



Chroniques d'Échecs Cyrano

Avril-
Juin 2025

- ▶ *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
Quelques protagonistes des premières décennies du XXe siècle	3
— La Rédaction	
Compositeurs d'échecs	8
Compositeurs d'échecs et mentalités. Le Mat avec un Pion.....	8
— François-Guy Delaroche	
Du Chaturanga au Shatranj	12
— Pierre Anquez	
Notes sur la pratique des échecs	15
Règles des parties d'échecs indiennes du XIXe siècle	15
— Louis Delorme	
Analyse. Technique des échecs	22
Fins de partie et mentalités. Chapitre I. Comparaison entre les fins de partie Parsi (Inde, XIXe siècle) et les fins de partie de Capablanca.....	22
— François-Guy Delaroche	
Fins de partie et mentalités. Chapitre II. Exemples de parties.....	40
— François-Guy Delaroche	
Finale de la partie Canal vs. Capablanca, Budapest (1929), ronde 3.....	65
— Michel Delacroix	

Atelier des échecs82

Finale de la partie Gukesh vs. Wei Yi, Olympiades de Budapest (2024), Ronde 782

— Michel Faber

Solutions89

Solutions. Compositeurs d'échecs et mentalités. le mat avec un pion89

Solutions. Du Chaturanga au Shatranj93

L'échiquier littéraire95

De l'École moderne à l'École hyper-moderne : une "Renaissance orientale" ?95

— Camelia de Montety

Les échecs dans la peinture129

La représentation de l'espace et de l'échiquier : réalisme et surréalisme129

— Henri de Montety

Galerie de portraits

QUELQUES PROTAGONISTES DES PREMIÈRES DÉCENNIES DU XX^E SIÈCLE

— La Rédaction

Gyula Breyer, José Raúl Capablanca et Alexandre Alekhine sont trois des principaux acteurs des premières décennies du XX^e siècle. Nés dans différentes régions du monde au moment où l'histoire marchait vers un embrasement mondial, ils ont pris part – de manière fugace, pour le premier – aux grandes manoeuvres du monde échiquéen qui se déroulaient à la même époque.



Gyula Breyer (1893-1921)¹ est un joueur d'échecs hongrois. Ayant montré dans sa jeunesse des dispositions particulières pour les mathématiques, il commença en 1910 des études d'ingénieur, qu'il termina seulement en 1918 en raison du conflit mondial.

En 1914, il se trouvait au tournoi de Mannheim (auquel participaient également Alekhine, Réti, Marshall, Tarrasch, Bogoljubov, Tartacover), quand la guerre éclata. Le tournoi s'interrompit à la onzième ronde et chacun rentra chez soi.

Breyer a laissé une contribution théorique importante à la connaissance des ouvertures en enrichissant le champ de réflexion qui a permis d'élargir les possibilités de transposition. Il s'illustra également dans le domaine des parties simultanées jouées à l'aveugle, en établissant, en 1921, le record de vingt-trois parties du genre, obtenant quatorze victoires, trois défaites et six nulles² (son record allait être battu quelques années plus tard par Alexander Alekhine³).

¹ Encyclopédie biographique disponible sur <https://web.archive.org/web/20090801061258/http://www.tar.hu/aljechin/5030.html>

² <https://www.chessgames.com/perl/chess.pl?tid=101112>

³ Le 16 juillet 1933 à Chicago, sur 32 parties jouées en 14 heures : 19 victoires, 4 défaites, 9 nulles. https://www.chessgames.com/player/alexander_alekhine.html

Gyula Breyer est mort d'une maladie du coeur en 1921. Il fut enterré à Bratislava, où il venait de s'établir en ouvrant un bureau d'études.

En 1987, sa dépouille a été transférée dans le cimetière de Kerepesi à Budapest, où il repose en compagnie de trois autres grands maîtres hongrois, Gedeon Barcza (1911-1986), Rezső Charousek (1873-1900) et Géza Maróczy (1866-1951). Sur sa tombe, on peut lire l'épithaphe suivante : « Pionnier d'une ère nouvelle de la pensée échiquéenne dont le destin flamboyant s'est consumé trop vite ».



José Raúl Capablanca (1888-1942) est né aux premières années du mouvement d'indépendance cubain, qui allait aboutir au retrait de l'Espagne à la fin du siècle, après l'intervention des États-Unis qui conservèrent sur l'île deux bases navales, ainsi qu'une forte présence économique.

Entre les deux guerres, le régime cubain, dominé par les militaires, fut caractérisé par une instabilité chronique. Après la guerre, le pays prospéra quelques années, mais la polarisation s'intensifia jusqu'au coup d'Etat militaire de Bautista, en 1952, suivi par la révolution marxiste de Fidel Castro en 1959.

Capablanca a fait ses études supérieures aux États-Unis. Il se fit notamment connaître dans l'équipe d'échecs de l'université Columbia. En 1914, il talonnait Lasker, alors champion du monde, d'un petit demi-point au tournoi de Saint-Petersbourg. Plus tard, en 1921, il devint champion du monde. Il conserva le titre jusqu'en 1927.

Incorporé dans le corps diplomatique de son pays, sans fonctions particulières, sinon celles de jouer aux échecs à travers le monde, il accomplissait une sorte de diplomatie intellectuelle, comme il existe aujourd'hui des ambassadeurs dits thématiques (pour le sport ou à l'environnement, ou encore chargé du numérique).

Le joueur cubain était apprécié dans le monde entier, comme en témoigne, par exemple, une série de timbres édités par la poste nigérienne à l'occasion du

quatre-vingtième anniversaire de sa disparition (en 2022), dont nous voyons ci-contre la représentation.

Capablanca a perdu son titre contre Alexandre Alekhine, lors d'un match joué à Buenos Aires en 1927.



Cette fameuse rencontre est restée dans les mémoires, surtout pour les suites auxquelles il a donné lieu, ou plus exactement n'a pas donné lieu. On affirme en effet que les deux joueurs, fâchés, cessèrent de se fréquenter. De fait, si Capablanca continua à jouer au plus haut niveau, la revanche contre Alekhine ne fut jamais organisée. On affirme que c'est Alekhine qui, volontairement, a privé son rival de l'occasion de se refaire. Il existe aussi une lettre d'Alekhine, en date du 29 février 1928 à Paris⁴, où ce dernier explique justement que les conditions exigées par Capablanca ne lui convenaient pas (en l'occurrence : le meilleur score sur seize parties en comptabilisant les nulles⁵).

⁴ Lettre d'Alekhine à Capablanca, Paris, le 29 février 1928, publiée au numéro 1928-4 de la revue *Chess*. <https://www.chesswatch.in.ua/en/blog/?letter-from-a-alekhine-to-j-r-capablanca>

⁵ Extrait de la lettre d'Alekhine : « « J'ai reçu le titre de champion du monde en raison de six victoires, et je suis prêt à reconnaître la supériorité d'un adversaire (vous-même ou un autre) à la condition qu'il obtienne six victoires contre moi. Il me semble qu'une personne qui, aussitôt après avoir perdu son titre, s'efforce de faciliter la tâche des prétendants, cherche à introduire un élément de hasard. » »



Alexandre Alekhine (1892-1946) a détenu le titre de champion du monde de 1927 à 1935, puis de 1937 jusqu'à sa mort en 1946. Il était alors âgé de 53 ans. Il a donc survécu seulement quatre ans à Capablanca (qui est mort en 1942 à 54 ans). Dans une étrange combinaison d'empathie et de pressentiment, Alekhine disait de Capablanca qu'il « avait été arraché trop tôt du monde échiquéen et que l'on ne reverrait pas de sitôt un tel génie. »

D'ailleurs, les éloges d'Alekhine sur Capablanca ne manquent pas : « Je n'avais jamais vu auparavant – dit-il – un joueur d'échecs avoir une connaissance du jeu comme Capablanca », ou encore (en évoquant des parties de Blitz) « Je n'ai jamais vu une telle rapidité sur l'échiquier ».

Quoi qu'il en soit, Alekhine se reconnaissait supérieur dans un domaine, celui de la solidité mentale. « Ma victoire sur Capablanca, je la dois essentiellement à ma supériorité dans le domaine psychologique. Capablanca s'appuyait presque exclusivement sur son extraordinaire talent intuitif. Mais, pour le combat échiquéen d'aujourd'hui, le joueur requiert une connaissance subtile de la nature humaine, en particulier une compréhension fine de la psychologie de l'adversaire. »

Décidément, la rivalité entre les deux champions s'étendait largement au-delà de l'échiquier, ou plutôt devrait-on dire qu'une extraordinaire rivalité entre deux hommes d'exception s'est justement concentrée sur l'échiquier.

Un domaine dans lequel les deux champions sont à égalité : le timbre commémoratif. Alexandre Alekhine a lui aussi des timbres à son effigie, en l'occurrence, nous pouvons voir celui que la République centrafricaine a réalisé à l'occasion du soixante-quinzième anniversaire de sa disparition (en 2021). D'ailleurs, d'autres pays (la Guinée, le Cambodge, le Tadjikistan, le Paraguay, etc.), ont consacré une série de timbres à l'un ou l'autre des deux champions et les philatélistes savent que les séries de timbres consacrées aux grands maîtres d'échecs du monde entier ne sont pas rares.



Alexandre Alekhine est né en 1892 dans une famille de la noblesse moscovite. Ayant obtenu ses premiers succès échiquéens avant la première guerre mondiale, il remporta le premier championnat d'échecs organisé par la Russie bolchevique (en 1919-1920). Quelques années après la révolution, il s'exila en Europe occidentale, pour s'installer finalement en France à partir de 1922 (il a été naturalisé en 1927)⁶. Ayant obtenu le titre de champion du monde en cette même année 1927, il a dominé le monde des échecs jusqu'à sa mort.



De nombreux autres grands joueurs de l'époque, dont Richárd Réti (1889-1929), Efim Bogoljubov (1889-1952), Aron Nimzovitch (1886-1935), Max Euwe (1901-1981), ont contribué, d'une manière ou d'une autre, à la révision des principes du jeu d'échecs dans la première moitié du XX^e siècle.

⁶ Documents disponibles sur : <http://alekhine-nb.blogspot.com/p/facts.html>

Compositeurs d'échecs

COMPOSITEURS D'ÉCHECS ET MENTALITÉS. LE MAT AVEC UN PION

— François-Guy Delaroche

Dans la pratique des échecs indiens *Parsi* du XIX^e siècle, le Mat avec un Pion était considéré comme la forme la plus raffinée de conclure une partie.

Pour cette raison, les Mats effectués par tout autre pièce étaient évités. S'en suivait une certaine complexification du jeu, qui exigeait du joueur qu'il mît en place une stratégie autre qu'optimale.

Vous pouvez en apprendre davantage en lisant l'article *Fins de partie et mentalités, chapitre I* du numéro en cours.

Ci-dessous, quatre compositions d'échecs vous sont proposées illustrant le principe du Mat avec un Pion.

Ces compositions sont extraites de l'ouvrage de H.J.R. Murray : *A History of Chess* (1913). Quant à Murray, il signale comme source un livre de Tiruvengadacharya Shastri : *Essays on Chess* (Bombay, 1814), ainsi que deux ouvrages *Marathi*, dont les auteurs sont Vinayaka Rajaramn et Mangesa Ramakrishna Telanga⁷.

⁷ H.J.R. MURRAY, *A History of Chess*, At Clarendon Press, Oxford, 1913, p. 92-93.

Diagramme N° 5

Source :
Tiruvengadacharya Shastri



Les Blancs jouent
et font mat avec un Pion
en trois coups.

Diagramme N° 7

Source :
Vinayaka Rajaramn



Les Blancs jouent
et font mat avec un Pion
en cinq coups.

Diagramme N° 8

Source : Mangesa
Ramakrishna Telanga



Les Blancs jouent
et font mat avec un Pion
en six coups.

Diagramme N° 13

Source :
Vinayaka Rajaramn



Les Blancs jouent
et font mat avec un Pion
en dix coups.

Nous proposons également deux compositions de Capablanca, qui reflètent une tout autre mentalité.

Le style de Capablanca était caractérisé par la mise en place d'une stratégie optimale consistant à simplifier la position sur l'échiquier, à l'aide d'une série d'échanges de pièces, jusqu'à l'obtention d'une fin de partie dont l'enjeu serait de

promouvoir son Pion avant l'adversaire. Souvent, à cette fin, Capablanca plaçait son adversaire dans une situation de *Zugzwang* ou proche.

La finale occupait donc une place prépondérante dans le jeu de Capablanca, dont témoigne l'affirmation suivante : « Pour améliorer votre jeu, vous devez étudier les fins de partie avant tout autre chose, car, tandis que les fins de partie peuvent être étudiées et maîtrisées en elles-mêmes, le milieu de jeu et l'ouverture doivent être étudiés en relation avec la fin de partie⁸. »

Le lecteur pourra observer la prédilection de Capablanca à l'égard de la méthode pour arriver à une certaine fin de partie dans les parties commentées présentées dans l'article du présent numéro, *Fins de partie et mentalités, chapitre II*.

Le diagramme A, ci-dessous, est une étude composée par Capablanca. Elle fut publiée en août 1908 dans *Lasker's Chess Magazine*⁹. L'intention de Capablanca est de montrer comment les Blancs doivent simplifier la position sur l'échiquier dans le but de parvenir à une fin de partie où la Tour blanche peut lutter victorieusement contre cinq Pions noirs passés. Capablanca maîtrisait excellemment la technique des fins de partie. À ce propos, Lasker semble avoir dit : « C'est remarquable. Vous ne faites aucune erreur¹⁰ ! »

L'énoncé de l'étude du diagramme A est le suivant : « Les Blancs jouent et gagnent. » Dans sa volonté de démontrer le mécanisme de la simplification de la position sur l'échiquier, Capablanca joue avec les Blancs 6 Tb7. Or on s'aperçoit que si les Blancs jouent 6 Cb5+, ils font Mat plus rapidement. Cependant, l'énoncé du diagramme n'est pas : « Les Blancs jouent et font Mat. », ni « Les Blancs jouent et font nulle. »

Diagramme A
José Raúl Capablanca
Lasker's Chess (août 1908)



Les Blancs jouent
et gagnent.

