

Chroniques d'Échecs Cyrano

JUIN
2024

- ▶ *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*



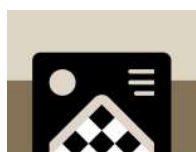
Éditions de la
Campagne Galante

ISSN 3036-8219

TABLE DES MATIÈRES

GALERIE DE PORTRAITS

François Danican, dit Philidor (suite)	p. 1
La rédaction	



ANALYSE. TECHNIQUE DES ÉCHECS

COMPOSITEURS D'ÉCHECS

Philippe Stamma (deuxième partie)	p. 5
Louis Delorme	

NOTES SUR LA PRATIQUE ET LA TECHNIQUE DES ÉCHECS

Notation descriptive, notation algébrique	p. 7
Louis Delorme	

OUVERTURES D'ÉCHECS, FINALES ÉLÉMENTAIRES

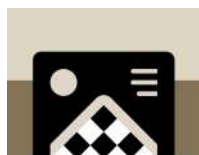
Le Mat de Legal	p. 10
Michel Faber	
Défense Philidor selon l'abbé Durand – Partie II	p. 13
Michel Delacroix	
Mat de la Tour et du Fou contre une Tour selon Philidor	p. 23
Gérard M. Robert	

Exercices du Mat de la Tour et du Fou contre une Tour p. 34
Gérard M. Robert

Éléments sur la symétrie dans le jeu d'échecs p. 35
Gérard M. Robert

ATELIER DES ÉCHECS

La Défense Philidor, variante du contre-gambit 3 ... f5 jouée par P. Morphy p. 40
Antoine Vidal



LES ÉCHECS DANS L'ART

L'ÉCHIQUIER LITTÉRAIRE

La passion du jeu à l'époque de Philidor..... p. 48
Camelia de Montety

LE JEU D'ÉCHEC DANS L'HISTOIRE DE LA PEINTURE

La représentation des échecs, symboles et réalités..... p. 57
Henri de Montety

GALERIE DE PORTRAITS

LA REDACTION

Nous poursuivons, dans ce numéro l'étude commencée au numéro précédent sur Philidor et son époque.

Philidor (François-André Danican dit Philidor) a occupé la première place parmi les joueurs d'échecs en Europe tout au long de la deuxième moitié du XVIII^e siècle, de sa victoire emblématique sur Légal, son maître, en 1743 (Philidor était alors âgé de 17 ans), jusqu'à sa mort en 1795, et même au-delà, jusqu'à ce que l'Américain, Paul Murphy, s'impose comme son digne successeur au milieu du siècle suivant.

Chaque année, au printemps, Philidor se rendait en Angleterre, parfois en Hollande, pour y disputer un grand nombre de parties d'échecs. Il subvenait ainsi aux besoins de sa famille et à ses propres loisirs de compositeur musical en proposant des parties monnayées à ses adversaires, qui généralement perdaient, et toujours étaient honorés d'avoir pu affronter un tel joueur.

Le livre de Philidor, *Analyse des échecs*, publié à Londres en 1749, attira cent-vingt-sept souscripteurs, dont le duc de Cumberland (pour cinquante exemplaires) et le duc de Sandwich (dix exemplaires)¹. James Murray, auteur d'une formidable histoire complète des échecs, souligne le caractère à la fois typique et paradoxal de la carrière de Philidor, qui à la fois fréquentait les plus hautes sphères et fut à l'origine du renouvellement des élites échiquéennes. Après Philidor, et en particulier grâce à son excellent manuel, celui qui se proposait d'exceller au jeu d'échecs devait désormais se mettre à l'étude². Les échecs – du moins à leur plus haut niveau – cessèrent d'être un loisir de salon (ou de café), pour devenir un sport exigeant (lequel a continué à être pratiqué au café).

En France, il se pratiquait en particulier au café de la *Régence*, mais aussi au *Procope*, que les meilleurs joueurs avaient tendance à laisser aux philosophes. Ainsi Murray (qui prend la défense des joueurs d'échecs) qualifie-t-il Voltaire et

¹ James R. Murray, *A History of Chess*, Clarendon Press, Oxford, 1913, part II, p. 862 <https://archive.org/details/AHistoryOfChess/page/n9/mode/2up> L'*Analyse des échecs*, vendu à 433 exemplaire, fut réimprimé deux fois la même année, puis de nombreuses fois par la suite ; on peut également compter de nouvelles rééditions en 1777 et en 1790 qui ont apporté des corrections mineures, ainsi que de nouvelles positions. (ibidem... p. 865)

² Murray... p. 863



Rousseau de « joueurs assidus, mais faibles³. » Au demeurant, les philosophes le rendaient bien (du moins de manière sélective) : rappelons-nous les célèbres pages de Diderot qui ouvrent le *Neveu de Rameau*. « C'est chez Rey [à la Régence] que font assaut le Légal profond, Philidor le subtil, le solide Mayot ; qu'on voit les coups les plus surprenants et qu'on entend les plus mauvais propos ; car si l'on peut être homme d'esprit et grand joueur d'échecs comme Légal, on peut être aussi un grand joueur d'échecs et un sot comme Foubert et Mayot⁴. »

Diderot ne se prononce pas au sujet de Philidor... D'ailleurs, tout est question de définition. Que sont l'esprit ou les mauvais propos ? Il existait aussi un genre que l'on appréciait beaucoup à cette époque, celui du "bon mot", lequel, justement, était paraît-il totalement étranger à Philidor. Dans son livre biographique, George Allen raconte que « le seul bon mot qu'on lui connaisse semble avoir été involontaire. » Le voici : « Un jour, tandis qu'il rentrait à la maison, il trouva ses deux fils, âgés de quatorze et seize ans, jouant aux échecs. Il observa le jeu, et après avoir suivi deux ou trois coups, il dit à son épouse : Ma chère amie, nos enfants sont véritablement parvenus à faire des échecs un jeu de hasard⁵. »

Philidor était d'un tempérament tranquille, très attaché à sa famille à laquelle il écrivait régulièrement des lettres pleines de tendresse quand il était en voyage, ce qui n'était pas rare. D'un certain côté, en effet, il a vécu une vie d'aventurier en perpétuel déplacement. Considérons ce qu'était, à l'époque, le franchissement de la Manche ou même un voyage en diligence jusqu'en Hollande. Il faisait contre mauvaise fortune bon coeur. William Templeman, joueur d'échecs anglais, qui a connu Philidor dans sa jeunesse, racontait un souvenir : tandis qu'il était enfant, Philidor « lui tapota la joue et lui dit "rien n'égale le jeu d'échecs et un rôti de boeuf anglais⁶. » À moins que ce ne soit, de nouveau, un mot d'esprit (involontaire) ?

Philidor a vécu les derniers instants de l'Ancien régime. À son corps défendant, peut-être, il a été mêlé aux événements de son époque. À partir de 1790, ses voyages et séjours en Angleterre ont naturellement éveillé la suspicion des autorités révolutionnaires. Au point que son voyage à Londres en février 1793 (entamé un peu plus tôt que d'ordinaire) a été le dernier. Après la Terreur, en 1795, il a eu beau entreprendre des démarches pour rentrer en France, il était considéré comme un

³ Ibidem... p. 861.

⁴ Diderot, *Le neveu de Rameau*, édition de Charles Asselineau, 1862.

⁵ George Allen, *The Life of Philidor, Musician and Chessplayer*, E.H. Butler & Co., Philadelphie (1863), p. 54.

⁶ Allen... p. 83.

émigré, donc *persona non grata* sur le territoire de la République française. Comble de malchance, il s'est éteint le 24 août 1795 (à l'âge de soixante-neuf ans), alors qu'un sauf-conduit venait finalement de lui être accordé⁷.

La vie, contrairement aux échecs, est un jeu de hasard. George Allen raconte « qu'il a lu quelque part [on ne sait pas où] que Monsieur, futur Louis XVIII, ayant eu l'occasion de se mesurer à Philidor, ce dernier jouant les yeux bandés, essaya en vain de le déstabiliser en jouant un coup incorrect⁸. » Encore faut-il accorder foi à ce témoignage, dont on ne connaît pas l'origine. Quoi qu'il en soit, le « coup incorrect » a une place dans la vie politique, plus que sur l'échiquier sans doute...

De fait, la vie ne se conduit pas comme une partie d'échecs et vice versa. À moins de se trouver dans le monde merveilleux des génies, comme le roi de Suède, Charles XII (1682-1697-1718). Le joueur d'échecs Friedrich Amelung (1842-1909) citait l'historien suédois, Anders Fryxell (1795-1881), selon lequel Charles XII avait coutume, au jeu d'échecs, de « fixer une pièce de son adversaire qu'il poursuivait sans relâche et avec un suprême mépris pour ses propres hommes, jusqu'à ce qu'il s'en empare, et alors seulement, il s'en prenait à une autre pièce de la même manière⁹. » C'est bien Charles XII, dont le surnom en turc est « tête de fer » (*Demirbaş Şarl*), qui poursuivit les armées du tsar Pierre I^{er} jusque dans la ville méridionale de Poltava, où il fut défait, contraint à un long exil dans l'Empire ottoman. Cela dit, l'analyste n'a-t-il pas justement attribué au roi de Suède cette supposée pratique du jeu d'échecs afin d'illustrer sa pratique de la guerre ?

Finalement, à la guerre comme aux échecs, ce qui compte, aux yeux des adversaires (et de l'histoire), c'est la réputation, suscitant la terreur ou l'inspiration. Ainsi Frédéric le Grand, roi de Prusse (1712-1740-1786), pouvait-il écrire quelques décennies plus tard (en 1740) : « Je suis comme le roi d'échecs de Charles XII, qui marchait toujours. » Quant à Voltaire, dans son histoire de Charles XII, il a écrit que le roi de Suède perdait constamment aux échecs, parce qu'il déplaçait son roi plus que tout autre pièce¹⁰.

⁷ Ibidem... p. 100.

⁸ Ibidem... p. 97 (en anglais : « false move »).

⁹ Murray... part II, p. 854. n. 32.

¹⁰ Ibidem

Analyse. Technique des échecs



COMPOSITEURS D'ÉCHECS

PHILIPPE STAMMA. DEUXIEME PARTIE
LOUIS DELORME



Philippe STAMMA, né à Alep en 1705 et décédé à Londres en 1755, est l'auteur d'un recueil d'études intitulé *Essai sur le jeu des échecs, où l'on donne quelques Règles pour le bien jouer & remporter l'avantage par des Coups fins & subtils, que l'on peut appeler les Secrets de ce Jeu*, publié pour la première fois en 1737.

Voici deux nouveaux diagrammes :

Diagramme n° X
Les Blancs jouent et gagnent



Diagramme n° XI
Les Blancs jouent et gagnent



Diagramme n° II
Les Blancs jouent et gagnent



Les Blancs amènent leur Tour en h4 et sont sur le point de mater au coup suivant Cg6 Mat. La Dame des Noirs devra se protéger tout en essayant de parer le mat. Sans succès.

Diagramme n° VII
Les Blancs jouent et gagnent



Au prochain coup des Noirs, la Dame, soutenue par son Pion placé en f3 voudrait mater Dg2 Mat. Les Blancs n'ont pas de temps à perdre !

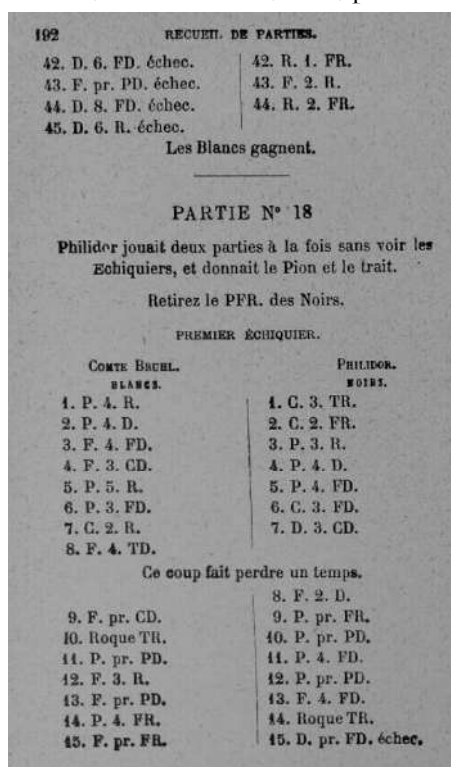
Solutions aux diagrammes du mois précédent.

