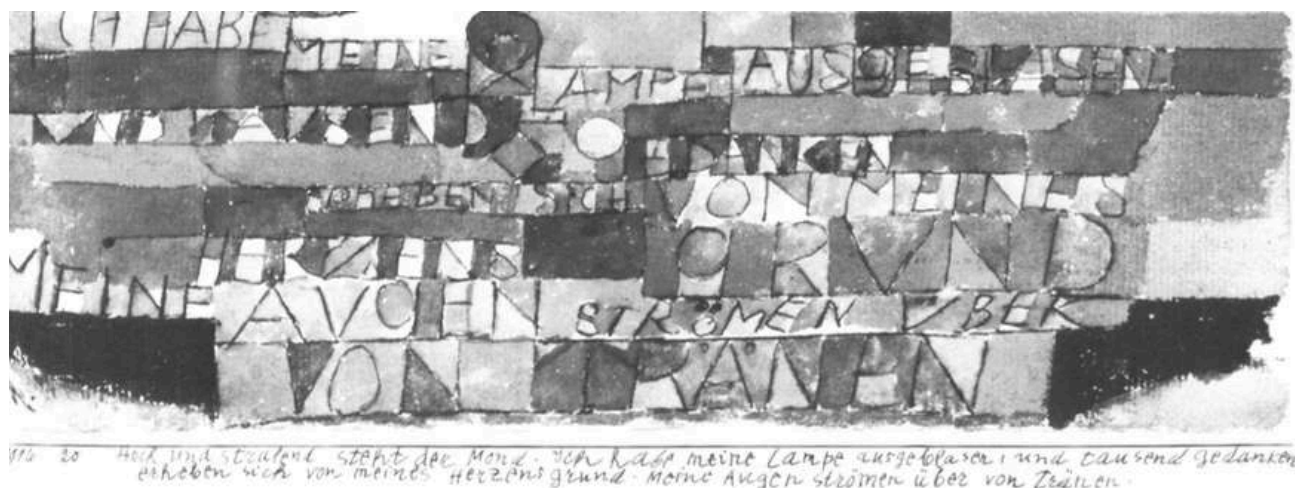
Échiquier chinois

Le poème semble être de la main de Klee (Il faudrait examiner avec attention le texte et la graphie pour tirer des conclusions plus sûres). Mais le type de représentation est incontestablement lié à la poésie chinoise, puisque Paul Klee, en 1916, a créé un cycle de « tableaux-poèmes » en six aquarelles, illustrant des poèmes extraits du recueil *Chinesische Lyrik vom 12. Jahrhundert v. Chr. bis zur Gegenwart* (Poésie chinoise du XII^e siècle av. J.-C. jusqu'à aujourd'hui)¹²¹.

¹²¹ <https://archive.zpk.org/fr/expositions/revue/2013/du-japonisme-au-zen-paul-klee-et-lextreme-orient-718.html>

La peinture de 1918 ne fait pas partie du cycle, mais s'en inspire.

Observons ci-dessous un détail de l'une des aquarelles du cycle de 1916, intitulée : *Composition d'après le poème chinois de Wang Sens Yu : Haute et resplendissante est la lune*¹²².



Nous reconnaissons aisément la même technique. Quant à la rivière, il semble – mais cela reste à confirmer – qu'elle n'apparaît pas dans les oeuvres de 1916. En l'ajoutant à son propre poème, sur son tableau de 1918, le peintre a-t-il accompli un geste supplémentaire en hommage à l'inspiration taoïste du non-agir (le *wu-wei*), associée à ses positions pacifistes ? Quelque chose qui pourrait nous faire penser qu'il s'est élevé, comme le yogi, au-dessus de la tautologie moderne ?



Les Cosmogonies sont des représentations métaphysiques par excellence. Aux Temps modernes, elles ont été supplantées par la philosophie, qui a imposé une approche abstraite et renvoyé les réalités spirituelles dans le registre folklorique des civilisations dites primitives. La peinture, quant à elle, est devenue naturaliste (perspective, proportions).