⁸ Irving CHERNEV, *Capablanca's Best Chess Endings, 60 Complete Games*, Dover Publications, Inc., New York, 1978. Préambule.

⁹ David HOOPER, Dale BRANDETH, *The Unknown Capablanca*, B.T. Batsford Ltd, London, 1975, p. 168.

¹⁰ Ibidem.

David Hooper souligne que la position du diagramme A a été amplement discutée dans *Test Tube Chess*. Comme les lecteurs auront la possibilité de s'en apercevoir, l'étude conduit à trois conclusions différentes :

1. la position souhaitée par Capablanca, gagnante pour les Blancs : une fin de partie Tour contre cinq Pions passés ;
2. partie nulle ;
3. les Blancs font Mat, sans que la position ne soit simplifiée sur l'échiquier au préalable. Mais, dans ce cas, il ne s'agit plus d'une étude qui aboutit à une fin de partie telle que l'avait envisagée Capablanca, où la Tour lutte victorieusement contre l'avancement des Pions passés.

Le Diagramme B est une composition dont les auteurs sont J. R. Capablanca et E. Lasker. Elle fut publiée pour la première fois en juillet 1914 dans la rubrique d'échecs du journal berlinois *Vossische Zeitung*, auquel Lasker contribuait régulièrement. David Hooper mentionne que l'étude leur fut suggérée par une position proche qui s'était produite lors d'une partie qu'ils avait jouée ensemble. En effet, les deux grands joueurs d'échecs, s'étant rencontrés à Berlin une semaine avant la parution de la composition, avaient eu l'occasion de jouer un match rapide de dix parties dont l'issue fut : Capablanca 6 1/2 - Lasker 3 1/2.

Diagramme B
Capablanca & Lasker
Vossische Zeit. (juillet 1914)



Les Blancs jouent
et gagnent.

Solutions dans la rubrique *Solutions* du numéro en cours.

DU *CHATURANGA* AU *SHATRANJ*

— Pierre Anquez

Selon les premiers textes arabes et persans¹¹, le jeu d'échecs est né en Inde (*Chaturanga*)¹².

Au gré des événements historiques, le jeu d'échecs parvint chez les Perses (*Chatrang*), puis chez les Arabes (*Shatranj*).

Les Croisés ont ensuite contribué à leur propagation sur le continent européen¹³.



Concernant la marche des pièces, les règles ont évolué au cours du temps.

Tel quel, le jeu durait très longtemps. Les Italiens modifièrent les règles en donnant plus d'agilité et de puissance, notamment à la Dame. Le jeu fut alors

¹¹ D'autres hypothèses existent : selon les Chinois, les échecs sont originaires de Chine.

¹² « Observons que les textes anciens de la tradition perse et arabe sont unanimes pour attribuer aux échecs une origine indienne. » H.J.R. MURRAY, *A History of Chess*, 1913, p. 26. (trad. ed.)

¹³ L'illustration ci-dessous est extraite du « Manuscrit Français 12558 », conservé à la BNF, réalisé au milieu du XIII^e siècle et contenant des chapitres sur la conquête d'Antioche et Jérusalem.

qualifié de « furioso ». Le Roque fut inventé pour abriter le Roi derrière ses Pions. Quant à la « prise en passant » des Pions, elle contribua à calmer l'impétuosité des Pions avançant de deux pas à partir de leur case de départ.

Une riche littérature arabe sur les échecs a été produite entre 750 et 1285. Ces ouvrages ont constitué des sources précieuses pour l'histoire de la théorie des échecs. Plusieurs théoriciens, tels que Al-Aldi (*Book of Chess*, IX^e siècle) ou As-Suli (*Kitāb al-Shiṭranj*, X^e siècle), ont transmis des compilations de problèmes qui restent dignes d'attention encore aujourd'hui.

Ainsi Maria et Jean-Olivier Leconte nous font-ils découvrir dans leur livre intitulé *Les Blancs jouent fortissimo* quelques problèmes du XII^e et du XIII^e siècle¹⁴.

Problème n° 1

Auteur Abu Hakim Al-Hadim
(vers 1140)



Les Blancs jouent et matent
en trois coups.

Problème n° 2

Auteur Ahmad Efendi
(vers 1140)



Les Blancs jouent et matent
en cinq coups.

Attention ! Le problème ci-dessous doit être résolu selon les règles anciennes. Quant à son auteur, As-Suli (ou Al-Suli), il était historien et joueur de Chatrang, d'origine perse né dans la deuxième moitié du IX^e siècle.

¹⁴ Maria LECONTE, Jean-Olivier LECONTE, *Les Blancs jouent Fortissimo*, Olibris, 2014.

Marche des pièces (règles du Chatrang) :

- La Dame (Vizir) ne se déplace et ne peut prendre que d'une seule case en diagonale.
- Le Fou (Eléphant) se déplace de deux cases en diagonale et il peut sauter par dessus ses pièces ou celles de l'adversaire.
- Le Pion, même s'il est sur sa case initiale, avance d'une seule case.
- Les autres pièces se déplacent comme de nos jours.

Problème n° 3
As-Suli



Les Blancs jouent et gagnent.
Selon les règles anciennes !

Gain de la partie : Si le Roi adverse est Mat, ou même Pat, ou s'il reste seul¹⁵.

Solutions des problèmes à la fin de la Section « Analyse. Technique des échecs » du numéro en cours.

Note : Le lecteur doit prendre le temps de résoudre les problèmes 1 et 2 sans se précipiter sur les solutions annoncées, ce qui leur enlèverait une bonne part de leur saveur.

¹⁵ Voir l'article de Louis Delorme au présent numéro : « Règles des parties d'échecs indiennes au XIX^e siècle ».

Notes sur la pratique des échecs

RÈGLES DES PARTIES D'ÉCHECS INDIENNES DU XIX^E SIÈCLE

— Louis Delorme

Dans son ouvrage fondamental sur l'histoire des échecs¹⁶, l'historien H. J. R. Murray présente plusieurs variantes du jeu d'échecs indien traditionnel, tel qu'il était pratiqué au XIX^e siècle. Murray estime que les variantes les plus représentatives sont les suivantes.



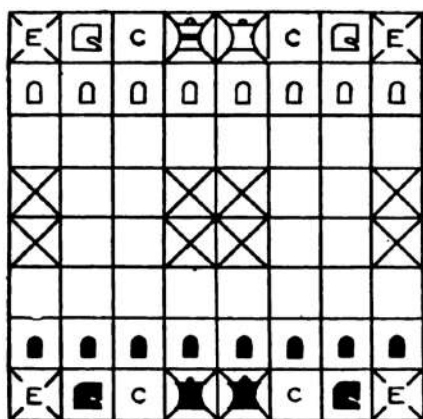
D'une part, le jeu *Hindoustani*, caractéristique du Nord de l'Inde, notamment dans la région de Calcutta, où John Cochrane fit la rencontre de Moheschunder Bannerjee (à droite).



D'autre part, le jeu *Parsi*, caractéristique du Sud de l'Inde, pratiqué d'une manière générale sur le plateau du Deccan (à gauche).

¹⁶ H.J.R. Murray, *History of Chess*, 1913.

La description donnée par Murray du jeu *Parsi* s'appuie, entre autres, sur les observations de Tiruvengadacharya Shastri et de Lala Raja Babu Sahib¹⁷.



The Modern Indian Chess.
C = Camel ; E = Elephant.

Avant que le plateau de jeu ne devînt celui que nous connaissons aujourd'hui, l'échiquier indien était longtemps resté monochrome, certains carreaux étant signalés par de mystérieux motifs.

Certains historiens ont avancé l'hypothèse selon laquelle il s'agirait d'une symbolique mystique dont la tradition avait perpétué l'usage, mais dont la signification était depuis longtemps oubliée.

Au XIX^e siècle, les règles du jeu d'échecs en Inde varient légèrement, selon qu'il s'agit de la version *Hindoustani* ou *Parsi*. D'une manière générale, la marche des pièces était similaire à la marche des pièces européennes. Les différences les plus significatives concernent la promotion des Pions et la conclusion de la partie.

Position de départ :
Re1 et Rd8



Le Vizir est l'équivalent de la Dame. Dans la position de départ, il est placé à la gauche du Roi des deux côtés de l'échiquier (ou parfois à la droite du Roi, également des deux côtés). Certains historiens considèrent que l'étiquette en vigueur aux temps anciens se reflète dans cette manière de placer les deux pièces centrales.

Murray réfute cette interprétation. Selon lui, l'emplacement en image croisée est lié au fait que pendant longtemps l'échiquier indien a été monochrome.

¹⁷ Tiruvengadacharya Shastri, *Essays on Chess Adapted to the European Mode of Play*, Bombay, 1814.
Lala Raja Babu Sahib, *Mo'allimul Shatranj*, Delhi, 1901.

LE JEU D'ÉCHECS <i>HINDOUSTANI</i> Les pièces	LE JEU D'ÉCHECS <i>Parsi</i> Les pièces
Le Roi se déplace comme dans le jeu européen. Une seule fois dans la partie, qu'il se soit déjà déplacé ou non, il peut exécuter un saut de Cavalier ; en revanche, s'il a été mis en échec, il perd ce droit. Le Roi ne peut pas capturer une pièce pendant qu'il exécute le saut de Cavalier et il ne peut pas exécuter ledit saut si une pièce occupe une des cases traversées.	Le Roi peut exécuter un saut de Cavalier, même après avoir été mis en échec. Le Roi peut capturer une pièce de l'adversaire qui occupe l'une des cases traversées par le saut de Cavalier.
Les Pions se déplacent sans exception d'une seule case, même lorsqu'ils quittent leur case de départ. Ils capturent de la même manière que les Pions européens.	Les Pions a, d, e, h peuvent se déplacer de deux cases en quittant leur case de départ, à la condition que la pièce qui se trouve sur la case de départ de la colonne n'ait pas encore été déplacée.
Le Pion qui arrive sur la huitième case est promu en la pièce qui occupe la case de départ de sa colonne. a, h = T ; b, g = C ; c, f = F ; d, e = D. Un Pion ne peut être promu que si le joueur a déjà perdu la pièce qui était sur la colonne de la case de départ respective. Le Pion doit attendre sur la septième rangée avant d'être promu jusqu'à ce que le joueur ait perdu la pièce qui se trouve sur la case de départ de la colonne en question. Pendant l'attente, le Pion ne jouit d'aucune immunité.	Même description pour la promotion des Pions que dans le jeu <i>Hindoustani</i>. Quelques particularités additionnelles : – Les Pions b, g, une fois promus Cavaliers, peuvent être joués sans attendre le tour suivant. – Le Pion e peut être promu en n'importe quelle pièce que le joueur a déjà perdue. (Selon d'autres sources, le Pion d jouit également de ce privilège.)

LE JEU D'ÉCHECS <i>HINDOUSTANI</i> L'ouverture	LE JEU D'ÉCHECS <i>Parsi</i> L'ouverture
Le jeu commence par des coups alternés, de même que dans le jeu européen. Selon d'autres sources, chaque joueur joue deux coups consécutifs.	En débutant la partie, chaque joueur joue un premier coup qui consiste en plusieurs coups consécutifs, de quatre à huit, parfois plusieurs. Cependant il est interdit aux joueurs de pénétrer dans la moitié d'échiquier de son adversaire. Exemple de position après le premier coup de chaque joueur :  1^{er} coup du premier joueur (les Blancs) consistant en <i>six coups consécutifs</i> : e4, d4, Fe3, Fd3, Cf3, Cc3 ; 1^{er} coup du deuxième joueur (les Noirs) : e6, f6, g6, h6, Cc6, Cge2.

LE JEU D'ÉCHECS <i>HINDOUSTANI</i> Conclusion de la partie	LE JEU D'ÉCHECS <i>Parsi</i> Conclusion de la partie
Échec et mat	Échec et mat La forme la plus raffinée de l'échec et mat est le Mat avec un Pion. Le joueur évite toute une série de Mats, afin de pouvoir mater avec un Pion. (Voir l'article <i>Fins de partie et mentalités</i> du numéro en cours.)
<i>Burd</i> (fardeau, pardon ?), ou demi-victoire, lorsqu'un joueur réussit à capturer toutes les pièces supérieures de son adversaire, en présence ou en absence de Pions. .	Règle la plus vraisemblable, selon Murray : est considéré comme une partie nulle, dite <i>Büird</i> ou <i>Bürj</i>, le cas où un joueur a capturé toutes les pièces supérieures de son adversaire, en présence ou en absence de Pions. Selon Tiruvengadacharya, ce cas de figure est considéré comme une victoire, mais Murray considère cette observation comme peu plausible, en ajoutant qu'il est compté comme partie nulle dans plusieurs régions. Selon une autre source du Deccan : « si à la fin du jeu, chaque joueur possède une pièce, en présence ou en absence de Pion, la partie est nulle. » (Murray, p. 85)
<i>Bazi qa'im</i> (partie nulle), si les deux joueurs n'ont plus qu'une seule pièce. Singha appelle cette situation le <i>chaturbolla</i>.	
Le Pat n'existe pas. Et un joueur n'est pas autorisé à provoquer une situation de Pat. D'après Tiruvengadacharya, « si l'un des joueurs se trouve dans cette position, son adversaire doit lui procurer un espace pour qu'il puisse déplacer une pièce. Dans certaines parties de l'Inde, celui qui est forcé dans la position de Pat a le droit de retirer de l'échiquier n'importe laquelle des pièces de son adversaire. » (Murray, p. 84-85)	Le Pat n'existe pas. '

LE JEU D'ÉCHECS <i>HINDOUSTANI</i> Conclusion de la partie	LE JEU D'ÉCHECS <i>Parsi</i> Conclusion de la partie
L'échec perpétuel est reconnu comme partie nulle, à la condition – souligne Durgaprasada – que les joueurs aient répété le coup au moins soixante-dix fois. (Murray, p. 82)	L'échec perpétuel est interdit. Le joueur attaquant doit modifier son jeu.