Solution du II/a	Solution du II/b	Solution du II/c	Solution du VII
1 Th4 Dxh4	1 Th4 Df5	1 Th4 Df5	1 Te8+ Fd8
2 Dg8+ Rxcg8	2 e4 Dg5	2 e4 Ch3+	2 Txd8+ Txd8
3 Ce7+ Rh8	3 Dg8+ Rxcg8	3 Rg2 Cf4+	3 Cc7+ Rb8
4 Cf7+ Txf7	4 Ce7+ Rh8	4 Txf4 Dxf4	4 Ca6+ Ra8
5 Tc8+ Tf8	5 Cf7+ Txf7	5 Dg8+ Rxcg8	5 Db8+ Txb8
6 Txf8 Mat	6 Tc8+ Tf8	6 Ce7+ Rh8	6 Cc7 Mat (Mat à l'étouffée)
	7 Txf8 Mat	7 Cf7+ Txf7	
		8 Tc8+ Tf8	
		9 Txf8 Mat	

NOTES SUR LA PRATIQUE ET LA TECHNIQUE DES ÉCHECS

NOTATION DESCRIPTIVE, NOTATION ALGÈBRIQUE LOUIS DELORME

Philidor, A. D, *L'analyse du jeu des échecs*,
Paris, Garnier Frères, 1926, p. 192



Il existe deux manières de désigner les cases de l'échiquier : la notation descriptive et la notation algébrique.

Dans le cas de la notation descriptive, une moitié de l'échiquier appartient à un joueur, l'autre appartient à son adversaire ; au cours du jeu, ils vont chacun tenter de progresser à l'intérieur de la moitié de l'autre. Pour chaque joueur, l'échiquier commence là même où sont placées ses propres pièces. Chaque joueur se trouve donc à l'intérieur de son propre système de référence, qui n'est pas celui de son adversaire, quoique l'un et l'autre partagent la même partie qui se déroule sur l'échiquier. Pour les Blancs, comme pour les Noirs, la rangée sur laquelle se trouvent leur Roi et leur Dame propres est la première rangée ; et celle où se trouvent le Roi et la Dame de l'adversaire est la huitième rangée. À l'intérieur de chaque système de référence des deux joueurs, l'échiquier est à nouveau divisé en deux parties, cette fois-ci en

hauteur : côté Roi et côté Dame. Chaque colonne porte le nom de la pièce qui l'occupe dans la position de départ : "colonne de la Tour de la Dame", "colonne du Cavalier de la Dame", "colonne du Fou de la Dame", "colonne de la Dame". De même pour l'aile Roi. Pour désigner précisément une case, le joueur comptera les cases en partant de la case de départ de la Tour (cT), ou du Fou (cF) etc. De sorte que la position d'un Cavalier des Blancs en c3 (notation algébrique) sera décrite : C. 3FD (notation descriptive), c'est-à-dire Cavalier sur la 3^e case du Fou de la Dame, tandis que la position d'un Cavalier des Noirs en c3 sera décrite : C. 6FD, car les Noirs compteront les cases à partir du départ de leurs propres pièces. La notation descriptive n'a pas pour qualité d'être concise, mais elle est plastique, descriptive (comme son nom l'indique) et permet à un joueur lisant une partie de visualiser rapidement la géographie de l'échiquier avec son aile Dame et son aile Roi, et ainsi de suivre la partie plus facilement dans sa tête.

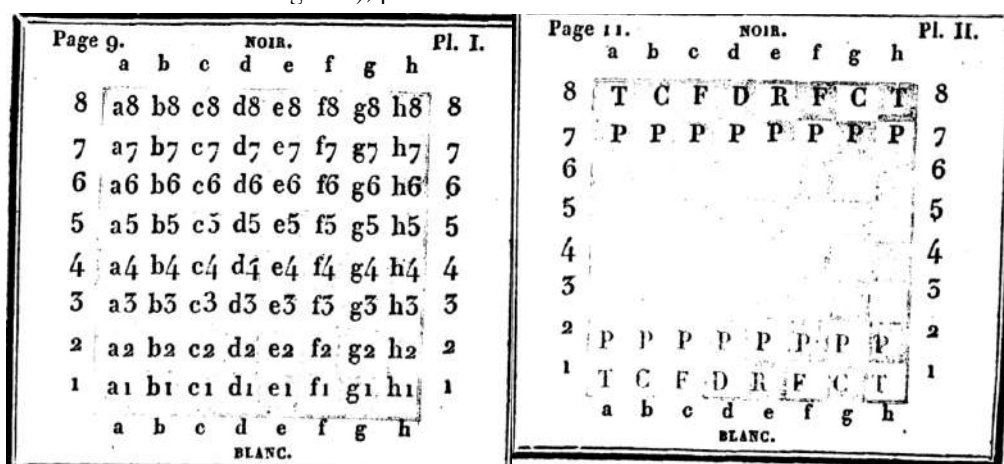
Nous pouvons constater que l'édition de Paris de 1926 (à la page précédente) utilisait une notation descriptive... tandis que l'édition de Philadelphie de 1821 (ci-dessous) utilisait une notation algébrique (relancée en Europe par Stamma, dit le Syrien, en 1737).

Par exemple, le 18^e coup de la Seconde partie commentée par Philidor, peut être noté :

- en notation algébrique abrégée : 18. Dg1 a5 ou complète : 18. D f2 – g1 a7 – a5
- en notation descriptive : 18. D. c.CR P. 4TD

Philidor, *Analyse du jeu des échecs*, 1821

(l'éditeur J. Johnston explique dans l'Avertissement son choix d'une notation différente de celle de l'édition originale), p. 9-11



Comparez ci-dessous la notation du même 18^e coup dans l'édition de 1749 (descriptive) et dans celle de 1821 (algébrique). On peut remarquer qu'il existe une notation algébrique complète 18. Df2-g1, qui indique, non seulement la case d'arrivée, mais aussi la case de départ de la pièce, et une notation algébrique abrégée, qui indique seulement la case d'arrivée. Au sein de la notation descriptive, il existe un plus grand nombre de variations¹¹.

- Édition de 1749 (Londres) : 18. B. La Dame à la Case du Chevalier de son Roi.
N. Le Pion de la Tour de la Dame deux pas.
- Edition de 1821 (Philadelphie) : 18. Blanc. D f2 – g1 ; Noir. a7 – a5
(en description algébrique complète)

Autre exemple de notation descriptive : 18. Blancs D. c.CR ; Noirs P. 4TD

¹¹ Voir, sur la page suivante, respectivement aux pages 36 et 19 des deux ouvrages. Sources : BNF/archives.org



ANALYSE DU JEU DES ÉCHECS,

PAR PHILIDOR,

Avec une nouvelle notation abrégée, et
quarante-deux planches où se trouve figu-
rée la situation du jeu pour les renvois et
les fins de partie.

NOUVELLE ÉDITION

A laquelle on a joint la figure et la marche des
différentes pièces de ce Jeu, ainsi que l'explica-
tion des termes qui lui sont particuliers.

PHILADELPHIE,

Chez J. JOHNSTON, Libraire-éditeur.

Imprimerie de LAFOURCARDE.

1821.

SECONDE PARTIE.

Blanc.	Noir.
1. e 2 - e 4	e 7 - e 5
2. F f 1 - c 4	c 7 - c 6
3. d 2 - d 4 (a)	e 5 - d 4 (b)*
4. D d 1 - d 4 ♗	d 7 - d 6
5. f 2 - f 4	F c 8 - e 6 (c)
6. F c 4 - d 3	d 6 - d 5
7. e 4 - e 5	c 6 - c 5
8. D d 4 - f 2	C b 8 - c 6 (d)*
9. c 2 - c 3	g 7 - g 6
10. h 2 - h 3	h 7 - h 5 (e)
11. g 2 - g 3 (f)	C g 8 - h 6
12. C g 1 - f 3	F f 8 - e 7
13. a 2 - a 4	C h 6 - f 5
14. R e 1 - f 1	h 5 - h 4
15. g 3 - g 4	C f 5 - g 3 †
16. R f 1 - g 2	C g 3 - h 1 ♗
17. R g 2 - h 1 ♗ (g)	D d 8 - d 7
18. D f 2 - g 1 (h)	a 7 - a 5
19. F c 1 - e 3 (i)	b 7 - b 6
20. C b 1 - a 3	R roq. - c 8 (k)
21. F d 3 - a 6 †	R c 8 - c 7
22. C a 3 - c 2 (l)	T d 8 - a 8
23. F a 6 - b 5	D d 7 - d 8 (m)
24. b 2 - b 4	D d 8 - f 8

L'ANALYZE DES ÉCHECS:

Contenant Une

Nouvelle Methode

Pour apprendre en peu de tems à se Perfectionner dans ce

NOBLE JEU.

Par A. D. PHILIDOR

Ludimus Effigie Belli. VIDA.



A LONDRES,
L'An MDCCXLIX.

[19]

N. La Dame à la seconde Café.

18.

B. La Dame à la Café du Chevalier de son
Roi (b).

N. Le Pion de la Tour de la Dame deux pas.

19.

B. Le Fou de la Dame à la 3^{me} Café de son
Roi (i).

N. Le Pion du Chevalier de la Dame un pas.

20.

B. Le Chevalier de la Dame à la 3^{me} Café de
sa Tour.

N. Le Roi Roque du côté de sa Dame (k).

21.

B. Le Fou du Roi donne Echec.

N. Le Roi à la seconde Café du Fou de sa
Dame.

(b) Il est de conséquence de jouer votre Dame pour
fourrer le Pion du Fou de votre Roi, crainte qu'il ne
facilite son Fou pour vos deux Pions, ce qu'il feroit in-
dubitablement, parce que toute la force de votre jeu,
consistant à présent dans vos Pions, ce feroit son jeu de la
rompre, d'autant plus qu'il gagneroit par ce moyen une
forte attaque sur vous, qui pourroit causer la perte de
votre partie.

(i) Vous jouez ce Fou dans l'intention de lui faire pouf-
fer le Pion du Fou de sa Dame, ce qui vous donneroit la
partie en peu de Coups, parce que cela donneroit passage
à vos Chevaliers.

(k) Il Roque du côté de sa Dame pour éviter la grande
force de vos Pions du côté de son Roi, d'autant plus qu'
ils sont déjà beaucoup plus avancés que ceux du côté
de votre Dame.

D

22. B.

OUVERTURES D'ÉCHECS, FINALES ÉLÉMENTAIRES

LE MAT DE LEGAL

MICHEL FABER

François Antoine de Kermur de Legal est un joueur d'échecs français du XVIII^e siècle. Il est né à Versailles le 4 septembre 1702, décédé à Paris en 1792. Il a donné son nom à un célèbre mat, le « mat de Legal », qui a marqué l'histoire des échecs.

Son père, François-René baron de Legall, était officier dans l'armée de Louis XIV, dont le duc de Saint-Simon a écrit qu'il s'était illustré lors de la guerre de succession d'Espagne en remportant notamment, en 1703, la bataille de Münderingen, ce qui lui valut le titre de "Lieutenant Général" décerné par le Roi-Soleil¹².



Table d'échecs rococo.
Âge d'or du sire de Legal

Les moyens de subsistance de Legal restent inconnus, mais l'on sait qu'il jouait des parties à enjeu au Café de la Régence, haut-lieu des échecs français. Il était alors considéré comme le meilleur joueur d'échecs français, jusqu'à ce qu'il fût détrôné par Philidor, son élève. Au début, comme avec la plupart de ses adversaires, Legal concédait un handicap, par exemple une tour, lorsqu'il jouait contre Philidor. Bientôt, les deux hommes jouèrent d'égal à égal et Philidor finit par dépasser son maître. Leur dernier match eut lieu en 1755. C'est Philidor qui l'a emporté.

Mais Legal allait rester pendant des années, jusqu'à un âge très avancé, le deuxième meilleur joueur français.

¹² Duc de Saint-Simon, *Mémoires* (tome XI), édition annotée par A. de Boislisle, 1895, p. 160. Quelques pages plus loin, on assiste presque à la naissance du futur maître : « cette dame [la mère de Legal] venait d'accoucher d'un fils, à Versailles, le 4 septembre 1702. » (p. 162 n. 7)

Seule une partie de Legal nous est restée, celle qu'il a disputée contre monsieur de Saint Brie.

Cette partie de Legal est passée dans l'histoire en raison de son célèbre sacrifice de Dame, qui a fait recette.

Legal vs Saint Brie, Paris, 1750 (ouverture Début du Fou)

La notation algébrique n'était pas encore en usage, aussi les transcriptions de parties s'effectuaient-elles plutôt de la manière suivante : *Blancs. P. du Roi deux pas*, autrement dit P. 4R (e4). Autant dire que la lecture n'allait pas de soi. Dans l'exposé suivant, nous transcrivons la partie dans la notation actuelle.

1. e4 e5 coups classiques d'un début ouvert pour le contrôle du centre

2. Fc4

Le Fou blanc est dirigé vers la case sensible des Noirs, f7, défendue uniquement par le Roi.

2. ... d6 un coup solide renforçant le centre ;

3. Cf3 développement et préparation du roque ;

3. ... Fg4 un clouage trop précoce, plus sûr est Fe7 et Cf6 ;

3 ... Fg4
(clouage trop précoce)



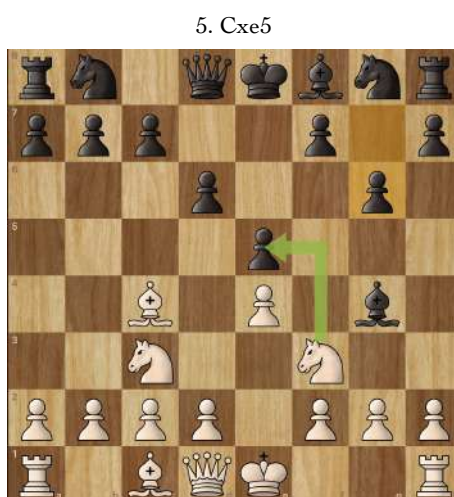
4. Cc3

4 ... g6 perte de temps oubliant le développement des pièces ;

Voici la position de base, dans laquelle Legal plaça son célèbre mat.