¹²² Constance NAUBERT-RISER, « Paul Klee et la Chine », *Revue de l'art*, 1984/1, p. 48. L'auteur souligne que l'attirance de Paul Klee envers la Chine, l'art et la philosophie chinoise peut être envisagée dans le contexte de la « mode chinoise » en Allemagne au premier quart du XX^e siècle, phénomène directement lié à la perception douloureuse de la décadence de l'Europe.

L'avantage de la représentation visuelle cosmogonique, c'est qu'elle fait reposer la métaphysique sur des métaphores qui sont aussi subtiles que les raisonnements abstraits et qui ne manquent pas de complexité mathématique, tout en ayant une apparence concrète et sensible ; en témoigne l'usage de la symétrie réflexive et rotative, que nous pouvons observer dans diverses cultures anciennes, notamment dans le mythe nordique de l'arbre-monde (*Yggdrasil*).

Ce type de symétrie (réflexive et rotative) permet en particulier de conjuguer le plan et le volume.

L'échiquier est une manière de conjuguer le plan et le volume (le carré et la sphère). Comme l'a observé Stewart Culin¹²³, le jeu d'échecs est une réminiscence de pratiques sacrées, éventuellement initiatiques, très anciennes.

Pour l'artiste attentif aux réalités invisibles, l'échiquier est un instrument formidable. Plusieurs peintres ont rendu compte de sa profondeur historique et mystique. Il suffit de renoncer à la représentation naturaliste et de saisir l'échiquier comme un lieu de passage entre la représentation de la nature et la vision métaphysique (entre la sphère naturelle et le carré métaphysique).

La représentation du jeu d'échecs par Ernst Kirchner nous a montré l'échiquier en tant que lieu où se décide le destin personnel (le carré métaphysique), associé au destin universel, sous la forme d'une femme (la sphère naturelle).

Matisse, dont l'esthétique plane héritée des Nabis se prête particulièrement bien à la symétrie réflexive et rotative, a représenté plusieurs fois le jeu d'échecs. Dans sa toile intitulée *La famille de l'artiste* (1911), le fait de représenter l'échiquier en perspective – à l'encontre du tableau lui-même – nous incite à nous interroger sur le problème de la représentation naturaliste (en perspective), qui rompt la relation métaphorique entre nature et vérité.

Sur une toile du peintre allemand, Otto Möller, nous avons observé le même phénomène, mais dans le sens inverse : c'est l'échiquier plan qui est plongé dans

¹²³ Voir, dans le présent numéro : Camelia de MONTETY, « Les origines du jeu d'échecs : contenu géométrique et cosmogonique de l'échiquier » ; Gérard M. ROBERT, « Désaccord entre Stewart Culin et Harold Murray. Pérennialisme, historicisme et structuralisme appliqués dans le domaine de l'histoire des échecs ».

un monde naturel (en perspective). À son propos se pose la question de l'intention consciente de l'artiste.

Enfin, Paul Klee, connu pour avoir été attiré par la pensée orientale, est l'auteur d'une peinture intitulée *Super Echecs* dont on peut dire qu'elle illustre particulièrement bien les présentes réflexions. En un seul objet visuel est réalisée la synthèse entre la métaphysique (le carré) et la sphère (la nature). Sur l'échiquier de Klee sont projetées des pièces naturelles ; nous les voyons métaphysiques. Paul Klee renverse la projection platonicienne. Il y a un risque de tautologie (moderne) : le monde naturel, en se reflétant sur le monde métaphysique, de manière ultime va inévitablement se refléter de nouveau sur la nature. En un mot, la nature se projette sur elle-même.

L'approche de Paul Klee est inspirée des spiritualités orientales, comme en témoigne son aquarelle illustrant un poème intitulée *Jadis surgi du gris de la nuit* (1918), où l'on peut observer la rivière centrale de l'échiquier traditionnel chinois.

Paul Klee place la barre très haut. S'il faut que la nature retourne à la nature, quelle partie de notre nature est-elle capable de se projeter dans une métaphysique digne de ce nom, c'est-à-dire qui ne précipite pas la chute, non pas dans le plan, mais bel et bien dans la platitude ?