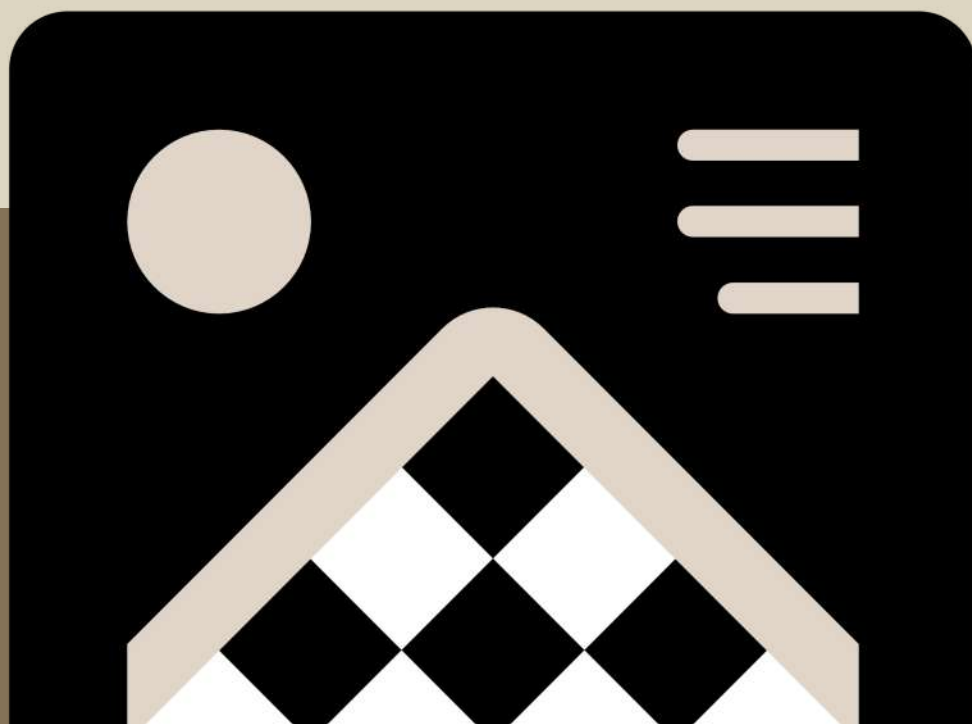
Nous remarquerons que les règles concernant la conclusion de la partie dans le jeu indien du XIX^e siècle diffèrent des règles du jeu indien au temps de Al' Aldi (au IX^e siècle). Ainsi les situations de Roi nu et de Roi Pat ne donnaient-elles pas lieu à une partie nulle, mais à une victoire.

Murray s'appuie sur les travaux d'Al Aldi¹⁸.

« Parmi les règles indiennes du jeu d'échecs, l'une est observée par les habitants du Hedjaz, elle est appelée « Victoire Médinoise ». Si, sur l'échiquier se trouvent, outre les Rois, deux pièces et qu'un Roi peut prendre une pièce, le premier qui prend, de sorte que l'autre se retrouve sans rien, gagne : car l'autre camp aura été privé de camarades à un moment donné. Cette règle indienne est observée par les habitants de Médine. Une autre règle indienne stipule que lorsque le roi ne trouve pas de case où se déplacer et que l'autre roi n'a rien pour le mater, le premier a gagné. Mais ce n'est pas une règle persane. »

¹⁸ MURRAY, *ibidem*, p. 56-57.

Analyse. Technique des échecs



Analyse. Technique des échecs

FINS DE PARTIE ET MENTALITÉS.

CHAPITRE I. COMPARAISON ENTRE LES FINS DE PARTIE *PARSI* (INDE, XIX^E SIÈCLE) ET LES FINS DE PARTIE DE CAPABLANCA

— François-Guy Delaroche

Tout d'abord, quelques observations préliminaires, avant d'examiner un certain nombre de parties d'échecs en guise d'illustration de notre propos.

Le jeu d'échecs, de même que la plupart des activités culturelles ou cérébrales, est un reflet d'une mentalité particulière. En l'occurrence, il est possible d'associer au jeu de tel ou tel joueur un certain type de logique : celui du groupe humain, à un moment donné de l'histoire, auquel il appartient.

Au sein du jeu d'échecs en général, on peut entre autres distinguer deux types de fins de partie, opposant deux modes de pensée très différents, dont nous allons étudier les modalités en nous penchant, respectivement, sur le cas du jeu *Parsi* du Sud de l'Inde, au XIX^e siècle, et sur celui de José Raúl Capablanca, qui a commencé sa carrière à la charnière entre l'École moderne de Steinitz et Tarrasch (XIX^e siècle) et l'École hyper-moderne (XX^e siècle)¹⁹.

¹⁹ En ce qui concerne les ouvertures, et non les fins de partie, plusieurs maîtres de l'École hyper-moderne ont considérablement élargi le répertoire en développant ou popularisant diverses "défenses indiennes". L'étude de ces ouvertures, dans leur contexte mental et culturel, fera l'objet d'un prochain article.

La recherche historique nous permet de nous faire une idée assez précise des règles du jeu *Parsi* au XIX^e siècle, lesquelles diffèrent quelque peu des règles d'échecs européennes. Nous avons également à notre disposition des parties complètes, ainsi que des compositions d'échecs. Or, de manière sans doute inattendue, les parties et compositions semblent témoigner de différences de mentalité bien plus considérables, par rapport au jeu européen, que les seules nuances de règles du jeu.

Pour les historiens souhaitant se procurer des problèmes qui soient véritablement l'oeuvre de compositeurs natifs de l'Inde, la difficulté est d'identifier des sources fiables. Il apparaît en effet que plusieurs recueils de problèmes en circulation parmi les joueurs d'échecs indiens contiennent des travaux empruntés à des ouvrages européens. Pour se prémunir de toute erreur d'interprétation, l'historien H.J.R. Murray s'est limité dans son choix de sources au livre de Tiruvengadacharya Shastri, *Essays on Chess*, publié à Bombay en 1814, et à deux ouvrages *Marathi* dont les auteurs sont Vinayaka Rajaramn et Mangesa Ramakrishna Telanga.

Les problèmes sélectionnés par Murray²⁰, véritablement représentatifs du jeu *Parsi* pratiqué dans le Sud de l'Inde au XIX^e siècle, sont des spécimens d'un type de Mat bien particulier, dont la *raison d'être*, selon nous, est particulièrement liée à la mentalité locale.

Quelle était la mentalité des Indiens du plateau du Deccan, dont nous retrouvons la trace dans ce type de Mat ?

Observons d'emblée que l'approche indienne *Parsi* du mat est essentiellement différente de l'approche européenne. En Europe, nous admirons le joueur qui est capable d'aboutir au Mat de la manière la plus directe (de même que pour résoudre un problème d'algèbre ou de géométrie, les faveurs vont à la solution la plus directe). Or, en Inde, il importera, non pas de mater le plus directement possible, mais – avec un Pion.

Dans les exemples que nous avons sélectionnés, nous serons ainsi confrontés à une mentalité *autre* qui nous obligera, pour un instant, à renoncer à nos réflexes européens consistant à chercher le mat le plus direct. Il s'agira de freiner notre soif

²⁰ H.J.R. MURRAY, *History of Chess*, 1913, p. 93.

de mater dès que l'occasion se présente, pour se donner plutôt les moyens de mater avec un Pion.

Dans les échecs indiens traditionnels, arriver à mater avec un Pion était considéré comme le summum du raffinement. Cette pratique des joueurs d'échecs du sous-continent indien au XIX^e siècle, dont un effet inévitable était d'allonger la durée des parties, peut être envisagée dans une optique métaphysique. Nous pourrions nous figurer que les Indiens avaient, en quelque sorte, la capacité de se déplacer dans un espace-temps plus sophistiqué que le nôtre, un espace-temps qui, par exemple, a deux dimensions (au lieu de trois) pour l'espace et deux (au lieu d'une) pour le temps.

Le présent article se propose précisément de souligner l'importance vitale, pour l'être humain, d'envisager les domaines de l'esprit sans que l'optimisation n'occupe toujours la première place dans l'ordre des priorités.

La tentation est grande de donner une interprétation prosaïque à l'habitude prise par les indiens *Parsi* d'allonger les parties en associant au Mat une forme spécifique. De fait, l'objectif de mater avec un Pion modifie d'emblée la structure logique et psychique de la partie, telle que nous l'entendons, puisqu'un certain nombre de Mats, réalisés par d'autres pièces que les Pions, se trouvent écartés.

Par commodité, nous pourrions mettre cette manière sophistiquée d'envisager le Mat sur le compte d'une quelconque nécessité historique, en tant qu'*effet* d'une certaine *cause*. Nous pourrions par exemple formuler l'hypothèse selon laquelle les parties indiennes *Parsi* étaient indûment rallongées dans la mesure où il s'agissait d'un subterfuge dont le but était de repousser l'exécution d'un prisonnier de marque. À cette époque, la "dernière cigarette" n'était pas un prétexte possible – d'ailleurs, on a vite fini de fumer la dernière cigarette – et une partie d'échecs offrait de grandes possibilités d'éloigner une échéance redoutée.

En guise d'analogie, on trouve une illustration assez convaincante chez l'historien Victor du Bled, auteur d'un ouvrage intitulé *Histoire anecdotique et psychologique des jeux des cartes, dés, échecs*, publié à Paris en 1919.

« Une partie providentielle fut celle d'un certain roi maure de Grenade, dépossédé et enfermé dans une prison par son frère Mahomet IX. Il était un jour occupé à jouer aux échecs avec un iman, lorsqu'il vit arriver un officier chargé de lui couper la tête et de l'apporter à l'usurpateur : celui-ci, se sentant près de mourir, avait

donné cet ordre afin d'assurer le trône à son fils encore jeune. Le condamné obtint, à force de supplications, d'achever sa partie, et l'on pense bien qu'il s'appliqua à la prolonger. Sur ces entrefaites, un grand personnage, suivi d'une escorte nombreuse, entra dans la chambre du prisonnier, et déposa à ses pieds la couronne, en lui apprenant que ses partisans la lui avaient fait rendre au moment où Mahomet IX expirait : de sorte que la partie d'échecs le sauva de la mort et le remit sur le trône (an de l'hégire 811, ou 1433 de l'ère chrétienne)²¹. »

Qui sait – le personnage de Victor du Bled était-il précisément en train de chercher à mater avec un Pion ? Et, au-delà de cette anecdote, qui sait combien de vies ont été épargnées grâce à une pratique du jeu des échecs comparable à celle des indiens *Parsi* ?

Le but du présent article n'est certainement pas de prendre en dérision un mode de pensée qui, de toute évidence, tend à circonscrire la logique mathématique dans la dimension humaine et les contradictions qui lui sont propres, au lieu de circonscrire, au contraire, la dimension humaine (et ses contradictions) dans la logique mathématique.

Il ne s'agit donc pas de s'interroger sur la véracité de l'injonction à laquelle tout joueur est confronté : « Que le meilleur gagne ! » Celle-ci indéniablement est véridique. Mais une question demeure : Qu'est-ce que l'on entend par le meilleur²² ? Le meilleur est-il celui qui complexifie, plus que nécessaire, les conditions de la victoire en s'évertuant – peut-être dira-t-on en dépit du bon sens – à mater avec un Pion tout en laissant échapper maintes occasions de mater ? Ou celui qui simplifie la position, de manière efficace, afin de mater le plus directement et rapidement possible.

La problématique est intéressante et non dénuée d'actualité, dans la mesure où les ordinateurs jouent désormais mieux que les humains, et en cela les joueurs d'échecs professionnels et amateurs sont en égale mesure concernés.

²¹ Victor du BLED, *Histoire anecdotique et psychologique des jeux de cartes, dés, échecs*, Librairie Delagrave, Paris, 1919, p. 58.

²² Dans un autre registre, à la fois plus modeste et plus universel, la question sera transposée de la manière suivante : Qu'est-ce que l'on entend par le bien ?

Considérons quelques exemples :

- A) quatre compositions indiennes *Parsi* du XIX^e siècle ;
- B) deux fins de partie de Capablanca.

Comme nous allons pouvoir le constater, le contraste est frappant. Dans les compositions indiennes, la formulation de l'objectif est complexe. Au moment où il commence à réfléchir, le joueur d'échecs ne doit pas perdre de vue le fait que ses objectifs sont ambivalents, de nature à la fois affirmative et négative.

1. Le joueur qui veut gagner doit prendre les pièces mineures et majeures du Roi adverse, mais, en même temps, il ne doit pas *toutes* les prendre (Règles : Si un joueur dépossède le Roi adverse de toutes ses pièces mineures et majeures, la partie est nulle.). Donc le joueur devra prendre les pièces et ne pas prendre les pièces.
2. Le joueur qui veut gagner doit mater, mais, en même temps, ne doit pas mater n'importe comment. Donc le joueur devra chercher à mater et ne pas mater.

Cette tension entre l'affirmation et la négation, qui confère à la volonté un double sens dans l'espace et le temps et met le joueur à l'épreuve, plonge ce dernier dans une dimension remplie de contradictions, la dimension humaine qui lui est propre, et permet ainsi de subordonner la logique mathématique à son humanité.

En présence d'une telle tension, il ne peut être question de tenter une analyse fondée, par exemple, sur les paramètres de la *théorie (moderne) de la décision*, c'est-à-dire ceux de la décision séquentielle qui, dans le contexte du développement des algorithmes, propose « des outils qui automatisent les décisions »²³.