5. Cxe5 ! Ce coup gagne un pion après dxe5 et Dxc4.

Pourquoi, pour les Noirs, ne pas gagner la Dame ? Parce que cela perdrait le Roi... (en deux coups). C'est le fameux mat de Legal :



(1) 5 ... Fxd1 ??

(2) 6. Fxf7+ Re7 7. Cd5 mat



Moralité : toujours se méfier des cadeaux de l'adversaire ! Lorsque vous jouez Fg4 clouant la dame, pensez à l'éventualité Fxf7.

LA DÉFENSE PHILIDOR SELON L'ABBÉ DURAND – Partie II

MICHEL DELACROIX

1 e4 e5
2 Cf3 d6
3 d4 exd4
4 Dxd4 Fd7
5 Ff4 Cc6
6 Dd2 Fe7
7 Cc3 Cf6
8 Fc4 0-0
9 0-0-0

Dans le numéro précédent, nous avons présenté l'analyse de l'abbé Durand des trois manières possibles de répondre au coup des Blancs 3 Fc4 avec leurs avantages et leurs inconvénients :

*1 e4 e5
2 Cf3 d6
3 Fc4*

3 ... Fe7 (meilleur coup) ; 3 ... c6 ; 3 ... Fe6.

Position après le 3^e coup des
Blancs 3 d4



Dans le présent numéro, nous allons découvrir les réponses possibles au 3^e coup des Blancs 3 d4¹³ :

3... exd4

ou 3 ... f5

ou 3 ... Cf6

ou 3 ... Fg4

¹³ Durand, Philippe, Ambroise, *Stratégie raisonnée des ouvertures du jeu d'échecs*, Jean Preti, Éditeur, Paris, 1862.

SITUATION : 3 ... exd4

*1 e4 e5
2 Cf3 d6
3 d4*

3 ... exd4

Ce coup permet aux Noirs de rompre le centre et d'éviter d'être déroqués.

SITUATION : 3 ... f5

Variante I, où l'on voit ce qui se passe, si les Blancs jouent 7 f3.

*1 e4 e5
2 Cf3 d6
3 d4*

3 ... f5

L'abbé Durand souligne qu'une polémique a eu lieu à propos de ce contre-gambit, apprécié de Philidor.

Selon Philidor, le coup des Blancs 2 Cf3 présente des faiblesses.

Selon l'anonyme de Modène (Del Rio), Jaenich et von der Lasa, au contraire, le coup des Blancs 2 Cf3 est considéré le meilleur, tandis que le contre-gambit des Noirs 3 ... f5 est, selon eux, à éviter.

Cependant, Paul Morphy (voir la partie commentée dans l'Atelier des échecs du numéro en cours) a soutenu l'opinion de Philidor, en jouant fréquemment ce coup avantageusement.

*4 dxe5 fxe4
5 Cg5 d5 (voir diagramme ci-dessous)
6 e6 L'abbé Durand donne la paternité de ce coup à l'anonyme de Modène.
6 ... Ch6*

7 f3 Ce coup, selon l'abbé Durand, est dû à von der Lassa.

7 ... Cc6
8 Fb5 Dd6
9 Cc3 (voir diagramme ci-dessous)
9 ... Fxe6
10 Ccxe4

Si les Noirs prennent le cavalier des Blancs : 10 ... dxe4, 11 Dxd6 cxd6 12 Cxe6 ;
les Blancs gagnent ainsi un pion.

10 ... De5
11 f4 Df5
12 Cg3 Dg6
13 De2 Rd7
14 Fxc6+ bxc6 (voir diagramme ci-dessous)

Situation : 3 ... f5
I. Position après le 5^e coup
des Noirs 5 ... d5



Situation : 3 ... f5
I. Position après le 9^e coup
des Blancs 9 Cc3



Situation : 3 ... f5
I. Position après le 14^e coup
des Noirs 14 ... bxc6



SITUATION : 3 ... f5

Variante II, où l'on voit ce qui se passe si les Blancs jouent 7 Cc3.

1 e4 e5
2 Cf3 d6
3 d4

3 ... f5

4 dxe5 fxe4
5 Cg5 d5
6 e6 Cb6

7 Cc3 ce coup, à la place de 7 f3, est considéré par l'abbé Durand comme une « brillante et solide attaque ».

7 ... c6

8 Cgxe4 dxe4 (voir diagramme ci-dessous)

9 Dh5+ g6

10 De5 Tg8

11 Fxh6 Fxh6

12 Td1

12 ... De7 (Morphy, lors d'une partie en consultation jouée un siècle plus tard, a expérimenté le coup 12 ... D5g, qui modère l'attaque énergique des Blancs.)

13 Cxe4 Fxe6

14 Td6 Ce coup est décisif, selon l'abbé Durand (voir diagramme ci-dessous)

14 ... Ff5

15 Cf6+ Rf8

16 Td8+ Rf7

17 Fc4+ Fe6 (voir diagramme ci-dessous)

18 Cxg8

Situation : 3 ... f5
II. Position après le 8^e coup
de Noirs 8 ... dxe4



Situation : 3 ... f5
II. Position après le 14^e coup
des Blancs 14 Td6



Situation : 3 ... f5
II. Position après le 17^e coup
des Noirs 17 ... Fe6



SITUATION : 3 ... f5

Variante III, où l'on voit ce qui se passe, si les Blancs jouent 11 Fg5.

1. e4 e5
2 Cf3 d6
3 d4 f5
4 dxe5 fxe4
5 Cg5 d5
6 e6 Ch6
7 Cc3 c6
8 Cgxe4 dxe4
9 Dh5+ g6
10 De5 Tg8

11 Fg5 ce coup est une alternative à 11 Fxh6 (voir diagramme ci-dessous)

11 ... Dd6
12 Dxd6 Fxd6
13 Cxe4 Ff8 (voir diagramme ci-dessous)
14 Cf6+ Re7
15 Cxg8+ échec à la découverte
15 ... Rxe6
16 Cxh6 (voir diagramme ci-dessous)

Situation : 3 ... f5
III. Position après le
11^e coup des Blancs 11 Fg5



Situation : 3 ... f5
III. Position après le
13^e coup des Noirs 13 ... Ff8



Situation : 3 ... f5
III. Position après le
16^e coup des Blancs 16 Cxh6



SITUATION : 3 ... Cf6

Variante I, où l'on voit ce qui se passe, si les Noirs jouent 4 ... exd4

1 e4 e5
2 Cf3 d6
3 d4

3 ... Cf6 (voir diagramme ci-dessous)

4 Fg5 exd4
5 Dxd4 Fe7 (Voir diagramme ci-dessous)
6 Cc3 0-0
7 0-0-0 Cc6
8 Dd2 Fe6 (Voir diagramme ci-dessous)

Situation : 3 ... Cf6
I. Position après le 3^e coup
des Noirs 3 ... Cf6



Situation : 3 ... Cf6
I. Position après le 5^e coup
des Noirs 5 ... Fe7



Situation : 3 ... Cf6
I. Position après le 8^e coup
des Noirs 8 ... Fe6



SITUATION : 3 ... Cf6

Variante II, où l'on voit ce qui se passe si les Noirs jouent 4 ... Fg4

1 e4 e5
2 Cf3 d6
3 d4 Cf6
4 Fg5

4 ... **Fg4** coup faible (voir diagramme ci-dessous)

5 dxe5 Fxf3

6 Dxf3 dxe5

7 Db3 b6

8 Fc4 (voir diagramme ci-dessous)

8 ... Dd7

9 Fxf6 gxf6

10 Cc3 (voir diagramme ci-dessous)

Situation : 3 ... Cf6

II. Position après le 4^e coup
des Noirs 4 ... Fg4



Situation : 3 ... Cf6

II. Position après le 8^e coup
des Blancs Fc4



Situation : 3 ... Cf6

II. Position après le 10^e coup
des Blancs Cc3



SITUATION : 3 ... Fg4

Variante I, où l'on voit ce qui se passe si les Blancs jouent 5 Dxf3

1 e4 e5

2 Cf3 d6

3 d4

3 ... Fg4 (Voir diagramme ci-dessous)

Selon l'abbé Durand, le coup 3 ... Fg4 donné par Calabrois est faible, car les Noirs seront obligés de prendre le Cavalier en f3 et amèneront ainsi la Dame des Blancs avantageusement dans le jeu.

4 dxe5 Fxf3

5 Dxf3 dxe5
 6 Fc4 Dd7
 7 Db3 c6
 8 Cc3 b5
 9 Cxb5 (Voir diagramme ci-dessous)
 9 ... cxb5
 10 Fxb5 Cc6
 11 Dd5 Tc8
 12 Fxc6 Txc6 meilleur coup
 13 Dxe5+ Te6
 14 Db8+ Dd8
 15 Db5+ Dd7
 16 Dxd7+ Rxd7
 17 Fe3 Txe4
 18 0-0-0+ Rc7
 19 Fxa7 (Voir diagramme ci-dessous)

L'abbé Durand remarque que la position des Blancs est préférable : ils ont perdu un Cavalier au 9^e coup, mais ils possèdent après le 19^e coup trois pions passés.

Situation : 3 ... Fg4
 I. Position après le 3^e coup
 des Noirs 3 ... Fg4



Situation : 3 ... Fg4
 I. Position après le 9^e coup
 des Blancs 9 Cxb5



Situation : 3 ... Fg4
 I. Position après le 19^e coup
 des Blancs 19 Fxa7



SITUATION : 3 ... Fg4

Variante II, où l'on voit ce qui se passe si les Noirs jouent 6 ... Df6

- 1 e4 e5
 2 Cf3 d6
 3 d4 Fg4
 4 dxe5 Fxf3
 5 Dxf3 dxe5
 6 Fc4 (voir diagramme ci-dessous)
 6 ... Df6
 7 Db3 b6
 8 Cc3 (voir diagramme ci-dessous)
 8 ... c6
 9 Cb5 (voir diagramme ci-dessous)

L'abbé Durand remarque que si 9 ... cxb5, alors 10 Fxb5+, coup qui permettra, après quelques coups, aux Blancs de regagner leur pièce en leur assurant une très forte attaque.

Situation : 3 ... Fg4
II. Position après le 6^e coup
des Blancs 6 Fc4



Situation : 3 ... Fg4
II. Position après le 8^e coup
des Blancs 8 Cc3



Situation : 3 ... Fg4
II. Position après le 9^e coup
des Blancs 9 Cb5



SITUATION : 3 ... Fg4

Variante III, où l'on voit ce qui se passe si les Blancs jouent 5 gxf3

1 e4 e5

2 Cf3 d6

3 d4 Fg4

4 dxe5 Fxf3

5 gxf3 dxe5 (voir diagramme ci-dessous)

6 Dxd8+ Rxd8

7 f4 Fd6 (voir diagramme ci-dessous)

8 fxe5 Fxe5

9 f4 (Voir diagramme ci-dessous)

Selon l'abbé Durand, les Blancs ont le centre et l'avantage.



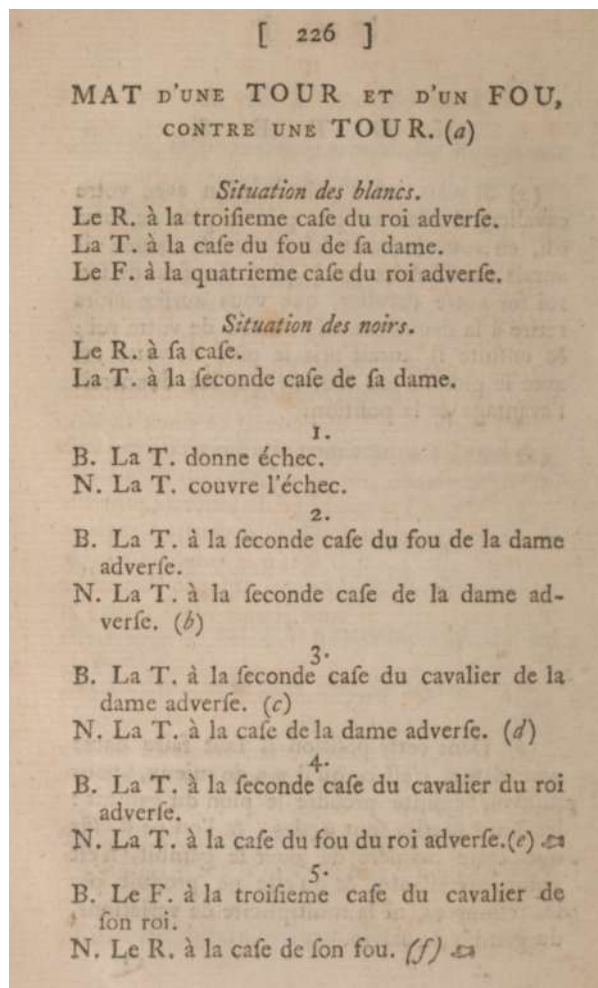
MAT DE LA TOUR ET DU FOU CONTRE UNE TOUR SELON PHILIDOR

GÉRARD M. ROBERT

Le Mat de la Tour et du Fou contre une Tour est la seule analyse de fin de partie figurant dans l'Analyse des échecs, publiée par Philidor en 1749. Dans l'édition de 1777, rebaptisée Analyse du jeu des échecs, l'ouvrage contient dix-sept analyses de fins de parties, dont celle de 1749 et seize inédites, qui sont le fruit des réflexions de Philidor conduites entre 1749 et 1777.