LE TAPIS ORIENTAL ET L'ÉCHIQUIER

— Marie Colbert

Harold J. R. Murray attire notre attention sur le fait que le jeu, aux premiers siècles de l'Islam, se pratiquait plus volontiers sur un échiquier souple. Il énumère plusieurs types de matériaux qu'il traduit de l'arabe : une simple feuille de papier, une nappe, un morceau de tissu, ou encore un tapis. Dans le désert, les joueurs pouvaient aussi tracer de simples lignes dans le sable avec un bâton¹²⁴.

De tels échiquiers ont laissé peu de traces (sans même compter ceux qui étaient dessinés sur le sable). La fragilité du matériau en est peut-être la cause. Bien qu'il existe aujourd'hui de très anciens tapis. Par exemple celui de Pazyryk, le plus ancien répertorié, qui remonterait au V^e siècle avant J.-C.



Tapis de Pazyryk (V^e siècle avant J.-C.)

¹²⁴ H. Murray, *History of Chess*, 1913, p. 220.

Le tapis de Pazyryk a été découvert par un archéologue russe en 1949 dans les monts de l'Altaï (à 1500 mètres d'altitude), en Asie centrale. Son excellent état de conservation s'explique par la congélation qu'il a subie en raison de l'inondation du mausolée où il avait été déposé. Sa taille est de 200 x 183 cm.

Une scientifique attachée au Centre français d'études de l'Asie centrale souligne que « les différents tapis du complexe funéraire appartiennent à plusieurs cultures et peut-être à des époques différentes, ce qui permet d'illustrer le système de relations complexes qui existe entre les peuples nomades et les peuples sédentaires [de la région]¹²⁵. »



Comme on peut le voir sur le détail, ci-contre, le centre (constitué de 24 cases au motif de rosette stylisée) est entouré de plusieurs frises successives. « La première en partant de l'intérieur, ainsi que le dernière, à l'extérieur, sont ornées de griffons à tête d'aigle. Se trouve ensuite une rangée de cerfs en procession. Puis une nouvelle frise de rosettes et enfin une nouvelle rangée figurative, alternant des cavaliers montés et des cavaliers à pied vêtus de robes colorées¹²⁶. »

Ces motifs soit appartiennent au registre artistique de l'ancien Iran ou du Moyen orient, soit étaient en usage dans toute la ceinture de steppes montagneuses de l'Eurasie méridionale, voire dans les cultures méditerranéennes.

¹²⁵ Snejana ATANOVA, « The Treasures of Pazyryk Kurgans in the Hermitage Museum », *Voices of Central Asia*, 11 février 2022. <https://voicesoncentralasia.org/the-treasures-of-pazyryk-kurgans-in-the-hermitage-museum/>

¹²⁶ Ibidem.

« La technique de fabrication également permet de penser que le tapis n'a pas été tissé sur place, par le peuple Pazyryk, mais provient d'une civilisation étrangère. Il s'agit sans doute d'un cadeau diplomatique¹²⁷. »



Le pays des Pazyryk appartient à une aire géographique d'intenses échanges commerciaux, diplomatiques et intellectuels au I^{er} millénaire avant J.-C. Plus précisément, les Monts de l'Altaï, non loin de la Bactriane, se trouvaient au Nord de la frontière entre la Perse et l'Inde, c'est-à-dire de l'endroit présumé où, selon la légende, un sage persan a reçu l'enseignement du jeu d'échecs¹²⁸.

Il n'est pas rare que les tapis orientaux – comme celui-ci (ci-contre), qui est conservé au musée de Téhéran¹²⁹ – combinent un centre constitué des cases d'un damier, sinon d'un échiquier en bonne et due forme, avec un ensemble de frises décoratives ou figuratives.

¹²⁷ Ibidem.

¹²⁸ La légende est rapportée dans Camelia de MONTETY, « Les origines du jeu d'échecs : contenu géométrique et cosmogonique de l'échiquier » au présent numéro.

¹²⁹ <http://www.teheran.ir/spip.php?article791#gsc.tab=0>

Spatialement, on retrouve sur d'anciens tapis l'économie visuelle des mandalas indiennes, dont plusieurs articles du présent numéro ont examiné les relations avec le jeu d'échecs en tant que représentation métaphysique du monde.

Un beau tapis, comme une mandala, comme un échiquier, est une représentation ordonnée de l'univers.