Or il en est tout autrement du joueur d'échecs européen. Même s'il s'efforce de privilégier l'invention sur les conventions, la dimension humaine de son jeu reste circonscrite à l'intérieur du périmètre d'une logique optimisée, celle que l'on qualifiera, dans la mentalité européenne, de "comportement raisonnable".

Au cours du XX^e siècle, nous avons assisté à la mise en forme de diverses théories descriptives du comportement raisonnable dans un environnement à risques. En

²³ Gildas JEANTET, Olivier SPANJAARD, « Computing Rank Dependent Utility in Graphical Models for Sequential Decision Problems », *Artificial Intelligence* 175, 2011.

décrivant les phénomènes propres aux situations de jeux, ces théories ont eu un impact considérable sur le développement de la pensée économique. C'est ainsi qu'en 1944, John von Neumann et Oskar Morgenstein ont développé la *théorie de l'utilité espérée*²⁴.

Celle-ci a été critiquée, dès 1952, par l'économiste et physicien français, Maurice Allais, dont les observations l'ont mené à la conclusion que dans l'esprit des acteurs économiques, la préférence est donnée à la « *sécurité dans le voisinage de la certitude* »²⁵.

Cependant, que la décision donne préférence à une combinaison d'espoir et d'incertitude ou à la sécurité au voisinage de la certitude, la nature de l'objectif reste la même : la stratégie optimale.

LA STRATÉGIE OPTIMALE DANS LA PRATIQUE DES ÉCHECS

Dans le présent article, nous allons nous interroger sur les effets de la stratégie optimale sur la "qualité" d'une partie d'échecs.

Alexandre Alekhine a lui-même soulevé un débat sur ladite "qualité" du jeu, lors du tournoi de Carlsbad en 1929. Il distinguait alors deux catégories de joueurs d'échecs, la première était préoccupée par le "quoi", la seconde par le "comment".

« Pour certains joueurs, le "quoi" est plus important que le "comment". Selon eux, les parties d'échecs n'ont qu'un seul objectif possible, la victoire. En de rares instances, quand leur instinct créateur prend le dessus sur la volonté de gagner, ils se laissent entraîner par la "qualité", qui peut alors se manifester dans l'application pratique de leur expérience échiquéenne scientifique²⁶. »

Dans la catégorie de ceux qui considéraient la primauté du "quoi" (la victoire) sur le "comment" (la qualité du jeu) se trouvait José Raúl Capablanca.

²⁴ John von NEUMANN, Oskar MORGENSTEIN, *Theory of Games and Economic Behaviour*, 1944.

²⁵ Maurice ALLAIS, « My Life Philosophy », *The American Economist*, Vol. 33, No. 2 (Fall. 1989), p. 7.

²⁶ Edward WINTER, compilation et analyse des articles d'Alexandre Alekhine sur le tournoi de Carlsbad (en 1929). <https://www.chesshistory.com/winter/extra/carlsbad.html>

De toute évidence, Capablanca est un joueur d'échecs extraordinaire, mais, à en croire Alekhine, ses parties étaient belles dans la mesure où le génie créatif de Capablanca s'imposait sur sa mentalité qui donnait la priorité à la victoire.

Quelque subjective que soit l'opinion d'Alekhine, nul ne peut contester que le style de Capablanca consiste à simplifier la position grâce à l'échange de pièces en vue d'arriver, si possible, à une fin de partie de Pions. Souvent, Capablanca provoquait une situation de *Zugzwang* ou une position proche. Il maîtrisait merveilleusement bien la technique des fins de partie. Une fois que la position sur l'échiquier était simplifiée, son adversaire avait peu de chances de manier la technique de fin de partie avec la même dextérité.

Reuben Fine a caractérisé le style de jeu de Capablanca dans son ouvrage intitulé *The Psychology of the Chess Player* (1956) : « Le style de jeu de Capablanca peut être considéré comme matérialiste. Ayant gagné un Pion ou un quelconque avantage positionnel, il conduit la partie avec une technique sans défaut²⁷. »

Nous allons découvrir, ci-dessous, puis un peu plus loin, quatre problèmes indiens *Parsi*, illustrant la recherche de *complexification du jeu*, ainsi que des exemples de *simplification de position* relevés dans des parties jouées par Capablanca, dont on peut dire qu'elles s'inscrivent dans le cadre d'une stratégie optimale.

EXEMPLES DE FIN DE PARTIE INDIENNES PARSI

Les parties d'échecs indiennes *Parsi* se déroulent sur un fond de complexification et en l'absence d'une stratégie optimale.

Elles se déroulent sur un fond de *dualisme de la volonté (oui/non)* caractérisant celui qui attaque. De même, celui qui est attaqué ne recourt pas à une défense purement défensive. Parfois, au contraire, il nargue l'attaquant par une attitude malicieuse de défi, comme s'il disait : « Matez-moi, si vous le voulez, tout de suite... » On remarquera également que celui qui n'a plus aucune chance de redresser la situation, n'abandonne pas, tout simplement, comme le ferait un joueur d'échecs européen.

²⁷ Reuben FINE, *The Psychology of the Chess Player*, Dover Publications, Inc., New York, 1956, p.51 .

Diagramme n° 5
Tiruvengadacharya Shastri



1 Tb8+ Si **1 Da7#** ou **1 Db7#**
1 ... Txb8
2 Db7+ Si **2 Da7#**
2 ... Txb7
3 axb7#

3 axb7#



Les Blancs jouent
et font mat avec un Pion
en trois coups.

Diagramme n° 7
Vinayaka Rajaramn



1 Td8+ Si **1 Cd6#**
1 ... Txd8
2 Dd7+ Si **2 Dxd8#**
2 ... Txd7
3 Cd6+ Txd6+
4 exd6 - et quelle que soit la
réponse des Noirs :
5 d7#

5 d7#



Les Blancs jouent
et font mat avec un Pion
en cinq coups.

Diagramme n° 8
Mangesa Ramakrishna
Telanga



Les Blancs jouent
et font mat avec un Pion
en six coups.

- 1 Dc6+ Rb8
- 2 De8+ Si **Dc8#**
- 2 ... Rb7
- 3 Dc8+ Rb6
- 4 Tc6+ Ra5
- 5 Ta6+ Rb4
- 6 a3#

6 a3#



Diagramme n° 13
Vinayaka Rajaramn



Les Blancs jouent
et font mat avec un Pion
en dix coups.

- 1 Td8+ Dc8
- 2 cxb3 Si **2 Txc8#** ou **2 Dxc8#**
- 2 ... Dxd8
- 3 Fe4+ Dd5
- 4 b4 Si **4 Fxd5#**
- 4 ... Dxe4

Pour l'instant, les Blancs ont
cédé à la Dame noire une
Tour et un Fou.

- 5 Tf8+ Si **5 Dc8#**
- 5 ... De8
- 6 b5 Dxf8 Les Blancs ont perdu
une Tour de plus ...
- 7 Dg2+ Si **7 De4#**
- 7 ... Df3 La Dame noire s'est
mise en prise à bon escient plusieurs fois : 1 ... Dc8, 3
... Dd5, 5 ... De8, 7 ... Df3 en narguant son adversaire,
qui ne peut pas la prendre sous peine de perdre.
- 8 Dg8+ Si **8 Dxf3#**
- 8 ... Df8
- 9 b6 Si **9 Dd5#**
- 9 ... Dxc8
- 10 b7#

10 b7#



Comme nous l'avons affirmé plus haut, la théorie de la décision dans un environnement à risque offre des outils précieux applicables au domaine de la décision automatique. De fait, si la mentalité de l'optimisation a précédé le développement de ce que l'on appelle aujourd'hui intelligence artificielle et a même contribué à la création de celle-ci, nous pouvons aussi observer, dans le sens inverse, un processus qui agit sur le mode de raisonnement humain, c'est-à-dire qu'à son tour l'intelligence artificielle alimente, dans l'éducation intellectuelle de l'homme, un mode de pensée basé sur la stratégie optimale.

De nouveaux modèles apparaissent constamment : certains prennent naissance dans le cadre de la représentation alternative de l'incertain (*voisinage de la sécurité*), par exemple la théorie des possibilités ; d'autres s'efforcent de sophistication la définition de *l'utilité espérée*, par exemple la *théorie des perspectives*, ou la *théorie cumulative des perspectives* ou encore *l'utilité espérée dépendant du rang*. Ces théories ont toutes, semble-t-il, le mérite de s'appuyer sur l'étude de cas concrets, où l'on interroge une population confrontée à un choix entre plusieurs épreuves aléatoires menant à différents ensembles de conséquences. Le problème reste le suivant : si des individus sont amenés à emprunter une logique de type optimal en raison de la culture qui leur a été inculquée collectivement, comment peut-on supposer que l'étude de leur processus de décision, au niveau individuel aussi bien que collectif, ne soit pas conforme aux principes de la mentalité pré-acquise ? De même qu'il y a des prophéties *auto-réalisatrices*, de même, sans doute, il existe des sondages d'opinion "*pré-acquise*".

La théorie de *l'utilité espérée* (Neumann-Morgenstein) s'appuie sur des axiomes concernant l'attitude d'un individu rationnel ayant à faire des choix en situation de risque. Or, si cette théorie a pu être nuancée par le *paradoxe d'Allais* (comme nous l'avons observé plus haut), cela n'a été possible que dans la mesure où les individus ont légèrement changé en adhérant à un mode d'optimisation désormais basé sur la « préférence de la sécurité dans un environnement de certitude », qui est connu sous le nom d'« *effet de certitude* ». L'*effet de certitude* a été plastiquement synthétisé par Gildas Jeanet et Olivier Spanjaard (dans leur article évoqué plus haut), de la manière suivante : « mieux vaut un oiseau dans la main que deux dans le buisson²⁸. »

La mentalité indienne du plateau du Deccan était quelque peu différente. Comme nous venons de le constater ensemble en examinant quelques problèmes, celui-là

²⁸ JEANTET, SPANJAARD, *ibidem*.

même qui voulait mater a renoncé à certains Mats et a même laissé prendre plusieurs de ses pièces mineures et majeures au cours de sa quête. Dans ces conditions, peut-on vraiment qualifier ladite quête d'optimale ?

Dans le deuxième chapitre du présent article, nous étudierons une partie répertoriée par l'historien H.J.R. Murray, qui se déroule dans le même esprit que les quatre compositions observées plus haut.

Qu'en est-il des parties d'échecs européennes ?

Nous venons d'avancer l'hypothèse qu'en matière de méthode de prévision et de calcul, les sondages sont superflus, puisque la réponse est connue d'avance, dans la mesure où une mentalité basée sur l'optimisation a déjà été inculquée au panel de personnes sondées.

Dans la pratique européenne des échecs, l'École moderne fondée par Steinitz a longtemps prôné l'optimisation, à travers l'impératif de l'avantage matériel ou de l'avantage positionnel.

Avec l'avènement de l'École hyper-moderne et la découverte des transpositions dans l'ouverture, qui *complexifiaient* la logique des échecs, au lieu de la *simplifier*, la pratique des échecs a connu une mutation qui l'a rendue plus primesautière.

Or, de nos jours, avec l'apparition des moteurs d'analyse de parties, les amateurs d'échecs étudient le mouvement des pièces dans le cadre exclusif de la logique optimale pratiquée par les algorithmes. Tant que l'on ne s'extrait pas du périmètre de ce type de logique, il est évident que l'intelligence (artificielle) des machines restera plus performante que celle de l'homme et relèguera ce dernier dans une zone de subordination.

Murray cite Tiruvengadacharya Shastri, qui écrivait dans son ouvrage *Essays on Chess* (Bombay, 1814) que les européens récompensaient le joueur le plus savant, et qu'ainsi ils augmentaient le nombre de bons joueurs²⁹. Le joueur indien donnait-il à entendre qu'il existait quelque chose de plus important que d'être un « bon joueur » ? Nous sommes tentés de le croire, d'autant plus que la grande majorité des joueurs d'échecs ne sont pas des maîtres et qu'il est important, pour eux, de manifester dans le jeu d'échecs leur part d'humanité ainsi que la fantaisie qui lui

²⁹ MURRAY, *ibidem*, p. 84.

est inhérente, c'est-à-dire que l'objectif d'optimisation devrait tendre à s'effacer derrière autre chose.

Autre chose, mais quoi ? La question est sans doute essentielle, dans le contexte où la raison humaine, chaque jour, est davantage subordonnée à la logique des machines.

Ainsi, telle organisation humanitaire lance en 2025 un projet d'insertion sociale fondé sur la pratique et les "valeurs" du jeu d'échecs. Que propose-t-on aux personnes admises dans le programme, lesquelles – on peut le supposer – cherchent avant tout à donner un sens à leur humanité ? Réponse probable : un nouveau type d'asservissement, à travers la réduction de leur humanité créatrice, puisque la source principale d'apprentissage des échecs mise à leur disposition est subordonnée à une intelligence qui n'est pas la leur, une intelligence automatique, dans un esprit d'optimisation.

Et « que le meilleur gagne ! »

Dès lors : toujours les mêmes parties où l'on exécute machinalement les mêmes coups, ceux que l'ordinateur, en toute innocence, recommande. Jusqu'au jour où le fait même de jouer aux échecs aura perdu tout son sens.

Dans un supplément d'été publié en Roumanie dans les années quatre-vingt, composé de récits et nouvelles à caractère anecdotiques écrits par cent quarante-huit auteurs du monde entier, la nouvelle de l'écrivain Éphraïm Kishon, intitulée *Conseils pratiques*, jette une certaine lumière sur notre sujet.

Après une longue nuit de beuverie, le jour pointe et les deux protagonistes prennent ensemble une dernière tasse de café. Le moment est venu pour eux de débattre des diverses solutions pratiques visant à améliorer la vie de tous les jours. Il est notamment question de la pratique du jeu d'échecs :

« – Oui, oui. L'homme devient peu à peu inutile. J'ai entendu dire qu'au Japon, il existe déjà des ordinateurs avec lesquels on peut jouer aux échecs.