Ce mois-ci, nous vous proposons de découvrir le Mat de la Tour et du Fou contre une Tour, tel que Philidor l'a présenté en transcription descriptive dans sa version améliorée de l'édition augmentée de 1777, laquelle a été reprise en transcription algébrique complète dans l'édition publiée à Philadelphie en 1821 (après sa mort).

Philidor estime que pour mater avec une Tour et un Fou contre une Tour, il faut, au préalable, coincer le Roi adverse au bord de l'échiquier dans une position telle que les deux rois se trouvent en opposition directe. Le Fou, quant à lui, doit autant que possible rester dans la proximité de son Roi, afin de parer les échecs éventuellement donnés par la Tour adverse. Philidor nous donne la "recette" qui permet de parvenir à cette position idéale pour mater. Celle-ci vous sera présentée dans le numéro de Juillet-Août 2024.



Voici la position de départ donnée par Philidor.

Blancs : Re6, Tc1, Fe5 ;

Noirs : Re8, Td7.

Le Fou des Blancs est des cases noires. Dans ce cas, les Blancs doivent obtenir une opposition directe Roi des Noirs – Roi des Blancs sur des cases blanches.

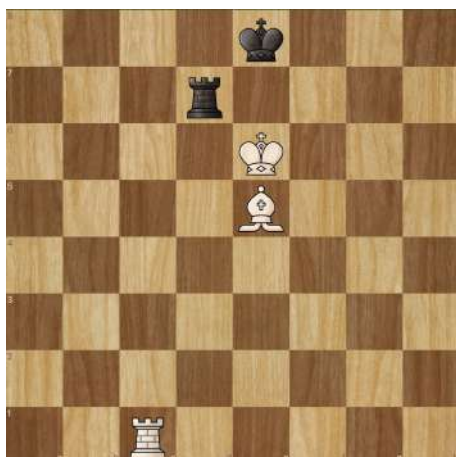


Si le Fou des Blancs est des cases blanches, alors les Blancs doivent obtenir une opposition directe Roi des Noirs – Roi des Blancs sur des cases noires.



Dans les deux cas, le Roi des Noirs doit être acculé au bord de l'échiquier.

La Tour des Noirs se place en d7
pour empêcher le mat.
Trait aux Blancs



*Version avec Fou des Blancs
sur les cases blanches*

C'est en e7 que la Tour des
Noirs se place pour
empêcher le mat.
Trait aux Blancs



Déroulement :

- 1 Tc8+ Td8
- 2 Tc7 Td2
- 3 Tb7 Td1
- 4 Tg7 Tf1
- 5 Fg3 Rf8
- 6 Tg4 Re8
- 7 Tc4 Td1
- 8 Fh4 Rf8
- 9 Ff6 Te1+
- 10 Fe5 Rg8
- 11 Th4 Perdu

Explications du déroulement :

1 Tc8+ Td8

2 Tc7 Td2

La Tour des Noirs a été obligée de parer l'échec 1 Tc8+ et a été contrainte d'abandonner la 7^e rangée. La Tour des Blancs s'en est emparée en allant en c7 : 2 Tc7. La Tour des Noirs, qui doit pour l'instant rester sur la colonne d pour parer le Mat, ne peut se placer en sécurité que sur trois cases : d1, d2, d3. La case d2 est la meilleure, car elle donne accès à la case blanche e2, où il est possible de donner échec au Roi des Blancs tout en restant hors de portée du Fou des Blancs des cases noires. Tandis que la case noire e1, sur la première rangée, pourra être contrôlée par le Fou des Blancs des cases noires. En ce qui concerne la troisième rangée, les cases noires c3 et g3 pourront être contrôlées par le Fou des Blancs sur les cases noires et cela empêchera la Tour de défendre son Roi du Mat promptement, comme nous le verrons dans une des variantes décrites ci-dessous.

2 Tc7 Td2



*Version avec Fou des Blancs
sur les cases blanches*

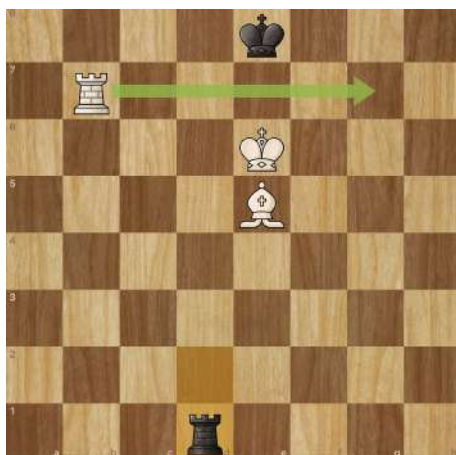
2 Tf7 Te2



3 Tb7

Les Blancs veulent absolument forcer les Noirs à placer leur Tour sur les cases d1 ou d3 et jouent un coup d'attente 3 Tb7. La Tour des Noirs ne peut pas abandonner la colonne d, car les Blancs materaient 4 Tb8+ Tc8 5 Txc8#. La Tour des Noirs reste donc sur la colonne d. Or elle se ferait prendre sur toutes les cases de la colonne d, sauf d1, d2, d3. Elle doit donc se rendre soit en d1 soit en d3. Mais ces cases lui sont défavorables, comme nous allons le constater.

3 Tb7 Td1



*Version avec Fou des Blancs
sur les cases blanches*

3 Tg7 Te1



3 ... Td1

4 Tg7

Une fois seulement que la Tour des Noirs est sur l'une des cases d1 ou d3, les Blancs déplaceront leur Tour en g7 : 4 Tg7 afin de menacer de mat au prochain coup. Les Noirs auront le choix entre deux coups, pour empêcher le mat : Tf1 ou Rf8. Mais les deux coups, s'ils retardent effectivement le mat, ne l'empêchent pas pour autant.

Observons comment les événements se dérouleront dans le premier cas :

4 ... Tf1

(Le cas 4 ... Rf8 sera étudié plus loin, parmi les variantes).

4 Tg7 Tf1



*Version avec Fou des Blancs
sur les cases blanches*

4 Tb7 Tc1



5 Fg3

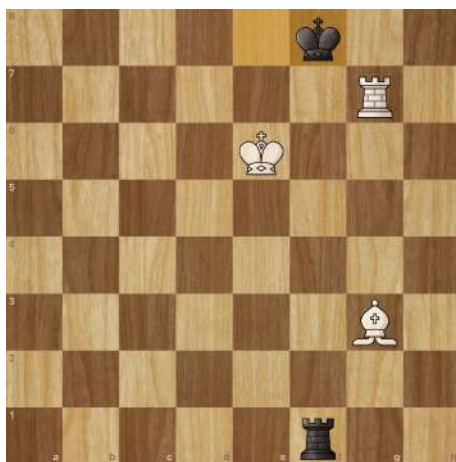
Le Fou des Blancs des cases noires se place en g3 : 5 Fg3, qui lui permet de contrôler plusieurs diagonales importantes, ainsi que la case noire e1, sur laquelle la Tour des Noirs voudrait se placer pour donner échec au Roi des Blancs, et ainsi forcer ce dernier à se déplacer ou forcer le Fou des Blancs des cases noires à revenir en e5.

5 ... Rf8

Les Noirs n'auraient pas pu jouer 5 ... Rd8, car : 6 Tg8+ Tf8 7 Txf8#

Les Noirs, en jouant 5 ... Tf3, auraient permis au Fou des Blancs des cases noires d'aller en d6 pour préparer le mat. La Tour des Noirs, en vain, eût donné échec au Roi des Blancs. En effet, dans l'éventualité Te3+, le Fou des Blancs irait en e5, ce qui leur permettrait de parer l'échec et de préparer le mat (voir variante 5 ... Tf3 plus bas).

5 Fg3 Rf8



*Version avec Fou des Blancs
sur les cases blanches*

5 Fb3 Rc8



6 Tg4

La Tour des Blancs descend en g4.

La Tour des Blancs abandonne la septième colonne. La Tour des Noirs ne peut pas retourner sur la septième colonne, car 6 ... Tf7 7 Fd6+ et les réponses des Noirs 7 ... Te7 ou Re8 conduisent à une issue fatale pour les Noirs.

La Tour des Noirs doit rester sur la colonne f, car, si elle quitte la colonne f, alors 7 Fd6+ Re1 (seule case possible, puisque la colonne g est gardée par la Tour des Blancs) 8 Tg8#. Si 6 ... Td1, les Blancs peuvent quand même jouer 7 Fd6+ et si 7 ... Txd6+ alors 8 Rxd6 et les Blancs obtiennent la configuration Roi et Tour contre Roi des Noirs qui conduira au mat.

Sur la colonne f, la seule case où la Tour des Noirs pourrait se déplacer est f3. Mais si 6... Tf3 le Fou des Blancs jouerait : 7 Fd6+ Re8 8 Tg8+ Tf8 9 Txf8#.

Le Roi des Noirs ne peut pas aller en g8 ou g7 puisque la colonne g lui est interdite par la Tour des Blancs. La seule case possible est : e8, où il se retrouve à nouveau en opposition directe avec les Roi des Blancs.

6 ... Re8

7 Tc4

La Tour des Blancs va sur la colonne c pour préparer le mat.

7 ... Td1

Les Noirs se précipitent sur la case d1 pour empêcher le mat.

Les Noirs auraient pu jouer Rf8, mais cela n'aurait pas sauvé la situation (voir variante 7 ... Rf8).

11 Th4 Perdu



8 Fh4 Rf8
9 Ff6 Te1+
10 Fe5 Rg8
11 Th4 Perdu

11 Ta4 Perdu



Autres variantes

Variante 1

Les Noirs pourraient jouer 4 ... Rf8, mais la Tour des Blancs irait en h7 en forçant la Tour à venir en g1 pour parer le mat (voir variante 4 ... Rf8 plus bas).

Si 4 Tg7 Rf8



Si après

1 Tc8+ Td8

2 Tc7 Td2

3 Tb7 Td1

4 Tg7 Rf8

5 Th7

Si la Tour des Noirs ne vient pas en g1 pour empêcher le mat alors 6 Th8#

5 ...Tg1

6 Tc7

La Tour des Blancs a pour objectif de donner échec au Roi des Noirs en c8 et ainsi gagner sa Tour. Le Roi des Noirs est obligé d'aller en g8 car :

Si :

6 ... Re8 alors 7 Tc8#

Si :

6 ... Td1 alors 7 Tc8+ Td8 8 Txd8#

Donc la seule case qui peut retarder le mat est g8 :

6 ... Rg8

7 Tc8+ Rh7

8 Th8+ Rg6

9 Tg8+ Rh7

10 T_{xg1} Perdu

9 Tg8+ Rh7

10 T_{xg1}



Variante 2

Si 5 Fg3 Tf3



Si après

1 Tc8+ Td8

2 Tc7 Td2

3 Tb7 Td1

4 Tg7 Tf1

5 Fg3 Tf3

6 Fd6 Te3+

La Tour des Noirs peut maintenant donner échec au Roi des Blancs, mais le Fou des Blancs va parer l'échec, tout en continuant à contrôler les diagonales a1-h8 et h2-b8.

7 Fe5

Position après le 7^e
coup des Blancs



7 ... Tf3

La Tour des Noirs retourne en f3 pour parer le mat.

Si les Noirs avaient joué 7 ... Rf8, les Blancs auraient joué 8 Th7. La Tour des Noirs n'aurait pas pu venir se placer sur la case noire g3 pour empêcher le mat, car elle se serait fait prendre par le Fou de Blancs des cases noires, qui contrôle la diagonale h2-b8 : 8 ... Tg3 9 Fxg3.

8 Te7+ Rf8

Si les Noirs avaient joué 8 ... Rd8, les Blancs auraient joué 9 Tb7, pour donner mat au prochain coup. Et la Tour des Noirs n'aurait pas pu venir en c3 9 ... Tc3 pour empêcher le mat, car elle se serait fait prendre par le Fou des Blancs, qui contrôle aussi la diagonale a1-h8 : 10 Fxc3.

9 Tc7

La Tour des Blancs cherche à donner mat. Si la Tour de Noirs vient en d3 9 ... Td3, elle ne peut pas empêcher le mat car : 9 ... Td3 10 Tc8+ Td8 11 Txd8#.

Le Roi est obligé d'aller en g8 : 9 ... Rg8.