– Ah, dans ce cas, je pourrais m'en procurer deux. Ils joueraient ensemble aux échecs et moi, je regarderais un film³⁰. »

³⁰ Ephraïm KISHON, « Conseils pratiques », dans le supplément estival de la revue *Astra* : "Se casatoresc dovleceii", Brasov, 1984, p. 79-80.

Les maîtres d'échecs sont eux aussi victimes de l'optimisation, mais, dans leur cas, cela se voit moins, car le génie l'emporte sur la formation intellectuelle. (Ce n'est pas – hélas – le cas des gens ordinaires.)

Prenons pour exemple Capablanca, qui est un génie au sens complet du mot. En dépit de la beauté, de l'élégance de son jeu, on peut déceler chez lui des schémas logiques liés à l'optimisation qui, s'ils sont appliqués par des joueurs ordinaires, vont donner naissance à un jeu qui aura toutes les chances d'être terne et sans beauté – par conséquent à l'extension d'une humanité du même genre.

Il y a dans ce phénomène une grande part d'injustice : ce que fait Capablanca est beau, mais ce qu'un joueur d'échecs ordinaire fait, dans le même esprit, est laid. Et c'est précisément la raison pour laquelle Capablanca n'aurait pas dû s'autoriser lui-même à le faire. En cela, nous donnons raison à Alekhine qui, dès 1929, mettait en garde contre les dangers de la « créativité artificielle ».

En pratiquant le type de logique dont nous allons ci-dessous découvrir concrètement les ressorts, Capablanca restait créatif et créateur d'une belle tournure de jeu.

Mais l'homme ordinaire, qui normalement devrait lui aussi, à sa mesure, revendiquer de pouvoir être créatif, cesse d'être créatif et se trouve condamné à se mouvoir dans les limites d'une intelligence optimisée (optimisée pour lui avant même qu'il ne s'en serve).

Les deux exemples de partie ci-dessous illustrent la simplification qui caractérise de la méthode de jeu de Capablanca.

Exemple I. Capablanca vs. Lasker
Divan Café, Londres, 17 octobre 1913

Position après le 23^e coup
des Noirs 23 ... Cg4



Position avant
les échanges de pièces :
Vers la SIMPLIFICATION

Position après le 31^e coup
des Noirs 31 ... Rxc5



Position après
les échanges de pièces :
POSITION SIMPLIFIÉE

Position après le 41^e coup
des Blancs 41 h6 1-0



Dans une POSITION
SIMPLIFIÉE, le gagnant a
été celui qui a maîtrisé
le mieux la TECHNIQUE.

Exemple II. José Raúl Capablanca vs. W. P. Shipley
Philadelphie, 11 octobre 1924

Position après le 14^e coup
des Noirs 14 ... e5



Position avant
les échanges de pièces :
Vers la SIMPLIFICATION

Position après le 29^e coup
des Blancs 29 Rxf4



Position après
les échanges de pièces :
POSITION SIMPLIFIÉE

Position après le 34^e coup
des Blancs 34 c4 1-0



Dans une POSITION
SIMPLIFIÉE, le gagnant a
été celui qui a maîtrisé
le mieux la TECHNIQUE.

Ces quelques exemples de fins de partie peuvent, à bon droit, nous sembler aux antipodes des fins de partie indiennes *Parsi*, où le joueur qui vise le Mat avec un Pion néglige quantités d'occasions de mater.

Au contraire, comme l'a observé Irving Chernev, les parties de Capablanca sont jouées « avec une économie de style qui donne une impression de simplicité ; c'est le poinçon de Capablanca³¹. »

David Hooper et Dale Brandeth écrivent dans leur livre, *The Unknown Capablanca* : « [Dans de] nombreuses parties de Capablanca, [...] la fin paraît inévitable, pour ne pas dire prédestinée, bien que son adversaire n'ait commis aucune erreur visible³². »

Voici comment Irving Chernev résume les fins de Parties de Capablanca : « [Elles] sont d'une précision étonnante. Leur logique, appliquée sans relâche, ne manquera pas d'encourager ceux qui les ont étudiées à pratiquer une technique similaire – à savoir celle qui consiste à choisir le meilleur raccourci pour gagner efficacement, au lieu de déployer des feux d'artifices³³. »

Enseignée au joueur d'échecs ordinaire, la technique du génial Capablanca (consistant à « choisir le meilleur raccourci pour gagner ») risque de produire des parties qui ne valent pas la peine d'être jouées.

Le schéma en trois étapes : (1) Vers la simplification, (2) Obtention d'une position simplifiée, (3) Victoire grâce à une meilleure maîtrise de la technique est devenu tout à fait banal parmi les amateurs d'échecs d'envergure modeste.

Dès lors, si l'on regarde les choses bien en face, le jeu d'échecs perd une partie de son intérêt. De même, comme nous l'avons déjà souligné, les projets spécifiques d'insertion et d'intégration sociale grâce au jeu d'échecs ne sont pas en mesure d'exercer une véritable fonction émancipatrice, en raison même du fait que ces projets reposent sur l'apprentissage d'outils d'optimisation de type algorithmique.

³¹ Irving CHERNEV, *Capablanca's Best Chess Endings*, Dover's Publication Inc., New York, 1978.

³² David HOOPER, Dale BRANDRETH, *The Unknown Capablanca*, B. T. Batsford Ltd, London, 1975, p. 161.

³³ Irving CHERNEV... préambule.

Capablanca, certes, n'avait pas conscience de sa responsabilité en tant que joueur d'échecs de haut niveau, dont le rôle est de "donner l'exemple".

Pour souligner la différence de démarche entre le jeu d'Alekhine et celui de Capablanca, David Hooper et Dale Brandreth citent le commentaire très pertinent de Sir George Thomas : « En jouant contre Alekhine, on ne savait jamais à quoi s'attendre ; en jouant contre Capablanca, on savait à quoi s'attendre, mais on ne pouvait guère empêcher ce qui allait arriver³⁴. »

Alekhine semble avoir été le plus intuitif des deux joueurs, lorsqu'il affirmait que la victoire n'était pas tout, surtout si l'on négligeait le "comment" de la victoire. De fait, en matière culturelle et intellectuelle, l'exemple de l'homme de génie tient une part significative dans l'émancipation de l'homme ordinaire.

Pourtant, le style de Capablanca ne manque pas d'élégance personnelle. Mais il reflète aussi l'esprit, donc la logique particulière de son époque. Cela n'a pas échappé à l'attention des principaux théoriciens et historiens des échecs, dont voici un florilège de remarques au sujet du jeu de Capablanca.

Voici le commentaire de Henri Golombek : « En tant que joueur d'échecs, sa grande vertu était sa capacité à combiner tactique et stratégie, qu'il maîtrisait si complètement que ses parties donnaient une impression mystifiante de simplicité. Capablanca possédait l'art de cacher l'art à un degré phénoménal³⁵. »

Irving Chernev a exprimé une opinion proche de celle de Golombek : « Sous une apparence de simplicité classique, le jeu de Capablanca cache un travail souterrain d'ingéniosité diabolique³⁶. » « Avec l'habileté d'un magicien, sans le moindre effort apparent, Capablanca réalise quelques tours habiles et, sous nos yeux, la position sur l'échiquier n'est plus la même³⁷ ! »

Quant aux éloges de Réti, elles sont ambiguës. Capablanca, selon lui, doit être envisagé dans la perspective de l'américanisme : « L'âge de la technique nous

³⁴ HOOPER, BRANDRETH, *ibidem*.

³⁵ Henri GOLOMBEK, *Chess. A history*, G.P. Putnam Sons, New York, 1976, p. 187.

³⁶ Irving CHERNEV, *ibidem*, p. 120.

³⁷ *Ibidem*, p. 12.

apprend à envisager le jeu des échecs d'une nouvelle manière. Nous savons apprécier aujourd'hui dans la technique moderne ce qu'elle recèle de magnificence et de pure beauté. Nous accordons désormais toute notre attention à des choses qui auparavant nous paraissaient laides, par exemples les locomotives, les cheminées fumantes et les ouvriers couverts de suie. Aujourd'hui, l'américanisme triomphant pénètre dans le sphère artistique. L'art est devenu efficace et pratique. Bien entendu, ce nouveau charme, devant lequel on s'émerveille, ne procure pas la sensation chaleureuse des anciennes oeuvres d'art, derrière lesquelles nous pouvions reconnaître l'artiste, en particulier sa part spécifiquement humaine. La beauté d'aujourd'hui nous domine, elle est irrésistible, aux dépens de l'individualité. [...] Capablanca est le maître d'échecs dont le jeu s'inscrit dans l'esprit de notre époque. Son jeu témoigne d'une grande magnificence, d'une intensité dans l'effort et d'une précision qui sont celles des meilleures oeuvres de la technique moderne. Par conséquent, Capablanca est le maître d'échecs de notre temps. Il n'est pas devenu champion du monde par accident³⁸. »

Chernev confirme l'analogie de Réti avec la beauté métallique des locomotives. Voici comment il décrit une finale de Capablanca : « Une remarquable fin de partie [...], artistique dans sa précision de fer³⁹. »

Henri Golombek observe à son tour, à propos d'une partie jouée par Capablanca contre Bernstein en 1911 : « Capablanca joue sa partie avec l'efficacité d'un moteur de Rolls Royce⁴⁰. »

Enfin, Reuben Fine se joint au concert des comparaisons mécaniques : « Pendant six années, Capablanca détint le titre de champion, il avait la réputation d'être presque invincible, comme le serait une "machine à échecs" incapable de commettre la moindre erreur⁴¹. »

Fine, semble-t-il, introduit les mêmes doutes que nous avons pu déceler chez Réti, quand ce dernier se demandait si Capablanca eût été champion du monde à une

³⁸ Richard RÉTI, *Modern Ideas in Chess*, Russel Enter. Inc. Milford, p. 116. (pagination numérique)

³⁹ Irving CHERNEV, *ibidem*, p. 72.

⁴⁰ Henri GOLOMBEK, *ibidem*, p. 187.

⁴¹ Reuben FINE, *ibidem*, p. 49.

autre époque, à une époque où l'on aurait apprécié, non pas la beauté technique (des locomotives, des fourneaux et des ouvriers couverts de suie), mais un autre type de beauté.

De plus, Fine achève son raisonnement de manière ambiguë : « La plupart des adversaires de [Capablanca] jouaient fréquemment mieux que lui⁴². »

Cela dit, quoi qu'il en soit de la stratégie optimale, Capablanca, incontestablement, reste un grand artiste. Pour nous en assurer, revenons un instant à Chernev, qui a exprimé à plusieurs reprises son admiration. « La fin de partie est conduite avec l'élégance et la précision caractéristiques du style de jeu de Capablanca⁴³. » « Capablanca conduit la fin de partie avec la technique raffinée du maître d'échecs dans sa pleine maturité⁴⁴. » « Le décor est posé pour une fin de partie que Capablanca conduit avec une technique impeccable⁴⁵. »

Dans les pages suivantes, vous pourrez découvrir deux parties indiennes *Parsi*, ainsi que quatre parties de Capablanca.

L'objectif du joueur indien, dans la première partie, sera de mater avec un Pion ; dans la deuxième, de mater avec un Pion après avoir conduit un autre Pion à la Promotion.

Les quatre parties sélectionnées dans l'oeuvre de Capablanca témoignent du même objectif, à savoir la simplification de la position, dans le but d'arriver à une fin de partie nécessitant une remarquable maîtrise technique. Pour cela, Capablanca conduit souvent son adversaire vers un *Zugzwang* ou une situation proche.

⁴² Reuben FINE, *ibidem*, p. 49.

⁴³ Irving CHERNEV, *ibidem*, p. 4.

⁴⁴ *Ibidem*, p. 6.

⁴⁵ *Ibidem*, p. 70.

FINS DE PARTIE ET MENTALITÉS.

CHAPITRE II. EXEMPLES DE PARTIES

— François-Guy Delaroche

Dans les pages suivantes, le lecteur pourra découvrir deux parties indiennes *Parsi* du XIX^e siècle, puis quatre parties de Capablanca.

Dans les parties jouées selon les règles des échecs *Parsi*, pratiqués dans le Sud de l'Inde, la forme la plus raffinée de l'échec et mat est le Mat avec un Pion. Le joueur évite toute une série de Mats, afin de pouvoir mater avec un Pion.

Les fins de partie de Capablanca, au contraire sont menées à bien avec la plus grande économie de moyens.

Parties indiennes *Parsi*

Les sources à partir desquelles l'historien M.J.R. Murray a pu faire ses observations sur le jeu *Parsi* sont les suivantes : le livre de Tiruvengadacharya Shastri, *Essays on Chess* (Bombay, 1814), deux ouvrages *Marathi* dont les auteurs sont Vinayaka Rajaramn et Mangesa Ramakrishna Telanga⁴⁶.

Pour mieux suivre la partie, voici les règles principales :

- La Dame est placée chez les deux adversaires du même côté du Roi (généralement à sa gauche).
- Le premier coup de chaque joueur consiste en un nombre égal de coups consécutifs, de quatre à huit, parfois plus.
- Seuls les Pions a, d, e, h peuvent avancer de deux cases en quittant leur case de départ.
- Le Roi peut exécuter, une fois au cours de la partie, un saut de Cavalier.
- Le Pion arrivé sur la case de promotion est promu en la pièce qui se trouve sur la case d'origine de la colonne et cela seulement si elle a déjà été prise par l'adversaire. Ex. a ou h=T, b ou g=C, c ou f=F, d ou e= D.
- La promotion en Cavalier donne droit au joueur de jouer immédiatement, s'il le souhaite, un coup avec le Cavalier nouvellement promu.

⁴⁶ H.J.R. MURRAY, *A History of Chess*, At Clarendon Press, Oxford, 1913, p. 84.

Partie indienne I

Premier coup consistant en quatre coups consécutifs :

1 e3, d3, f3, c3

1 ... b6, g6, Fb7, Fg7

Après :

2 b3 e5 3 g3 f6 4 Fg2 d5 5 c4 d4 6 e4 Cc6 7 Rf2 h5 8 Ce2 h4 9 Cd2 Cb4 10 Te1 f5
11 exf5 gxf5 12 gxh4 Txh4 13 Rg1 Cxd3 14 Tf1 Fh6 15 Dc2 Fe3+ 16 Rh1 Cf2+

les Noirs ont la possibilité de mater dès le 18^e coup. Cependant, ils n'en font rien,
car ils espèrent créer les conditions pour mater avec un Pion.

17 Rg1 Cg4 + Échec à la découverte

18 Rh1 Si 18 ... *Txh2#*

Position après le 18^e coup
des Blancs 18 Rh1



18 ... Cxh2

19 Te1 Si 19 ... *Cxf3+* 20 Fh3 *Txh3+* 21 Rg2 *Th2+* 22 Rf1 *Tf2#*

Position après le 19^e coup
des Blancs 19 Te1



19 ... Cxf3 + Échec à la découverte
 20 Fh3 Dh5
 21 Cxf3 Txf3+
 22 Rg2 Si 22 ... Dxf3#
 22 ... Txf3
 23 Fb2 Dg5+
 24 Rh2 Tf2+
 25 Rh3 Dh5+
 26 Rg3 f4+
 27 Cxf4 exf4#

Position après le 27^e coup
 des Noirs 27 ... f4#



19 Ra1 Fc4 20 Dc3 Fe7 21 h3 Fb5 22 Cc5 Rc8 23 Cb3 Td8 24 Cd4 a6 25 Cf5 d5 26 Ff2 Fc6 27 exd5 Fxd5 28 Txe7 Df8 les Blancs ont la possibilité de mater, mais ils n'en font rien.

29 Txc7+ Si 29 Dxc7#

Position après le 29^e coup
des Blancs 29 Txc7+



29 ... Rb8
30 Ce7 Fc4
31 Txd8+ Dxd8
32 Tc8+ Dxc8
33 Cxc8 Rxc8
34 Dxf6 Rc7
35 Dg7+ Rd8
36 Df6+ Rc7
37 Fb6+ Rb8

Position après le 37^e coup
des Noirs 37 ... Rb8



38 Dd6+ Rc8
39 Df8+ Rd7
40 Dxa8 Fd5
41 Dd8+ Rc6
42 Dc7+ Rb5
43 Dc5+ Ra4

Position après le 43^e coup
des Noirs 43 ... Ra4



44 Fd8 Fb3
45 c3 a5
46 Dxc5 b6
47 Fxb6 Fd5

Les Noirs obtiendraient la nulle si les Blancs éliminaient leur dernière pièce mineure. Règle selon Murray : est considérée comme une partie nulle, dite *Büird* ou *Bürj*, le cas où un joueur a capturé toutes les pièces mineures ou majeures de son adversaire, en présence ou en absence de Pions⁴⁷.

48 Dd2 Fg8
49 Ff2 Fd5
50 Fxh4 Fc4

Les seuls coups pour les Noirs sont des déplacements du Fou. Les Blancs doivent encore prouver qu'il peuvent gagner la partie, d'abord en conduisant à la promotion un de leurs Pions, puis un donnant Mat avec un autre Pion.

⁴⁷ Voir l'article de Louis Delorme *Règles des échecs indiens au XIX^e siècle* du numéro en cours.

51 Fe7 Fb3

52 h4 Fc2

53 g5 Fb3

Position après le 53^e coup
des Noirs 53 ... Fb3



54 f4 Fc2

55 Dd5 Fb3

56 Db7 Fe6

57 h5 Fd5

58 Db6 Fc4

59 h6 Fa2

60 h7 Fb3

61 h8=T

Position après le 61^e coup
des Blancs 61 h8=T



61 ... Fa2
62 Tb8 Fb3
63 Dd6 Fa2
64 Tb6 Fb3
65 Dd4+ Fc4

Position après le 65^e coup
des Noirs 65 ... Fc4



66 Dd7+ Fb5
67 Ra2 Fxd7
68 b3 #

Position après le 68^e coup
des Blancs 68 b3 #



Capablanca

Capablanca possédait une remarquable technique des fins de partie. Il considérait que : « Pour améliorer votre jeu, vous devez étudier les fins de partie avant toute autre chose car, tandis que les fins de partie peuvent être étudiées et maîtrisées en elles-mêmes, le milieu de jeu et l'ouverture doivent être étudiées en relation avec la fin de partie⁴⁸. »

Capablanca envisageait favorablement une stratégie optimale. Voici ses conseils : « Dans les fins de partie, il faut que vous soyez précis et que vous jouiez en ne gaspillant pas le temps ; tous les coups qui vous font gagner du temps ou vous évitent de perdre le temps dans les fins de partie doivent entrer immédiatement dans vos considérations⁴⁹. »

Partie de Capablanca I

Aron Nimzovitch vs. José Raul Capablanca⁵⁰

New York, 1927, Ronde 15, 13 mars, 0-1

Défense Caro-Kann B12

Position après le 30^e coup
des Blancs 30 Te2



Après 1 e4 c6 2 d4 d5 3 e5 Ff5 4 Fd3 Fxd3 5 Dxd3 e6 6 Cc3 Db6 7 Cge2 c5 8 dxc5 Fxc5 9 o-o Ce7 10 Ca4 Dc6 11 Cxc5 Dxc5 12 Fe3 Dc7 13 f4 Cf5 14 c3 Cc6 15 Tad1 g6 16 g4 Cxe3 17 Dxe3 h5 18 g5 o-o 19 Cd4 Db6 20 Tf2 Tfc8 21 a3 Tc7 22 Td3 Ca5 23 Te2 Te8 24 Rg2 Cc6 25 Ted2 Tec8 26 Te2 Ce7 27 Ted2 Tc4 ! 28 Dh3 Rg7 29 Tf2 a5 30 Te2 les positions sont à première vue égales.

⁴⁸ Irving CHERNEV, *Capablanca's Best Chess Endings...* préambule.

⁴⁹ José Raul CAPABLANCA, *My Chess Career*, Dover Publications, Inc., New York, 1966.

⁵⁰ <https://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1007846>

Capablanca procède tout d'abord à une série de simplifications.

I. Première simplification

Les Noirs jouent :

30 ... Cf5! en provoquant ainsi l'échange des Cavaliers. Les Blancs sont obligés d'accepter l'échange bien que leur Cavalier soit bien placé en d4. Si 31 Tcd2 alors 31 ... Cxd4 32 Txd4 Txd4 33 cxd4 Tc4 et les Noirs obtiennent le contrôle de la colonne c et la possibilité d'attaquer le Pion blanc d.

31 Cxf5+ gxf5

Échange de Cavaliers

31 Cxf5+ gxf5



II. Deuxième simplification

Grâce au 34^e coup des Noirs 34 ... Tc4 les Tours noires sont doublées sur la quatrième rangée, ce qui force un premier échange de Tours : 36 ... Tcxd4.

32 Df3 Rg6

33 Ted2 Te4

34 Td4 Tc4

35 Df2 Db5

36 Rg3 Tcxd4

37 cxd4

Échange de Tours
36 ... Tcxd4 37 cxd4



La Dame noire prend possession de la colonne c.

37 ... Dc4

38 Rg2

38 ...b5 Il est dans le tempérament de Capablanca de chercher à débarrasser l'échiquier de tout élément superflu.

Après :

39 Rg1 b4

40 axb4 axb4

La Dame noire s'infiltré enfin derrière les lignes ennemies.

41 Rg2

41 ... Dc1

Les pièces blanches commencent à être vouées à la paralysie. Si La Dame bouge, alors 42 ... Dxd2 et si la Tour bouge, alors 42 ... Dxf3.

42 Rg3 Dh1

Les Noirs proposent de nouveaux échanges, qui sont dans tous les cas défavorables aux Blancs.

Échange de Tours : si 43 Te2, alors 43 ... Txe2 44 Dxe2 Dg1+ suivi de 45 ... Dxd4

Échange de Dames : si 43 Dg2, alors Dxd2+ 44 Rxd2 Txf4 ou 44 Tg2 Txd4.

*Les Noirs proposent aux
Blancs d'échanger, soit les
Dames, soit les Tours.*
Position après le 42^e coup
des Noirs 42 ... Dh1



43 Td3 Te1
44 Tf3 Td1
45 b3 Tc1! *Zugzwang*

Zugzwang
Position après le 45^e coup
des Noirs 45 ... Tc1!



Capablanca est parvenu à la situation de *zugzwang*, qu'il affectionne.

Diagramme 1 : Si 46 *Rh4* alors, 46 ... *Tc2* 47 *Dxc2 Dxf3* 48 *h3 Dxf4#*

Diagramme 2 : Si 46 *h3*, alors 46 ... *Tg1+* 47 *Rh4 Tg4#*

Diagramme 3 : Si 46 *De2*, alors 46 ... *Tc2* 47 *Dxc2 h4+* 48 *Rxh4 Dxf3* 49 *h3 Dxf4#*

Diagramme 4 : Si 46 *Dd2*, alors 46 ... *h4+* 47 *Rf2 Tf1+* 48 *Re2 Dxf3#*

Diagramme 1
48 ... *Dxf4#*



Diagramme 2
47 ... *Tg4#*



Diagramme 3
49 ... *Dxf4#*



Diagramme 4
48 ... *Dxf3#*



46 *Te3 Tf1* o-1

Les Blancs abandonnent.

Si 47 *De2*, alors 47 ... *Dg1+* 48 *Rh3 Tf2*, suivi de 49 ... *Dxh2#*

Partie de Capablanca II

Gueorgui Lissitsine vs. José Raul Capablanca⁵¹

Moscou, 1935, ronde 5, 21 février, 0-1

Ouverture Réti, A09

Après : 1 Cf3 d5 2 c4 c6 3 e3 Cf6 4 Cc3 Fg4 5 cxd5 Cxd5 6 Fe2 e6 7 d4 Cd7 8 o-o Dc7
9 Fd2 Fd6 10 Ce4 C7f6 11 Cxd6+ Dxd6 12 Ce5 Fxe2 13 Dxe2 o-o 14 Tac1 Cb6
15 Cd3 Tfe8 16 Tfd1 Cbd7 17 h3 Dd5 18 b3 Db5 19 Fc3 Cd5 20 Dd2 Cxc3 21 Dxc3 Tad8
22 a4 Db6 23 b4 Cf6 24 Dc4 Ce4 25 a5 Dc7 26 a6 Tc8 27 axb7 Dxb7 28 Ta1 Tc7
29 Tdc1 Tb8 30 Dc2 Dc8 31 Ta5 Tb6 32 Da4 Db8

Capablanca cherche à simplifier la position sur l'échiquier et des échanges de Tour vont avoir lieu après

33 f3 Cf6

*Les Tours vont être
échangées.*

Position après le 33^e coup
des Noirs 33 ... Cf6



34 Tac5 Cd5

35 Txc6 Txc6

36 Txc6 Txc6

⁵¹ <https://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1316960>

37 Dxc6 Cxe3

*Position simplifiée après les
échanges de Tours.*

Position après le 37^e coup
des Noirs 37 ... Cxe3



38 Cc5 Cd5

39 b5 Cb6

40 Cd7 Dd8

41 Cxb6 axb6

42 Dc4 les Blancs et les Noirs se retrouvent avec un matériel égal.

Capablanca cherchera à amener son adversaire dans une situation proche du *Zugzwang* pour forcer l'échange des Dames, de telle sorte que le Roi blanc ne puisse pas empêcher la promotion des Pions noirs.

Position après le 42^e coup
des Blancs 42 Dc4



42 ... h5
43 Rh1 g6
44 Rg1 Rg7
45 Rf1 Dd6
46 Rg1 Df4
47 Dc3 Rh7
48 Rf1 Df5
49 Dc4 Rg7
50 Rf2 Dg5
51 De2 Rf6
52 Db2 Dd5
53 Re3 e5
54 f4 exf4+
55 Rxf4 Re6

Position après le 55^e coup
des Noirs 55 ... Re6



56 h4 f6
57 Re3 Dc4
58 g3 g5
59 hxg5 fxg5
60 Dh2

Si 60 Db1, alors 60 ... Dc3+ et l'un des Pions d ou g est pris.

Si 60 De2, alors 60 ... Dxe2+ 61 Rxe2 Rd5.

Si 60 Re4, alors 60 ... g4 61 Rf4 Rf6 62 Re4 De6+ 63 Rd3 Dd5 64 Df2+ Rg6 et les Noirs gagnent.

Position après le 60^e coup
des Blancs 60 Dh2



60 ... Db3+
61 Re4 g4 Avec l'intention de jouer 62 ... Df3#.
Si 62 Rf4, alors 62 ... Df3+ 63 Rg5 Df6+ 64 Rxh5 Dh8+ et la Dame blanche est perdue.

Position après le 61^e coup
des Noirs 61 ... g4



62 De2 Dxg3
63 Dc4+ Re7
Les Noirs voudraient forcer les Blancs à échanger les Dames, ce qui leur permettrait de s'engager dans une fin de partie de Pions gagnante.
Après 63 ... Re7, si 64 ... Df3+, alors 65 Re5 Df6+ 66 Re4 De6+.
64 Dc8 Df3+
65 Re5 Df6+
66 Rd5 Dd6+ 0-1

Position après la 66^e coup
des Noirs 66 ... Dd6+ 0-1



L'échange de Dames est inévitable.

Après 67 Rc4 ou Re4 le coup des Noirs 67 ...De6+ force l'échange des Dames en faveur des Noirs.