9 ... Rg8

10 T_g7₊

Si la Tour des Blancs avait donné échec en c8, le Roi des Noirs aurait trouvé une sortie en h7.

10 ... Rf8

Si les Noirs avaient joué 10 ... Rh8, les Blancs auraient gagné la Tour des Noirs en donnant un échec à la découverte, soit 11 Tf7+, suivi de 12 Txf3 ou 12 Txf6, si les Noirs ont l'idée de parer l'échec avec leur Tour : 11 ... Tf6+.

11 Tg4 Re8

Si les Noirs avaient joué 11 ... Te3 pour empêcher l'échec du Fou des Blancs, les Blancs auraient joué 12 Th4, pour donner Mat au prochain coup. Et la Tour des Noirs n'aurait pas pu venir parer le Mat en g3, car elle se serait fait prendre par le Fou des Blancs des cases noires.

12 Ff4 Perdu

Car la suite est :

12 ... Rf8

13 Fd6+ Re8

14 Tg8+ Tf8

15 Txf8#

14 T_g8+ Tf8

15 Txf8#



Ou

12 ... Rd8

13 T_g8#

Ou

12 ... Txf4
13 Txf4 Perdu

Variante 3

Si 7 Tc4 Rf8



Si après

1 Tc8+ Td8
2 Tc7 Td2
3 Tb7 Td1
4 Tg7 Tf1
5 Fg3 Rf8
6 Tg4 Re8
7 Tc4

7 ... Rf8
8 Fe5 Rg8
9 Th4 Perdu

9 Th4



EXERCICES DU MAT DE LA TOUR ET DU FOU CONTRE UNE TOUR

En suivant la variante principale du Mat de la Tour et du Fou contre une Tour étudiée dans cet article :

1 Tc8+ Td8 2 Tc7 Td2 3 Tb7 Td1 4 Tg7 Tf1 5 Fg3 Rf8 6 Tg4 Re8 7 Tc4 Td1 8 Fh4 Rf8 9 Ff6 Te1+ 10 Fe5 Rg8 11 Th4 Perdu,

essayez de trouver le Mat dans les trois situations suivantes !

Situation I.
Le Roi des Noirs est
acculé sur la colonne h.
Trait aux Blancs



Situation II.
Le Roi des Noirs est
acculé sur la colonne a.
Trait aux Blancs



Situation III.
Le Roi des Noirs est
acculé sur la 1^{ère} rangée.
Trait aux Blancs



Solutions au numéro de Juillet-Août 2024.

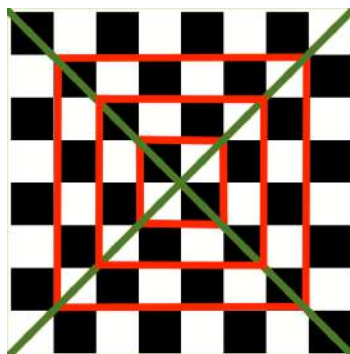
ÉLÉMENTS SUR LA SYMÉTRIE DANS LE JEU D'ÉCHECS

—————
GÉRARD M. ROBERT

Dans l'étude par Philidor du mat de la Tour et du Fou contre une Tour, nous avons pu constater un cas de symétrie. Si Philidor, quant à lui, l'a décrite avec, à l'attaque, un Fou blanc des cases noires, ledit Fou peut aussi bien être des cases blanches. Tout se passe de la même façon : simplement, dans le premier cas (Fou des cases noires), les événements commencent du côté gauche de l'échiquier ; dans le second cas (Fou des cases blanches), du côté droit. Les deux suites respectives sont symétriques.

Nous pouvons nous interroger sur les implications générales de ces observations, d'autant plus que le théoricien des échecs, Richard Réti, nous y encourage en ayant lui-même qualifié Philidor de « grand philosophe des échecs, trop en avance sur son temps pour être véritablement compris¹⁴ ». Le temps de Philidor, c'était le XVIII^e siècle. Or, au XVIII^e siècle, les conceptions du monde ont été accouplées aux connaissances scientifiques et depuis la science n'a cessé d'évoluer jusqu'à nos jours en bouleversant les moindres certitudes. Les questions de symétrie, en particulier, ont été touchées dans leurs fondements. Ce qui justifie d'aborder, d'une nouvelle manière, la symétrie dans le problème de la Tour et du Fou contre une Tour.

L'échiquier est-il un monde symétrique ? Soulignons d'emblée que la symétrie est exacte ou n'est pas. Elle n'admet pas les entorses ou les approximations. Or, dans le jeu d'échecs, il y en a deux, qui sont de taille. La première concerne l'échiquier lui-même. Il n'a pas de case centrale, mais un quadrilatère central, formé par la double rencontre de la diagonale noire a1-h8 et de la diagonale blanche h1-a8, formant d'un coup les quatre cases du centre, si importantes au jeu d'échecs : d4-e4-e5-d5. En l'absence d'une case centrale unique, stable, l'échiquier est structuré par des couches successives, concentriques, constituées de chaînes alternant les maillons noirs et blancs. Ces couches, en sautant d'une case à chaque fois, soit s'élargissent du centre vers l'extérieur (la deuxième est : c3-d3-e3-f3-f4-f5-f6-e6-d6-c6-c5-c4), soit se rétractent vers le centre, jusqu'à la plus petite, déjà évoquée (d4-e4-e5-d5). Ces oscillations peuvent être assimilées à des pulsations, comme les mouvements du cœur ; elles sont associées à l'alternance des cases blanches et noires le long des couches superposées.



¹⁴ Richard Réti, *Modern Ideas in Chess*, Russel Enterprises, Milford (USA), 2009, p. 11 (au chapitre 1. "The Development of Positional Play").

Enfin, cette structure à la fois oscillatoire et alternative s'imbrique dans la structure linéaire, plus évidente, du croisement des diagonales et avec ce que l'on appelle en langage courant un échiquier, c'est-à-dire un ensemble de rangées et de colonnes, elles aussi constituées de cases alternativement noires et blanches. Aucune de ces structures n'est à proprement parler symétrique, parce qu'il y a toujours un début qui détermine la suite. Seule la structure oscillatoire, à condition de la considérer précisément dans son mouvement oscillatoire, est d'une certaine manière symétrique. S'il y a une symétrie dans l'échiquier, celle-ci n'est pas statique, mais dynamique.

Et pourtant, pour commencer une partie d'échecs, il faut bien s'asseoir et poser l'échiquier devant soi¹⁵. C'est-à-dire qu'en l'immobilisant, on force, en quelque sorte, l'échiquier à se défaire de son caractère initialement symétrique.

L'autre entorse, ou approximation, qui n'est pas moindre, concerne le Roi et la Dame. Quel que soit le sens des mots, il est difficile de soutenir que le Roi est l'inverse ou l'opposé de la Dame. L'un et l'autre sont simplement différents. Et d'une différence si subtile (qualitative), qu'elle ne peut pas être caractérisée de manière mathématique (quantitative). Lorsque l'on dit « le côté du Roi » et « le côté de la Dame », c'est donc en ayant en tête qu'ils ne sont pas exactement l'un miroir de l'autre.

Il n'y a donc, aux échecs, ni symétrie centrale (le quadrilatère central), ni symétrie axiale (le côté du Roi et le côté de la Dame ; ajoutons, pour clore le sujet, que les côtés respectifs des deux adversaires ne sont pas non plus symétriques). Maintenant, méditons un instant. Il apparaît d'emblée que la symétrie axiale Roi-Dame est hors de portée. Un Roi ne devient pas une Dame et vice-versa. Quant à la symétrie centrale, elle est présente, mais potentiellement, plus exactement en tant que souvenir d'une situation dynamique ayant précédé le début de la partie, avant l'immobilisation de l'échiquier. Il est donc permis de faire l'hypothèse que cette symétrie peut être réactivée au cours du jeu. En anticipant sur la suite, posons même la question : est-ce le but du jeu de reconquérir cette symétrie ?

Il reste un élément non négligeable : le temps. Le temps, non seulement est compté (par l'horloge inexorable), mais il a aussi une action plus furtive et finalement plus déterminante encore sur le jeu d'échecs : non seulement il donne aux pièces leur mouvement individuel, mais il redonne aux cases de l'échiquier leur mobilité collective (les pulsations dont nous parlions plus haut). La victoire est acquise à celui qui parviendra le mieux à conjuguer ces deux mouvements, celui des pièces et celui de l'échiquier. Il s'agit, pour ainsi dire, d'harmoniser le temps matériel (le mouvement des pièces, guidé par l'horloge) et le temps spirituel (la mobilité de l'échiquier, auquel il faut redonner vie, comme on ranime un cœur).

À la frontière du temps matériel et du temps spirituel se trouve un évènement fondateur : le hasard du tirage au sort. Qui prend les Blancs ? Qui prend les Noirs ? Pour les Noirs, l'éternel coup de retard est une malédiction qu'il va falloir surmonter. Quant aux Blancs, ils doivent prendre garde à ce que leur coup d'avance ne les fasse pas trébucher dans l'inconnu. Pour cela, compter sur les seules forces humaines serait l'aveu d'une grande vanité. Il faut bien l'aide de la Providence – il faut se plonger tout entier dans le Temps spirituel et s'en faire un allié. Appelons cela l'intuition, ou l'inspiration, qui vient suppléer l'intelligence de la situation.

¹⁵ Cette première étape n'est pas anodine, comme nous l'a montré Sophonisba Anguissola, auteur du célèbre tableau de la Partie d'échecs (1555) où elle représente malicieusement un échiquier tourné d'un quart de tour, ce qui fait que les diagonales sont inversées (voir la rubrique des Echecs dans la peinture, au numéro de Mai 2024).

N'oublions pas que le Temps spirituel, s'il ne se résout dans aucune symétrie visible et quantifiable sur l'échiquier, ne se résout pas non plus dans la symétrie de la valeur des pièces, elle aussi quantifiable. Pour les Noirs, tout jeu matériellement symétrique est voué à l'échec. On sait, par exemple, que la Défense autrichienne (chaque joueur avance le Pion de la Dame et le Pion du Fou de la Dame), est considérée comme faible, car elle permet aux Noirs, au mieux, d'égaliser la partie.

Défense autrichienne



voyait ce que Voltaire ne pouvait pas voir : la versatilité, non pas des hommes, mais de l'univers. C'est-à-dire de la vie elle-même. Et il pouvait voir cela précisément à travers le jeu.

Toute l'évolution de la physique, du XVIII^e siècle à nos jours, est une lutte entre deux conceptions majeures de l'univers, qui souvent s'opposent frontalement, parfois s'imbriquent de façons très complexe. La première est statique (newtonienne). La seconde est dynamique. Plus précisément, depuis que l'humanisme rationaliste, garant de la conception statique, a exclu la nature du "cercle de la raison", le nouvel adversaire dynamique doit lui aussi être sécularisé, c'est-à-dire ne pas dépendre de l'intervention divine dans la nature. Cet adversaire s'est incarné successivement dans diverses théories telles que la relativité, la mécanique quantique, la physique du chaos et d'autres encore, plus récentes. Mais toujours, il s'agit d'identifier une conception du monde qui offre une place singulière au temps, par conséquent, qui admette la possibilité d'une symétrie dynamique.

Naguère, la symétrie dynamique était à la fois naturelle et spirituelle, car c'était la Providence qui faisait avancer le monde. Toute la physique du XX^e siècle a consisté à réinventer une physique dynamique, tout en maintenant son caractère sécularisé hérité du XVIII^e siècle. Ce n'était pas une mince affaire, d'où l'ambiguïté caractérisant la pensée des philosophes qui se sont intéressés à ces nouvelles notions. Evoquons par exemple Bergson, qui a produit l'archétype d'une conception dynamique de la symétrie, dont le caractère spirituel est justement équivoque. On peut dire, sans exagérer, que, pour Bergson, c'est en l'absence même de règles que commence véritablement la vie. Il s'aventure donc au-delà même de la symétrie, même dynamique. Pour transposer sa pensée dans la nôtre, disons plus simplement que l'essentiel n'est pas dans les règles. Quelque chose, dans la vie, et dans le jeu d'échecs, transcende les règles. Et ce quelque chose est le facteur temporel. Pour être complet : un temps matériel (le mouvement des pièces) et un temps spirituel (la mobilité de l'échiquier). Or c'est bien la mobilité de l'échiquier qui rend au jeu d'échecs sa symétrie perdue. Il n'y a pas de contradiction entre la symétrie et l'asymétrie : simplement une question de temps.

Comme nous l'avons dit, l'opposition, parfois erronée ou abusive, entre les diverses conceptions statiques et dynamiques de l'univers caractérise l'évolution des théories scientifiques modernes. Dans le domaine de la biologie, certains scientifiques penchent du côté, et même plus loin, que Bergson (en lui ajoutant la puissance empirique du darwinisme) ou, au contraire, s'imposent la rigidité statique de la méthode de Claude Bernard.

Dans le domaine de la physique, l'opposition fut aussi ardente entre la mécanique classique de Newton et les nouvelles tendances du début du XX^e siècle (mécanique relativiste ou quantique), beaucoup plus ouvertes à la singularité ou l'incertitude de la position dans l'espace ou dans le temps.