Partie de Capablanca III

Capablanca vs. Lasker⁵²

Divan Café, London, 17 octobre 1913

Après : 1 e4 e5 2 Cf3 Cc6 3 Fb5 a6 4 Fa4 Cf6 5 o-o Be7 6 Te1 b5 7 Fb3 d6 8 c3 o-o
9 d4 Fg4 10 Fe3 Cxe4 11 Fd5 Dd7 12 dxe5 Cg5 13 Fxg5 Fxg5 14 Cxg5 Fxd1 15 e6 fxe6 les
Dames seront échangées.

16 Fxe6+ Dxe6

17 Cxe6

Position après le 17^e coup
des Blancs 17 Cxe6



17 ... Tae8

18 Cd2 Tf6

19 Taxd1 Tfxe6

20 Rf1 Ce5

21 Te3 Rf7

22 Tde1 d5

23 b4 Cg4

Les Tours vont être échangées.

⁵² David HOOPER, Dale BRANDETH, *The Unknown Capablanca*, B.T. Batsford Ltd, London, 1975, p. 148.

Position après le 23^e coup
des Noirs 23 ... Cg4



24 Txe6 Txe6

25 Txe6 Rxe6

*Position simplifiée après les
échanges de Tours.*

Position après le 25^e coup
des Noirs 25 ... Rxe6



26 h3 Cf6

27 f3 Cd7

28 Re2 Rd6

29 Cb3 c5

Les Cavaliers vont être échangés.

30 bxc5+ Cxc5

31 Cxc5 Rxc5

*Position simplifiée après
l'échange de Cavaliers.*
Position après le 31^e coup
des Noirs 31 ... Rxc5



32 Rd3 b4

33 f4 bxc3

34 Rxc3 d4+

35 Rd3 Rd5

Les Noirs ont choisi une mauvaise réponse. Mieux aurait été 35 ... h5 36 g4 hxg4.

36 g4 g6

37 h4 Rc5

38 g5 Rd5

39 f5

Si 39 a3 !!



Si 39 a3 !! a5 40 a4, les Noirs seraient en *zugzwang*. Ex. 40 ... Rc5
41 f5 gxf5 42 h5 ou 40 ... Re6 41 Rxd4 Rf5 42 Rc5

39 ... gxf5

40 h5 Re5

Les Noirs pourraient annuler : 40 ... Re6 41 Rxd4 f5

41 h6 1-0

Position après le 41^e coup
des Blancs 41 h6 1-0



Partie de Capablanca IV

José Raul Capablanca vs. W. P. Shipley⁵³

Philadelphie, 11 octobre 1924,

Défense française, Variante MacCutchen, C12

Après : 1 e4 e6 2 d4 d5 3 Cc3 Cf6 4 Fg5 Fb4 5 exd5 Dxd5 6 Fxf6 Fxc3+ 7 bxc3 gxf6
8 Dd2 c5 9 Cf3 Cc6 10 De3 cxd4 11 cxd4 Fd7 12 Fd3 Da5+ 13 Re2 o-o-o

14 Thb1 e5

I. Première simplification : les Cavaliers, puis les Dames vont être échangés.

*Les Cavaliers, puis les
Dames seront échangés.*

Position après le 14^e coup
des Noirs 14 ... e5



15 dxe5 Cxe5

16 Cxe5 Dxe5

17 Dxe5 fxe5

⁵³ ⁵³ David HOOPER, Dale BRANDETH... p. 161.

Deuxième simplification : les Fous vont être échangés.

Les Fous vont être échangés.

Position après le 17^e coup
des Noirs 17 ... fxe5



18 Fe4 Fc6

19 Fxc6 bxc6

20 Tb3 Rc7

21 Tab1 Tb8

Troisième simplifications : les Tours vont être échangées.

Les Tours vont être échangées.

Position après le 21^e coup
des Noirs 21 ... Tb8



22 Txb8 Txb8

23 Txb8 Rxb8

*Position simplifiée après les
échanges de Tours*

Position après le 23^e coup
des Noirs 23 ... Rxb8



24 Rd3 Rc7

25 Re4 Rd6

26 g4 Re6

27 h4 f6

28 f4 exf4

29 Rxf4

Une fin de partie dont Capablanca maîtrise parfaitement la technique.

Position après le 29^e coup
des Blancs 29 Rxf4



29 ... h6
30 c3 a6
31 a3 a5
32 a4 Re7
33 Rf5 c5
34 c4 1-0

Si 34 ... Rf7, alors 35 h5 et les Noirs se retrouveraient en *Zugzwang*.

Position après le 34^e coup
des Blancs 34 c4 1-0



FINALE DE LA PARTIE CANAL VS. CAPABLANCA, BUDAPEST (1929), RONDE 3

— Michel Delacroix

Nous allons analyser dans cet article une finale disputée au tournoi de Budapest en 1929, à la ronde 3, entre Esteban Canal et José Raúl Capablanca (0-1). La partie a été répertoriée sous le code ECO E16, défense indienne⁵⁴.

Après : 1 d4 Cf6 ; 2 c4 e6 ; 3 Cf3 b6 ; 4 g3 Fb7 ; 5 Fg2 Fb4+ ; 6 Fd2 Fxd2+ ; 7 Cbxd2 o-o ; 8 o-o c5 ; 9 dxc5 bxc5 ; 10 Dc2 Cc6 ; 11 Tfd1 Db6 ; 12 a3 Tab8 ; 13 Tab1 Tfc8 ; 14 e4 e5 ; 15 Dd3 d6 ; 16 Cf1 Cd4 ; 17 Cxd4 exd4 ; 18 b4 Dc6 ; 19 bxc5 dxc5 ; 20 Txb7 Dxb7 ; 21 e5 Db3, nous retrouvons la position du diagramme 1.

Observons les quatre diagrammes ci-contre :

1. Position après le 21^e coup
des Noirs 21 ... Db3



2. Position après le 23^e coup
des Noirs 23 ... Tb1



3. Position après le 25^e coup
des Noirs 25 ... T8b3



4. Position après le 26^e coup
des Noirs 26 ... Txb3



⁵⁴ <https://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1266711>

Diagramme 1. Première simplification de la position : l'échange des Dames

Les Noirs proposent l'échange des Dames pour simplifier la position.

Théoriquement, le joueur dont les forces matérielles sont supérieures a le plus intérêt à ce que l'échange ait lieu. Notons que le Cavalier noir est en prise en f6 et sera pris au coup suivant 22 exf6, ce qui donnera aux Blancs un avantage matériel. L'échange de Dames, en particulier, est essentiel pour le joueur qui a un avantage (dans ce cas les Blancs), car cela simplifie la position. Et tant que les Dames sont sur l'échiquier, il existe des possibilités tactiques permettant au joueur dont la position est légèrement moins favorable de retourner la situation en sa faveur. Dans le cas présent, ce sont les Noirs qui estiment, à juste titre – comme l'issue de la partie le montre – qu'une position simplifiée leur donnera un jeu favorable.

Diagramme 2. La Tour noire s'installe sur la première rangée et prépare les conditions pour une deuxième simplification de la position grâce à l'échange des Tours.

On observe qu'en prenant en d3 : 23 Txd3, la Tour des Blancs quitte la première rangée, ce qui permet aux Noirs d'installer leur propre Tour en b1, c'est-à-dire derrière les Pions blancs. Par ailleurs, le Cavalier blanc est cloué, de sorte que les Blancs devront jouer 24 Fd5 et 25 Rg2 avant qu'il ne soit décloué. Les Noirs estiment qu'ils doivent simplifier la position, grâce à l'échange des Tours. Après l'échange des Tours, ils se retrouveront dans une finale d'une tour contre deux pièces adverses mineures.

Diagramme 3. Deuxième simplification de la position : échange des Tours

Après 24 ... Tcb8 et 25 ... T8b3, les Noirs proposent l'échange des Tours pour simplifier davantage la position. Les Noirs devront manœuvrer dans une finale d'une Tour contre deux pièces mineures.

Diagramme 4. Une fois la position simplifiée, quelle est la situation sur l'échiquier ?

Il est vrai que leurs deux pièces mineures, contre une Tour, confèrent aux Blancs un avantage matériel. Mais les Noirs ont un avantage positionnel, car les pièces blanches mineures sont vouées à une activité passive, tandis que la Tour noire aura une activité efficace.

L'objectif des deux adversaires est la promotion d'un Pion.

Les Blancs, comme les Noirs, ont des perspectives pour créer des Pions passés. La Tour noire va devoir être fort active, d'une part, pour favoriser l'avancée des Pions noirs, d'autre part, pour contrôler l'avancée des Pions blancs. Quant aux Blancs, ils sont confrontés aux mêmes objectifs et nous allons découvrir comment le Cavalier, le Fou, ainsi que le Roi blancs vont s'employer à stopper la course des Pions noirs.

Capablanca, qui jouent avec les Noirs, était renommé pour son génie des finales. Afin de faire passer ses Pions, l'un de ses outils de prédilection était le *zugzwang*. Dans cette partie, les Blancs (joués par Canal) sont parvenus pendant longtemps à empêcher le Roi noir de quitter la septième rangée et s'avancer pour accompagner les Pions de son aile. C'est seulement au 55^e coup, après des manœuvres très précises des Noirs (de Capablanca), que le Roi des Blancs a été repoussé en e3, ce qui a permis au Roi noir d'avancer en g5 et accompagner ses Pions vers les cases de promotion.

Dans son livre intitulé *Capablanca Best Chess Endings*, publié à New York en 1978, Irving Chernev a donné une description très plastique de la course des Pions des deux adversaires vers la promotion. À propos des Pions noirs a, c, d et h, puis les Pions doublés, f7 et f6 Chernev demande à tous les stades de la fin de partie : « Sera-t-il le Pion noir qui finira par être promu ? » Nous voyons tomber d'abord le Pion c, puis le a, enfin le d. Chernev remarque avec enthousiasme, après le 57^e coup des Noirs 57 ... f7-f5 : « Le Pion [f7] qui a attendu patiemment sur la case de départ pendant 56 coups est destiné, que vous le croyiez ou non, à devenir le Pion couronné qui gagnera la partie⁵⁵. »

Les commentaires de la partie donnés par Chernev ont un charme particulier. Toutes aussi agréables à lire, quoi que leur style soit sensiblement différent, sont les commentaires (ci-contre) de la partie publiés dans la collection

Budapest - 1929

443
E16
Canal – Capablanca
 Round 3 3.09.29

1. d4 ♘f6 2. c4 e6 3. ♘f3 b6 4. g3 ♙b7 5. ♙g2 ♙b4 6. ♙d2 ♙d2 7. ♘bd2 [△7. ♙d2] 0-0 8. 0-0 c5 9. dc [9. ♖e1 cd 10. ♘d4 ♙g2 11. ♙g2 ♘c6 12. ♘2f3 ♘d4 13. ♙d4 d5= Pfleger – Andersson, Montilla, 1974] bc 10. ♙c2 ♘c6 11. ♖fd1 [11. e4 e5! △12... ♙e7, 13... ♘d4] ♙b6 [11... ♖b8 12. b3 d6 13. ♘e4 ♘b4 14. ♘f6 ♙f6 15. ♙d2 ♖fd8 16. a3 ♘c6] 12. a3 ♖ab8 13. ♖ab1 ♖fc8 [13... ♖fd8 14. e4 d6 15. b3 ♘g4 16. ♙c3 ♘c5 17. ♘e5 ♘c5] 14. e4 [14. ♘e4 ♘e4 15. ♙e4 ♘d4 16. ♙d3 ♙f3 17. ♙f3=] e5 15. ♙d3 d6! 16. ♘f1 [16. ♙d6?? ♖d8-+] ♘d4 17. ♘d4 ed 18. b4! [△19. bc ♙c5 20. ♖b7 ♖b7 21. e5]

⁵⁵ Irving CHERNEV, New York, 1982, p.216.

conçue et dirigée par Sergei Soloviev, *José Raul Capablanca, Games 1927 -1942*, Chess Stars, 1997, qui utilise un langage signalétique, minimaliste dans la forme, mais parfaitement narratif, mis en place par les fondateurs de l'Encyclopédie des ouvertures d'échecs éditée dans les années soixante-dix à Belgrade par la maison d'édition serbe *Šahovski Informator* et régulièrement mise à jour.

Nous allons découvrir comment la finale s'est déroulée, en nous demandant tout particulièrement si Capablanca a eu raison de miser sur l'activité de sa Tour. La Tour noire s'est employée à donner des chances aux Pions passés de l'aile Dame en créant constamment des menaces contre lesquelles les Blancs ont dû parer, tout en tâchant de pousser leur propre Pion « d ».

À propos de la valeur de la “menace” au jeu d'échecs, Reuben Fine, joueur d'échecs de haut niveau et psychanalyste renommé, raconte l'anecdote suivante : « [Nimzovitch ne pouvait pas supporter l'odeur de la cigarette.] Au cours d'une partie jouée contre Vidmar, lors du Tournoi de New York de 1927, ce dernier, dans un moment de distraction, sortit son étui à cigarettes. Nimzovitch se précipita vers le directeur du tournoi et protesta. “Mais, répondit Maroczy, il n'est pas en train de fumer.” Sur quoi Nimzovich, furibond, s'exclama : “Etant vous-même un maître d'échecs, vous devez savoir que la menace est plus puissante que son exécution⁵⁶ ! »

Admironons dans la partie ci-dessous l'activité menaçante de la Tour, en particulier comment les Noirs ont menacé de promouvoir d'abord leurs Pions de l'aile Dame, puis leurs Pions de l'aile Roi.

22 exf6

Le coup 22 *Dxb3* aurait été moins bien, car les Noirs auraient joué 22 ... *Txb3* 23 *exf6 Txa3*

22 ... *Dxd3*

Les Noirs auraient eu tort de jouer 22 ... *g6*. Si 23 *Dd2 Tb6* les Blancs pourrait jouer 24 *Ce3!*, car le Pion d ne peut pas prendre 24 ... *dxe3*, car les Noirs seraient mat après 25 *Dd8+ Txd8* 26 *Txd8#*. Après 24 *Ce3*, les Noirs joueraient 24 ... *Txf6*, mais les Blancs continueraient : 25 *Cd5 Tè6* 26 *Fh3 f5* 27 *Tè1* avec une bonne attaque.