Cela dit, les incursions réciproques dans le camp adverse n'étaient pas rares (évoquons simplement le rôle ambigu des statistiques). Les uns et les autres cherchaient à imposer leurs conceptions philosophiques en les appuyant sur des théories de plus en plus générales et complètes. D'une part, l'unification des forces acquérait une valeur quasi-totémique (vision plutôt statique absorbant le dynamique). D'autre part, la thermodynamique amplifiait son champ d'application jusqu'à devenir universelle avec la théorie du chaos (vision plutôt dynamique, mais paradoxale, puisque la doctrine du refroidissement terminal nourrit sa propre contradiction).

Bref le problème est toujours le même : le temps crée-t-il de l'ordre ou du désordre ? L'univers va-t-il s'étendre et refroidir lentement jusqu'au point zéro de l'ordre absolu, ou, au contraire, va-t-il se

contracter, se réchauffer jusqu'au point zéro de la densité infinie, c'est-à-dire du désordre absolu ? Ou encore, va-t-il plutôt rester comme il est, un peu chaotique, mais pas trop ?

La découverte des particules élémentaires a renforcé l'indécision entre l'ordre et le désordre. C'est-à-dire que la recherche de l'ordre continue à être confrontée au désordre. Tandis que les scientifiques s'évertuent à identifier des particules capables de confirmer leurs modèles théoriques, ils donnent à ces mêmes particules des noms fantaisistes, comme « Charme » ou « Étrange », dignes des frères Grimm.

Soulignons qu'un grand nombre de ces particules ont été prédites avant même d'être découvertes, car la physique actuelle repose sur des calculs mathématiques, plus que sur l'observation. À ce niveau infinitésimal, en l'occurrence, les particules ne sont pas observables à l'oeil nu, bien entendu, ni même à travers les meilleurs microscopes ; on les détecte grâce à certains équipements très spécialisés, comme les "Chambres à bulles", dont on se demande quelle réalité elles dévoilent, puisque cette réalité a elle-même une durée de vie très inférieure à une très petite fraction de seconde.

La physique de l'infiniment petit est constamment confrontée à l'opposition entre l'ordre et le désordre. Elle est mathématique et poétique. Elle fait place à l'imagination. Les particules élémentaires, toujours en rang par deux, comme de sages écolières, se déplacent à une vitesse effroyable et imprévisible et elles portent des noms amusants. Elles réalisent le rêve ancestral de l'homme qui est de concilier l'ordre et le désordre, au moyen d'une symétrie qui n'est pas statique, mais dynamique au sens où elle incorpore non seulement le temps matériel (terrestre), mais aussi le temps spirituel (céleste). Et cette symétrie se trouve bien évidemment aux derniers confins de la vie.

C'est pour cela que le jeu d'échecs est si fascinant. De l'analogie entre la vie et le jeu, il a repris l'association du temps matériel (le mouvement des pièces) et du temps spirituel (la mobilité des cases de l'échiquier). Cette prouesse a été accomplie dans le temps historique, tout au long d'un lent développement de la théorie, de la pratique du jeu, des pièces en présence, de l'échiquier lui-même, pour arriver enfin au jeu d'échecs de Philidor.

Si l'on veut comprendre pourquoi le joueur à l'attaque a le Fou des cases noires, ou le Fou des cases blanches, il faut remonter dans le temps de la partie jusqu'aux origines (jusqu'au début du jeu, au début de tout, de l'univers et de la vie). Son adversaire, quant à lui, n'a qu'un Roi et une Tour. Cela peut être n'importe quelle Tour. Le défenseur va perdre, car il est tombé dans l'état statique de la symétrie. La Tour seule est pauvrement symétrique. Et le Roi est un Roi (d'ailleurs, l'attaquant aussi a un Roi). Ce qui fait la différence, c'est le tour de retard des Noirs qui, par enchantement, s'est transformé en Fou des Blancs. Le temps a introduit dans les pièces une asymétrie (statique), laquelle se résout sur l'échiquier par une symétrie (dynamique), puisque le mat de la Tour et du Fou contre une Tour peut se faire indifféremment avec un Fou des cases blanches, ou un Fou des cases noires, d'un côté ou de l'autre de l'échiquier¹⁸.

¹⁸ On pourra objecter qu'un joueur possédant, non pas une Tour et un Fou contre une Tour, mais deux Tours contre une Tour a de fortes chances de gagner. Mais ce cas est trop élémentaire. Il n'entre pas dans la théorie des échecs à proprement parler, car sa signification se résume à : *Que le meilleur gagne !*

ATELIER DES ÉCHECS

LA DÉFENSE PHILIDOR, VARIANTE DU CONTRE-GAMBIT 3 ... f5 JOUÉE PAR PAUL MORPHY ANTOINE VIDAL

BARNES, Thomas vs MORPHY, Paul¹⁹
Partie amicale, Londres, 1858.
Défense Philidor, contre-gambit de Philidor 0-1

1 e4 e5
2 Cf3 d6
3 d4 f5 contre-gambit de Philidor

Position après le 3^e coup des
Noirs 3 ... f5



4 dxe5 fxe4
5 Cg5 d5
6 e6

Nous pouvons reconnaître l'une des variantes de la défense Philidor présentées dans l'article « La défense Philidor selon l'abbé Durand » du numéro en cours. Nous constatons que Paul Morphy a joué le contre-gambit de Philidor 3 ... f5.

¹⁹Source : chessgames.com

Selon l'abbé Durand : « L'Anonyme de Modène²⁰ fut le premier qui réfutât ce contre-gambit et les excellents travaux de Jaenisch²¹ et de Von der Lasa²² achevèrent de le discréditer. Morphy, pourtant, l'a joué en mainte occasion et a exprimé l'opinion qu'il n'est pas aussi défavorable aux Noirs qu'on le pense²³. »

Position après le 6^e coup des
Blancs 6 e6



6 ... Fc5

L'abbé Durand nous a familiarisés avec le coup²⁴ 6 ... Ch6, qui permet aux Noirs de surveiller la case f7, où le Cavalier des Blancs en g5 pourrait venir se placer pour attaquer à la fois la Dame et la Tour des Noirs avec le soutien du Pion des Blancs en e6.

Morphy a ignoré cette menace et a joué : 6 ... Fc5.

7 Cf7 Df6

Les Noirs lancent une attaque Df6 et Fc5 sur la case f2 qui ne donne pas le temps aux Blancs de s'emparer de la Tour des Noirs coincée en h8.

8 Fe3 pour parer le mat.

8 ... d4 Les deux pions des Noirs avancent en force.

²⁰ Anonyme de Modène, *alias* Ercole Del Rio (1723-1806) : joueur d'échecs et compositeur d'études italien, auteur de deux oeuvres théoriques sur les échecs.

²¹ Karl von Jaenisch (1813-1872) : joueur d'échecs, problémiste et théoricien russe d'ascendance finlandaise.

²² Tassilo von der Lasa (1818-1899) : joueur, historien et théoricien des échecs.

²³ Durand, Philippe, Ambroise, *Stratégie raisonnée des ouvertures du jeu d'échecs*, Jean Preti, Éditeur, Paris, 1862.

²⁴ Voir l'article « La défense Philidor selon l'abbé Durand », numéro en cours.

9 Fg5

Les Blancs considèrent aussi que la meilleure défense est l'attaque. Leur Fou, soutenu par le Cavalier en f7, attaque la Dame des Noirs.

Position après le 9^e coup des
Blancs 9 Fg5



9 ... Df5

10 Cxh8 Dxg5

11 Fc4 Cc6

Les Blancs et les Noirs développent leurs pièces.

12 Cf7 Dxg2

13 Tf1 Cf6

Position après le 13^e coup
des Noirs 13 ... Cf6



*Les pièces des Noirs s'amoncellent
vers le centre de l'échiquier,
comme les nuages de plomb
d'une tempête.*

14 f3

Les Blancs se sentent opprimés. Les deux Pions centraux des Noirs vont pouvoir se soutenir l'un l'autre et sont aussi soutenus par un Fou et deux Cavaliers. De plus, le Pion des Noirs en d4, en poursuivant sa marche, laissera le champ libre au Fou des Noirs sur la diagonale a7-g2. Quelles sont les intentions de Morphy ?

14 ... Cb4

Le Cavalier des Noirs, en b4, soutenu par la Dame des Noirs placée en g2, menace de prendre le pion des Blancs en c2 pour faire une fourchette Roi Tour. La Dame des Blancs à elle seule n'est pas en mesure de défendre cette case.

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



15 Ca3

Heureusement, le Cavalier des Blancs vient apporter son soutien en a3. Mais la position des Blancs reste bien inconfortable, avec leur Roi coincé entre sa Tour et sa Dame, tandis que la deuxième rangée lui est interdite par la Dame des Noirs.

15 ... Fxe6

Le Fou des Noirs est-il devenu fou ? Pourquoi s'est-il placé sur une case où il va se faire prendre aussitôt ?

16 Fxe6

Les Blancs ont accepté le cadeau qui, bien évidemment, était empoisonné. En prenant en e6, le Fou des Blancs a abandonné le contrôle de la diagonale a6-f1. Par conséquent, la case d3 n'est plus gardée.

16 ... Cd3+

Position après le 16^e coup
des Noirs 16 ... Cd3+



17 Dxd3

Les Blancs ont le choix entre deux coups : 17 Dxd3 ou 17 cxd3. Mais si 17 cxd3 alors 17 ... Fb4+ 18 Dd2 Dxd2#.

17 ... exd3

18 0-0-0 Fxa3

Position après le 18^e coup
des Noirs 18 ... Fxa3



Les Blancs ne peuvent pas jouer 19 bxa3, car la réponse des Noirs serait 19 ... Dxc2#.

19 Fb3 Pour protéger la case c2.

19 ... d2+

20 Rb1

Désormais, les Noirs vont mettre en ordre leur attaque, tandis que les Blancs s'efforcent de ramener leur Cavalier en défense.

20 ... Fc5

21 Ce5 Rf8 Les Noirs pensent que la colonne e serait appropriée pour y placer leur Tour.

22 Cd3 Te8

Position après le 22^e coup
des Noirs 22 ... Te8



23 Cxc5

Mauvaise idée, car le Cavalier des Blancs avait mieux à faire en d3, d'où il pouvait contrôler la case e1, celle précisément où la Tour des Noirs aimerait aller.

23 ... Dxf1

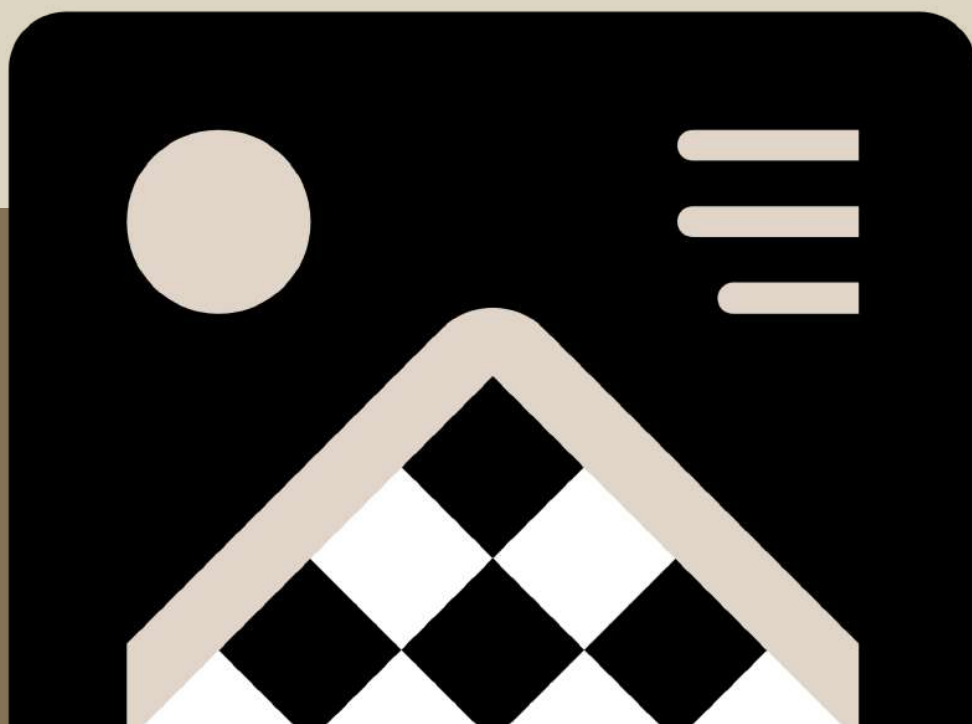
Position après le 23^e coup
des Noirs 23 ... Dxf1



24 Abandon

Car la suite aurait été : 24 Txf1 Te1+ 25 Txe1 dxe1=D#

Les échecs dans l'art



L'ÉCHIQUIER LITTÉRAIRE

LA PASSION DU JEU À L'ÉPOQUE DE PHILIDOR CAMELIA DE MONTETY

En 1779, un certain M. Dussaulx publia un livre intitulé *De la passion du jeu, depuis les temps anciens jusqu'à nos jours*, qu'il dédiait à Monsieur, Frère du Roi. Il y présentait, de manière érudite, des arguments contre la pratique des jeux de société, laquelle, selon lui, était la source de revenus périodiques, mais aussi de la ruine. Or la ruine touchait non seulement la bourse du joueur, mais aussi son âme. À cet égard, l'auteur passe en revue quelques-uns, si ce n'est la totalité des péchés capitaux : le désespoir, la sottise, la colère, l'envie...

M. Dussaulx était bien placé pour s'exprimer sur les périls encourus par les joueurs. Sur la page de titre de l'édition originale, nous découvrons qu'il était un « ancien Commissaire de la Gendarmerie, [membre] de l'Académie royale des Inscriptions & Belles-Lettres, & de celle de Nancy²⁵ ». Nul doute, il avait une grande expérience de la pratique des jeux en son temps. Au demeurant, il n'élude pas un paradoxe non négligeable : si le jeu mène les hommes aux pires *désordres*, il constitue néanmoins une zone particulière d'*ordre* parfait, où les hommes ont la possibilité d'agir selon des règles précises, inviolables, logiques, justes.

M. Dussaulx cite Voltaire, qui établissait un parallèle entre le jeu et la vie : « Nous n'avons dans le monde, dit M. de Voltaire, de Loi parfaite que pour régler une espèce de folie, qui est le jeu : les règles du jeu, sont les seules qui n'admettent ni exception, ni relâchement, ni variété, ni tyrannie²⁶. » Le parallèle est pertinent, au point que l'on ne saurait dire si la folie est dans le jeu ou dans la vie.

Les hommes aspirent à ce que leurs gouvernements, ainsi que leur vie dans la société, soient régis par des règles inviolables, c'est-à-dire qui soient les mêmes pour tous. Plongés dans l'angoisse en raison de l'étau chaotique et impitoyable de l'histoire, ils trouveraient une sorte de refuge dans le jeu. Dans cette logique, le *jeu* serait opposé à la *vie*, qui a toutes les apparences d'un lieu de folie dont les règles sont violées en permanence.

L'écrivain hongrois, Sándor Márai (1900-1989), a écrit une nouvelle intitulée *Une partie* (1944), dans laquelle il développe ce parallèle. Voici comment il décrit la vie :

²⁵ M. Dussaulx, *De la passion du jeu, depuis les temps anciens jusqu'à nos jours*, Paris, de l'imprimerie de Monsieur, M. DCC. LXXIX [1779], page de titre.

²⁶ M. Dussaulx... p. 159. Note de l'auteur : *Mélanges de Littérature, d'Histoire et de Philosophie*, Tom. II, page 190.

« Les figurines [de ce jeu] regorgent de particularités, chacune a sa personnalité ; parmi les pions il y en a certains qui n'aiment qu'aller à reculons et le roi parfois ne bouge pas pendant des semaines. Essayez donc, s'il vous plaît. Cet échiquier n'a évidemment pas encore trouvé son champion. Car les Bogoljubow, Lasker et Alekhine ne savent anticiper que d'après les règles. Mais ici l'échiquier lui-même joue aussi, contre les joueurs et les pièces. Ici chaque fou a sa stratégie autonome, ses conceptions fantasques, qu'il peut mettre en oeuvre à l'improviste. Ce cavalier noir saute parfois comme une sauterelle. Cette reine est plus imprévisible que Cléopâtre ou Lucrece Borgia²⁷. »

Certains auteurs, ayant vécu dans différentes civilisations, pensaient que l'enseignement des échecs était un moyen de rendre les esprits plus raisonnables, plus exactement de mettre de l'ordre dans la vie des joueurs. M. Dussaulx ne fait pas partie de ces auteurs. Voici deux anecdotes historiques extraites d'un chapitre de son livre dont l'objectif est de prouver que, selon ses propres termes, l'amour-propre suffit pour empoisonner les jeux les plus désintéressés.

« Canius Julius, personnage consulaire, injustement accusé d'avoir conspiré contre Caligula, jouait aux échecs lorsque le Centurion l'avertit de marcher au supplice. Son premier mouvement fut de compter ses pièces et de dire à son adversaire : Au moins n'allez pas vous vanter après ma mort, que vous m'auriez gagné si j'avais eu le temps de finir la partie ? Puis s'adressant au Satellite (*sic*) : vous déposerez que j'avais sur lui l'avantage d'une pièce. [...] Si le sang-froid de Canius fut d'un Héros, le propos qu'il tint fut d'un joueur très susceptible [...] ²⁸. »

« Ce n'est pas un petit jeu que de jouer de l'amour-propre ; et même on se repent quelques fois du succès. Un seigneur espagnol, après avoir gagné de suite plusieurs parties d'échecs à Philippe II, de retour dans sa maison dit à ses enfants : Quittons la Cour ; je connais le Roi, il ne me pardonnera jamais l'avantage que je viens d'avoir sur lui²⁹. »

Pour montrer combien le jeu absorbe les facultés du joueurs, au seul profit du jeu et aux dépens de toute présence d'esprit dans la vie, M. Dussaulx décrit un

²⁷ Sándor Márai, « Une partie », in András Kányádi (dir.), *Échec et mat ou le Gambit hongrois*, éd. Cambourakis, 2021, p. 92-93

²⁸ SENECA. *De tranquill. animi* Cap. XIV., in M. Dussaulx... Seconde partie, Chap. XIII, p. 57-58 n1

²⁹ B. Gracián, *L'homme de la Cour*, in M. Dussaulx... Seconde partie, Chap. XIII, page 58 n2

événement qui s'est déroulé à Bordeaux, à l'hôtel du gouverneur, au cours du carnaval en 1759 :

« On s'écrie [...] que la poutre principale de la chambre où l'on joue fléchit et va se rompre : les joueurs n'entendent pas ou méprisent ces cris. Pour détruire le charme qui les retenait, pour les soustraire à l'abîme prêt à les engloutir, il fallut enlever la table. Ce fut alors qu'ils se levèrent : mais chacun, en silence, suivit pas à pas cet autel ambulant³⁰. »

M. Dussaulx ne déplore pas seulement les effets du jeu sur le caractère (la susceptibilité et l'inattention). L'argent est le sujet de plusieurs chapitres, où l'on découvre que le jeu conduit fatalement les joueurs, soit à la déraison (en misant tout leur avoir), soit à la malhonnêteté. À ce sujet, il évoque une anecdote quelque peu fantastique, lue dans le *Mercur de France* au numéro de novembre 1768. Voici la scène : un voleur de grands chemins impose au passant de tenir la caisse de ses gains et pertes au jeu qui l'oppose au Bon Dieu.

« Ce voleur, pour dévaliser l'archevêque de Cantorbéry, se mit en embuscade sur le bord d'un chemin par où celui-ci devait passer et revenir en peu de temps. Dès qu'il aperçut la voiture, il s'agita. L'archevêque en voulut savoir la cause. Qu'avez-vous, lui dit-il ? – Beaucoup de malheur : je me ruine ici. – Comment cela ? – Vous le voyez, je joue. Quoi seul ? – Pardonnez-moi, je joue contre Dieu et je perds cinquante Guinées : tenez, Monseigneur, faites-moi la grâce de les donner aux pauvres ; car c'est là ma convention avec l'Être Suprême.

L'archevêque le prit pour un fou. Ce fou menaçant voulait être obéi. L'archevêque accepte et continue sa route. Le soir il retrouve son joueur au même endroit ; et qui venait, disait-il, de faire Dieu Échec & Mat pour la sixième fois. Dieu perdait cinquante Guinées : le voleur, un pistolet à la main, somma le prélat de les payer³¹. »

Au XVIII^e siècle, un bon joueur d'échecs n'était pas obligé de dévaliser les passants pour bien gagner sa vie. En 1745, tandis qu'il se trouvait sans ressources à Rotterdam, en raison de la perte de son contrat de musicien, Philidor fut obligé, pour survivre, de faire carrière dans le jeu d'échecs. Les officiers de l'armée anglaise, qui tenaient alors garnison en Hollande, lui parurent une source inépuisable d'adversaires disposés à jouer contre des sommes considérables.

³⁰ M. Dussaulx... seconde partie, Chap. XXIV, page 111

³¹ M. Dussaulx... Seconde partie, Ch. XXXVIII, p. 178-179.

On peut ici évoquer le café *Slaughter's*, à Londres, où Philidor fut introduit par Sir Abraham Janssen. Il y gagna son titre de meilleur joueur d'échecs en affrontant victorieusement le syrien Stamma. Ce qui renforça encore ses possibilités d'en faire une profession lucrative³².

L'argent comptait, la renommée aussi. Le jeu d'échecs réunissait les célébrités et les sommités. Dans son *Histoire des échecs*, J. M. H. Murray observe : « Les joueurs d'échecs se réunirent d'abord dans un café récemment ouvert par un Sicilien nommé Procope, mais les gens cultivées, attirées par la perspective de voir Voltaire et Rousseau devant un échiquier, se massèrent en si grand nombre que les meilleurs joueurs de l'époque allèrent se réfugier dans le café de la Régence, place du Palais Royal³³. »

À Londres et à Paris apparurent des clubs dédiés au jeu d'échecs. À Londres, le Parsloe's, Saint James Street, était limité à cent membres. Naturellement la liste d'attente était longue. C'est en 1783 qu'un club d'échecs fut fondé à Paris, dans le voisinage du Palais Royal, sous le patronage de comte de Provence, futur Louis XVIII (le dédicataire du livre de M. Dussaulx). Les joueurs voyageaient volontiers d'une capitale à l'autre. D'ailleurs, s'ils étaient membres de l'un des deux clubs, ils bénéficiaient de privilèges dans l'autre pays³⁴.

Tout comme le futur Louis XVIII, le roi Frédéric de Prusse était un amateur d'échecs. Et si Philidor n'était ni à Londres, ni à Paris (ni à Rotterdam), c'est peut-être qu'il était en train de jouer une partie à l'aveugle à Potsdam ou à Berlin.

Lessing, écrivain allemand du XVIII^e siècle, s'intéressait lui aussi aux échecs. Dans sa pièce intitulée *Nathan le sage*, il a inséré une illustration de la pratique et des enjeux du jeu d'échecs.

Le sultan Saladin joue contre sa sœur, Sittah. L'enjeu est de mille dinars. Or il perd la partie – ou croit l'avoir perdue. De fait, sa susceptibilité l'empêche de réfléchir et il ne prend pas le temps d'analyser l'échiquier avec pertinence. Le derviche Al-Hafi, qui est un joueur d'échecs aguerri, d'un seul coup d'œil constate que la partie a été abandonnée trop vite et que le sultan aurait pu gagner.

³² H. J. R. Murray, *A History of Chess*, Oxford, At the Clarendon Press, 1913, p. 862.

³³ H. J. R. Murray... p. 863.

³⁴ *ibidem*

Si M. Dussaulx, ancien Commissaire de la Gendarmerie, de l'Académie royale des Inscriptions & Belles-Lettres, & de celle de Nancy, auteur du livre *De la passion du jeu*, avait été informé du fait que Saladin, pris de fureur et d'impatience, refusa d'écouter le derviche et, au contraire, renversa les pièces sur l'échiquier, il aurait sans doute inclus cette anecdote parmi son édifiant florilège.

Peut-on affirmer que Saladin, tel qu'il est présenté dans la pièce de Lessing, souffre d'amour-propre, de sottise ? Ou alors se pourrait-il qu'il fût absorbé par la réalité de la vie, davantage que par celle du jeu³⁵ ?

Écoutons d'abord le derviche raconter la scène à Nathan³⁶.

ACTE II
SCÈNE IX

AL-HAFI

Voilà que je tombe chez lui juste au moment où il venait de jouer aux échecs avec sa soeur. Sittah ne joue pas mal, et la partie que Saladin croyait perdue, donnait déjà comme perdue, était encore là, absolument telle quelle. Je vous y jette un coup d'oeil et je m'aperçois que la partie n'est pas du tout, ni de longtemps perdue.

NATHAN

Eh, belle découverte de ta part !

AL-HAFI

Il suffisait à Saladin d'avancer le roi jusqu'au pion, après qu'elle lui avait fait échec – Si seulement je pouvais, en ce moment, vous faire voir le jeu !

NATHAN

Oh, je te fais confiance !

AL-HAFI

Car de cette façon, la tour avait le champ libre, et Sittah était hors de combat... je veux montrer tout cela au Sultan et je l'appelle... Figurez-vous!...

NATHAN

Il n'est pas de ton avis ?

AL-HAFI

³⁵ Les personnages de la pièce, Sittah, Saladin, Nathan, Al-Hafi, etc, sont censés avoir vécu à l'époque médiévale, mais le dramaturge Lessing dépeint à travers eux les problématiques de son propre temps. Il était en quête de règles, pour la société du XVIII^e siècle, qui, comme l'aurait souhaité Voltaire, « n'admettent ni exception, ni relâchement, ni variété, ni tyrannie ».

³⁶ Les passages sont extraits de Lessing, *Nathan le Sage*, Aubier, Paris, 1934, p. 187-189.

Il ne m'écoute pas le moins du monde, et il renverse le jeu d'un air méprisant.

NATHAN

Est-il possible ?

AL-HAFI

Et il déclare qu'il veut être, à tout prix, échec et mat, qu'il le veut. Est-ce là jouer ?

NATHAN

Difficilement, certes ; c'est jouer avec le jeu.

AL-HAFI

N'empêche : l'enjeu n'était pas pure bagatelle !

NATHAN

Que l'argent aille d'un côté ou de l'autre, cela ne signifie rien. Mais ne pas t'écouter sur un point d'une telle importance ! ne pas être émerveillé de ton regard d'aigle ! voilà qui crie vengeance, n'est-il pas vrai ?

Voici maintenant la partie, telle qu'elle a eu lieu. Sittah joue avec les pièces blanches, Saladin avec les noires.

ACTE II

SCÈNE I

SITTAH

À quoi penses-tu, Saladin ? Comment joues-tu aujourd'hui ?

SALADIN

Ce n'est pas bien ? Je pensais pourtant.

SITTAH

Pour moi ! Et encore.

SALADIN

Pourquoi ?

SITTAH

Ton cavalier n'est plus gardé.

SALADIN

C'est vrai. Alors comme cela !

SITTAH

Alors, je menace tes deux pièces.

SALADIN

Vrai encore. – Échec donc !

SITTAH

À quoi cela te sert-il ? J'avance : et te voila Gros-Jean comme devant.

SALADIN

De cette impasse, je le vois bien, on ne saurait sortir sans dommage. Eh bien soit ! Prends le cavalier.

SITTAH

Je n'en veux pas. Je passe à côté.

SALADIN

Tu ne me passes rien. [C'est juste que] tu tiens plus à ton plan qu'au cavalier.

SITTAH

Possible.

SALADIN

Mais tu comptes sans ton hôte. Car, regarde ! je parie bien que tu ne t'y attendais pas.

SITTAH

Sûrement pas. Comment d'ailleurs pouvais-je supposer que tu serais si las de ta reine ?

[...]

SALADIN

Ah, c'est vrai : je n'avais pas vu ce coup-là, qui abat ma reine.

SITTAH

Pouvait-on l'empêcher encore ? Fais voir.

SALADIN

Non, non ; prends donc la reine. Je n'ai jamais eu de chance avec cette pièce-là.

[...]

SITTAH

Mon frère ne m'a que trop bien appris avec quelle politesse on doit traiter les reines. *(Elle la laisse debout.)*

SALADIN

Prends ou ne prends pas. Je n'en ai plus d'autre.

SITTAH

À quoi bon la prendre ? Échec ... échec !

SALADIN

C'est cela, continue.

SITTAH

Échec ! – encore échec ! et encore échec ! –

SALADIN

Et mat !

SITTAH

Pas tout à fait ; tu peux encore interposer ton cavalier ; ou ce que tu voudras. N'importe !

SALADIN

C'est bon ! – Tu as gagné : et Al-hafi te paiera. – Qu'on le fasse appeler ! tout de suite ! – Tu n'avais pas, Sittah, tellement tort ; je n'étais pas tout à fait à mon jeu ; j'étais distrait.

[...]

AL-HAFI (en considérant le jeu)

Mais la partie n'est pas terminée. Vous n'avez pas perdu, non, Saladin. [...] Mais votre reine, là, est debout ! [...] Mais quand bien même la reine ne compterait plus, vous n'êtes pas pour cela échec et mat.

SALADIN (s'avance et renverse l'échiquier)

Je le suis ; je veux l'être. »

Il serait intéressant de reconstituer la position des pièces sur l'échiquier, telle qu'elle se présentait au moment où Al-Hafi est arrivé et s'est aperçu que la partie n'était pas finie.

Reconstitution de la partie

Les Blancs sont sur le point de prendre aux Noirs un Cavalier. Les Noirs reprennent leur coup et joue un autre coup. Le nouveau coup est tout aussi mauvais, car les Blancs peuvent menacer maintenant deux pièces à la fois. Est-ce un pion qui menace un Fou et un Cavalier ?

Les Noirs ne reprennent pas leur coup cette fois, mais donnent un échec inutile. Mais, après cet échec inutile, la menace pèse toujours sur le Fou et le Cavalier des Noirs, qui sont obligés de choisir quelle pièce ils vont abandonner aux Blancs : ce sera le Cavalier.

Les Blancs ne prennent pas le Cavalier, car la prise leur paraît inutile. Ils poursuivent plutôt leur plan.

Les Noirs soudain s'ambitionnent et jouent un coup qui, à première vue, leur semble brillant. Hélas, le coup est mauvais, car la réponse des Blancs conduit à la

perte de la Dame des Noirs. Mais les Blancs n'ont pas l'intention de prendre la Dame des Noirs, ils poursuivent leur attaque sur le roi des Noirs avec une série de cinq échecs successifs. Les Noirs pourraient éventuellement interposer un cavalier pour éviter le mat, mais la situation, dans l'ensemble, leur paraît désespérés. Or, selon Al-Hafi, le dernier échec a emmené les Noirs dans une position où, une fois que le Roi des Noirs avance jusqu'au Pion, leur Tour a le champ libre et, si les Noirs ont le trait, leur prochain coup peut s'avérer fatal aux Blancs.

Les lecteurs qui souhaitent proposer une reconstitution de la partie Sittah vs. Saladin sont priés d'adresser leurs propositions à la rédaction. Elles seront publiées dans le prochain numéro.

Ci-dessous un exemple de position où une Tour dégagée et le trait peuvent donner aux Noirs une victoire inespérée.

Trait aux Noirs

Le Roi des Blancs semble à l'abri
derrière ses pions alors que le Roi des
Noirs est précaire et plusieurs pièces
noires sont menacées.



1 ... Dxb2+
2 Rxb2 Fd4+
3 Ra3 Fb2+
4 Ra4 Cc5+
5 Ra5 Fc3+
6 Db4 Fxb4#

LE JEU D'ÉCHEC DANS L'HISTOIRE DE LA PEINTURE

LA REPRÉSENTATION DES ÉCHECS, SYMBOLES ET RÉALITÉS

HENRI DE MONTETY

Les artistes ont le choix entre plusieurs manières de représenter l'échiquier. Soit la partie qui se joue sur le tableau a du sens, soit elle n'en a pas, ou éventuellement il ne s'en joue pas du tout.

À la manière des enlumineurs médiévaux, certains artistes affectionnent les énigmes : pour eux, l'échiquier est une métaphore, c'est-à-dire le lieu d'une partie réelle, laquelle renvoie à la réalité du tableau. Sur le tableau ci-contre, par exemple, que nous avons étudié le mois dernier, la relation est directe entre l'oeuvre d'art, prise dans son ensemble, et ce qui se passe sur l'échiquier.



S. Anguissola, *La partie d'échecs* (1555)



Steven-Paul Robert,
*Nature morte à l'échiquier,
coquillages et vase* (1948)

Depuis le XVI^e siècle, il est plus rare que les représentations picturales d'une partie d'échecs indiquent une position des pièces explicite et plausible. C'est à l'échiquier lui-même, en tant que tel, qu'est assignée une signification symbolique. Cette nature morte, assez récente (1948), bien que réalisée dans le style naturaliste du XVII^e siècle, est une "vanité". Elle met en scène des éléments qui ont chacun une signification : les coquillages inertes ont la rigidité de la mort, le vase est sans doute une urne funéraire ; quant à l'échiquier, il symbolise peut-être une partie que l'on est à peu près sûr de perdre un jour.

L'art des Temps modernes est constitué de symboles. Il ne montre pas la réalité dans son intégrité. Distinguant la forme et le fond, les oeuvres d'art communiquent un message. Elles ne doivent plus être comprises, elles doivent être décryptées.

Intéressons-nous à une oeuvre bien connue des joueurs d'échecs, celle d'un peintre français du XVII^e siècle, Lubin Baugin.



Lubin Baugin, *Nature morte à l'échiquier* (c. 1630)

On ne voit ni joueur, ni pièces d'échecs. À l'échiquier, comme aux autres objets, est assignée une signification symbolique. Charles Sterling, l'historien de l'art qui a redécouvert cette oeuvre, lui a donné un sous-titre : « allégorie des cinq sens³⁷ ». À l'ouïe reviendraient la mandore et la partition, au goût, le pain et le vin, à l'odorat, les œillets, au toucher, les cartes à jouer, la bourse et l'échiquier, à la vue, le miroir. Cette interprétation, qui a le mérite de la cohérence, touche néanmoins de plein fouet les amateurs d'échecs : peut-on limiter la passion du noble jeu à une affaire de toucher ? La notice du Louvre sur le tableau favorise une autre explication³⁸. Il

³⁷ Charles Sterling, *La nature morte de l'Antiquité à nos jours*, Ed. Pierre Tisné, 1952, p. 74.

³⁸ Notice du Louvre sur *Nature morte à l'échiquier*. <https://collections.louvre.fr/ark:/53355/cl010063168>

s'agirait plutôt d'une vanité, dont les objets renvoient respectivement – pour les condamner, bien entendu – aux plaisirs de la table et aux délices de l'art et du jeu. De nouveau, l'interprétation de l'échiquier n'est pas très avantageuse (elle promet les flammes de l'enfer), mais, d'une certaine manière, elle est moins irrévérencieuse.

Le sémiologue Jean Arroye a repris des éléments des deux hypothèses, tout en formulant une synthèse originale et pleine d'audace. D'abord, il revient à l'idée des cinq sens, mais en affirmant que l'échiquier doit être rangé parmi les symboles, non pas du toucher, mais de la vue, car les cases blanches et noires correspondent aux « deux limites du visible », c'est-à-dire à « l'éblouissement de la lumière » et à « l'aveuglement de l'obscurité ». Poursuivant sa réflexion, il observe non seulement les objets, mais aussi leur disposition sur le tableau : si la zone consacrée à la vue (échiquier, miroir) est la plus sombre, c'est que l'observateur, selon lui, est justement invité à déplacer son regard de l'autre côté du tableau, au-delà des plaisirs (la bourse, le jeu), là où se trouve le pain et le vin (symboles du Christ). Il s'agirait donc, dans un esprit assez proche des vanités, d'un « sermon aux libertins ». Observons que l'échiquier, de nouveau, se trouve du mauvais côté (celui des plaisirs interdits). Cela dit, il n'est pas seulement au point (aveugle) de départ. Il contribue largement, selon Arroye, au processus de conversion recommandé par le peintre. À cet égard, le critique fait une distinction entre le mode de déplacement des fous et celui des pions. « L'échiquier, parcouru de biais, comme font les fous, mène au miroir où s'éteignent les grâces de la vie ; parcouru en long, comme font les pions qui, ainsi que nous dans l'existence, avancent peu à peu vers la limite extrême du cheminement qui leur (nous) est imparti, il mène au lieu où traversée par la lumière l'eau limpide du vase transparent et le bouquet trinitaire évoquent la présence de Dieu³⁹. »

On peut qualifier ces hypothèses d'abusives ou arbitraires, par rapport à l'analyse rationnelle de l'échiquier dans un tableau comme celui de Sofonisba Anguissola. Mais l'analyse d'une nature morte, si elle se limitait à la consultation de la nomenclature des symboles admis, risquerait d'être à la fois pédante et fastidieuse. La fantaisie du critique d'art, comme celle du joueur d'échecs, doit être honorée si elle contribue à la fois au divertissement et à l'édification.

Enfin, il y a une manière de représenter l'échiquier qui est intermédiaire, entre la manière purement symbolique des peintres de natures mortes et la manière figurative et réaliste de Sofonisba Anguissola ou des médiévaux.

³⁹ Jean Arroye, « L'échiquier de la vie » (critique de *Nature morte à l'échiquier*), Musée critique de la Sorbonne. <http://mucri.univ-paris1.fr/lechiquier-de-la-vie/>

Dans le tableau ci-dessous, l'échiquier ne représente pas une partie particulière. C'est le jeu d'échecs en général qui est l'enjeu, celui d'une lutte entre les forces du bien et du mal.



Giulio Campi, *La partie d'échecs* (c. 1530)

Pour compléter le dualisme principal, conforme au néoplatonisme remis au goût du jour par la Renaissance florentine, le peintre a représenté quelques symboles, comme la fleur posée sur la table, signe de séduction, ou la zibeline accrochée au cou de la joueuse, signe de fertilité. Vénus, de face, est victorieuse contre Mars, vu de dos dans sa solide armure. D'un geste plein de désinvolture, elle va bientôt mater son adversaire. Le jeu d'échecs, utilisé comme symbole, est le lieu d'un affrontement secondaire qui se tient bien loin de l'échiquier : le duel amoureux.

Finalement, que ce soit la lutte entre le bien et le mal ou le duel amoureux, ce type de représentation est assez proche du symbolisme des natures mortes, on y voit le symbole d'une idée qu'il faut décrypter. En l'occurrence, est-ce la préséance de l'amour sur la guerre ? Ou l'emprise de la femme sur l'homme ?