⁵⁶ Reuben FINE, *The Psychology of Chess Players*, Dover Publications, New York, 1967.

23 Txd3 Tb1

Avec compensation pour le matériel. Avec l'idée 24 ... Te8, 25 ... Tee1, 26 ... Tec1

Position après le 23^e coup
des Blancs 23 Txd3



24 Fd5 Tcb8

Deux menaces : les Noirs voudraient installer leurs deux Tours sur la première rangée en b1 et c1. Les Blancs seraient forcés à ramener leur Fou en g2 (Fd5-g2) afin de protéger le Cavalier. Par la suite, les Noirs pourraient s'emparer du Pion blanc c.

25 Rg2

Après 25 Rg2, le Cavalier blanc retrouve enfin un peu de mobilité.

Si 25 fxg7, alors T8b3 26 Txb3 Txb3 27 a4 Tb2!

25 ... T8b3

26 Txb3 Txb3

Position après le 26^e coup
des Noirs 26 ... Txb3



27 Cd2

Les Blancs préfèrent donner de la mobilité à leur Cavalier, plutôt que d'essayer de sauver le Pion blanc a3. Plus préoccupant est le fait qu'une fois qu'il est tombé, les Noirs obtiendront un Pion passé sur la colonne a. D'autre part, le Cavalier blanc devenu actif menace d'aller en e4, puis de prendre le pion noir en c5 et ainsi obtenir un Pion passé pour les Blancs.

Jouer a4 ne servirait à rien. Si 27 a4, alors 27... Tb4 28 a5 Ta4 et la Tour va éliminer le Pion.

27... Txa3 Les Noirs ont un Pion à promouvoir en perspective.

28 Ce4 Les Blancs vont créer aussi un Pion passé sur la colonne c.

28... a5

Position après le 28^e coup
des Noirs 28... a5 !



La Tour aurait pu aller en a5 pour défendre le Pion noir c5, mais Capablanca a souhaité lui donner un rôle plus actif que celui de garde-Pion.

Si 28... Ta5, alors 29 Cd6 gxf6 30Cb7.

29 Cxc5

Si 29 fxg7, alors 29... a4 30 Cxc5 Ta1 31 Rf3 a3 32 Cb3 Tb1 33 c5 a2 34 Ca1 Txa1 35 c6 d3! 36 c7 Tc1 et les Noirs ont un avantage décisif.

29 ... gxf6

Si 29 ... a4, alors 30 Fc6.

Position après le 29^e coup
des Noirs 29 ... gxf6



Comment peut-on continuer avec les Noirs ?

Si 29 ... a4, alors 30 Fc6.

Si 29 ... d3, alors 30 Rf3, puis 31 Re3 et le Pion noir d serait perdu.

Si 29 ... Rf8 alors 30 Cd7+ et le Roi noir serait obligé de retourner en g8. Si 30 ... Re8, alors 31 fxg7 et le Pion des Blancs serait promu.

Le Pion blanc en f6, ainsi que le Cc5 et le Fd5 mettent le Roi noir à l'étroit. Le coup 29 ... gxf6 donne plus de liberté au Roi noir.

30 Rf1

Le Roi retourne pour aller à l'encontre du Pion d.

Si 30 Fc6, alors 30 ... Rf8 31 Rf1 Re2.

30 ... a4

Position après le 30^e
coup des Noirs 30 ... a4



Si 31 Fc6 pour attaquer deux fois le Pion noir a, alors $31 \dots \text{T}a1+$, puis $32 \dots a3$.

31 Re2

$31 \dots \text{T}a1$

Avec l'idée $32 \dots a3$, $33 \dots a2$, $34 \dots \text{T}e1+$.

Une idée intéressante à explorer serait : $31 \dots \text{T}a2+$ 32 Rd3 $a3$ 33 Cb3 Tb2 $34 \text{ c5} ! a2$ 35 Ca1 Tb1 36 Fxa2 Txa1 . Les Noirs sont mieux.

Position après le 31^e coup
des Noirs $31 \dots \text{T}a1$



Le Roi blanc participe au combat, au côté du Fou et du Cavalier, et se donne pour rôle d'empêcher la promotion du Pion noir d. Les Noirs ont deux Pions passés non-liés et il faudra imaginer un plan pour les faire atteindre la promotion. Après $31 \dots \text{T}a1$, les Noirs voudraient continuer : $32 \dots a3$; $33 \dots a2$; $34 \dots \text{T}e1+$; $35 \dots a1=D$.

32 Cd3

Le Cavalier souhaite bloquer le Pion adverse d, afin de permettre à son propre Pion c d'avancer.

$32 \dots a3$

Les Noirs ont un avantage décisif.

33 c5

33 ... a2

Les Noirs menacent de gagner rapidement : 34 ... Te1+. La menace est suffisamment forte pour pousser les Blancs à accepter de perdre une pièce contre un Pion.

34 Rf3

Si 34 Fxa2, alors 34 ... Txa2 35 Rf3 Ta4.

34 ... Td1

Position après le 34^e coup
des Noirs 34 ... Td1



Les Blancs ont déplacé leur Roi de la deuxième rangée, afin d'éviter 34 ... Tè8+, mais à présent les Noirs menacent 35 ... Txd3+ ou 35 ... a1=D.

35 Fxa2 Txd3+

Les Blancs doivent absolument se débarrasser du Pion noir a. Le prix est cher payé.

36 Re4 Le Roi cherche à protéger son Pion passé. Si 36 Re2 alors 36 ... Tc3 et le Pion blanc c serait perdu.

36 ... Td2 La tour attaque le Fou, ainsi que les Pions de l'aile Roi, tout en donnant l'impression (et cela en guise de menace : rappelons-nous les paroles de Nimzovitch : « la menace est plus importante que son exécution ») de vouloir conduire le Pion d vers la promotion.

37 Fc4 Très bonne case pour le Fou. Si 37 ... *Txf2* alors 38 c6 *Tb2* La Tour ne peut pas retourner sur la dernière rangée. 39 c7 (si 38 ... *Tc2* alors 39 *Rd5* décide de la victoire en faveur des Blancs).

Position après le 37^e coup
des Blancs 37 Fc4



37 ... *Rf8* Le Roi passe à l'action. Les Noirs ont pour priorité d'arrêter le Pion passé c et le Roi noir participe à cette mission.

38 f3 Il ne servirait à rien de jouer 38 c6, car alors : 38 ... *Re7* et le Pion aura été vite rattrapé.

38 ... *Txh2* Maintenant Capablanca ne prétend plus s'attacher à son Pion passé et préfère simplifier la position.

39 *Rxd4*

Le Pion noir d arrête sa carrière. En acceptant cet échange de Pions, les Noirs simplifient la position. Ils sont conscients d'avoir un léger avantage. Les Blancs pensent que leurs perspectives sont meilleures, car le Pion passé c est soutenu par le Roi et le Fou. Le Roi noir se mobilise.

39 ... *Re7*

Si 39 ... *Th3*, alors 40 c6 *Re7* 41 *Rc5* *Txg3* 42 c7 *Rd7* 43 *Rb6*.

40 *Fd3* Si le Fou va en e4, il assure l'avancée du Pion passé c et empêche l'avancée de Pions doublés noirs.

Les Noirs n'ont plus de Pions passés. Il ne leur reste plus qu'un Pion isolé et deux Pions doublés.

40 ... h5 La menace est : 41 ... Tg2 42 g4 h4, ce qui permet aux Noirs de gagner.

Position après le 40^e coup
des Noirs 40 ... h5



41 Re3 Les Blancs sont obligés de tenir compte de cette menace et leur Roi s'approche pour défendre le Pion g. Ce qui l'oblige à s'éloigner du Pion c.

41 ... Tg2

42 Rf4

Si 42 g4 alors 42 ... h4 43 Ff1 Tc2 44 Rd4 Tf2 45 Fh3 Txf3 46 Fg2 Tg3 47 Ff1 h3 et les Noirs ont un avantage décisif.

Position après le 42^e coup
des Blancs 42 Rf4



42 ...Tg1 D'une manière générale, pour attaquer les Pions passés, les Tours s'installent derrière eux.

43 Fe4 Il protège le Pion quand il arrivera en c6.

43 ... Tc1 La Tour noire invite malicieusement le Pion blanc à s'avancer sur une case blanche. Alors le Fou blanc devra passer son temps à garder ce Pion sans pouvoir agir ailleurs.

44 c6 Tc3!

Position après le 44^e coup
des Noirs 44 ... Tc3 !



Un coup caractéristique de la manière de jouer de Capablanca. Il réduit les Blancs à une situation de *Zugzwang*. Les Blancs ont le jeu entre leurs mains, mais, au coup suivant, quel qu'il soit, ils dérangeront la position en leur défaveur.

45 c7 Les Blancs cèdent le Pion qu'ils ne peuvent pas garder.

Si 45 Rf5, alors Tc5+ 46 Rf4 Re6 47 Re3 f5 48 Rd4 Rd6 49 Fd3 Rxc6 50 Fc4 Txc4+ 51 Rxc4 f4 52 gxf4 h4 et les Noirs gagnent.

Si 45 Fd5, alors 45 ... Tc5 46 Re4 f5+ 47 Rd4 Txd5+ 48 Rxd5 f4 49 Rc5 fxg3 50 Rb6 g2 51 c7 g1=D+ 52 Rb7 Db1+ 53 Rc8 Db6 54 f4 Da7 55 f5 Da8#. Ou si 49 gxf4 alors 49 ... h4 50 Rc5 Rd8 51 Rb6 Rc8 et les Noirs gagnent.

45 ... Txc7 Les Noirs ont éliminé le Pion dangereux. La partie doit quand même être gagnée. La technique de Capablanca est d'une grande pureté.

46 Fd5 Empêche le Roi noir d'accéder à la case e6.

46 ...Tc5 La Tour veut empêcher le Fou de garder le contrôle de la case e6.

La case du Fou est difficile à choisir.

47 Fa2 Tb5 La tour exerce une parfaite domination.

48 Re3

Si 48 Re4 alors 48 ... f5+ 49 Rf4 Rf6 50 Re3 (50 g4 perd car 50 ... hxg4 51 fxg4 Tb4+ 52 Rf3 fxg4+) 50 ... Tb4 51 Fd5 f4+ 52 gxf4 h4 53 Rf2 Tb2+ 54 Rg1 Rf4.

Position après le 48^e coup
des Blancs 48 Re3



48 ... Ta5 Le Fou a une seule case. Si 49 Fb3, alors 49 ... Ta3 et le Fou serait cloué.

49 Fc4 Tc5 Le Fou doit quitter la diagonale et le Roi noir pourra accéder à e6.

Position après le 49^e coup
des Noirs 49 ... Tc5



50 Fa6

Les coups 50 *Rd4* et 50 *Fe2* sont insatisfaisants.

Si 50 *Rd4*, alors 50 ... *Tg5* et les Noirs gagnent un Pion.

Si 50 *Fa2*, alors 50 ... *f5* et la case f6 est libérée pour le Roi noir.

50 ... *Re6* Le Roi noir gagne le centre pour aller au devant des Pions blancs.

51 *Rf4* Les Blancs sont décidés à se battre. Si les Noirs jouaient 51 ... *f4*, les Blancs continueraient 52 *Rg5*.

51 ... *Tc3!* Le Roi blanc ne saurait bouger. Dès qu'il bougera, les Noirs donneront échecs avec le Pion f puis installeront leur Roi en f6.

Position après le 51^e coup
des Noirs 51 ... *Tc3!*



52 *Ff1* Le Fou veut garder l'oeil sur la case c4.

Si 52 *Re4*, alors 52 ... *f5+* 53 *Rf4* *Rf6*.

52 ... f5 [!] Enfin le coup qui libère la case f6 pour le Roi noir.

Position après le 52^e coup
des Noirs 52 ... f5!



53 Fa6

Quels choix possibles ont les Blancs ?

Si 53 g4, alors 53 ... fxg4 54 fxg4 h4 55 g5 h3 56 Rg4 h2 57 Fg2 Tc1 et les Blancs devront céder leur Fou contre un Pion.

Si 53 Rg5, alors 53 ... Txf3 54 Fc4+ Re5 55 Rxh5 f4 et les Noirs gagneront facilement.

53 ... Rf6 Le Roi blanc est condamné à l'immobilité. Les Noirs cherchent à le repousser sur la troisième rangée afin de permettre au Roi noir d'avancer sur la cinquième.

54 Fb7 Tc4+

55 Re3 Seul coup.

55 ... Rg5

Menace 56 ... f4+ 57 Rd3 (si 57 gxf4, alors 57 ... Txf4 et les Noirs ont un Pion passé. Ou si 57 Rf2, alors 57 ... Tc2+ 58 Rg1 fxg3) 57 ... fxg3 58 Rxc4 Rf4! Et les Noirs gagnent facilement.

Position après le 55^e coup
des Noirs 55 ... Rg5



56 Rf2

Si 56 Fd5, alors 56 ... f4+ 57 Re2 Tb7+ 58. Rd3 Tg2 et les Noirs gagnent.

56 ... f4 Les Noirs menacent de gagner par 57 ... Tc2+ 58 Rg1 fxg3.

57 Rg2

57 ... f5 0-1

Position après le 57^e coup
des Noirs 57 ... f5 0-1



Deux continuations possibles de la partie :

58 Rh3 fxg3
59 Rxc3 h4+
60 Rh3 Tc3
61 Fd5 Rf4
62 Rxc4 Txf3
63 Fxf3 Rxf3
64 Rh3 f4
65 Rh2 Re2

Ou :

58 Fd5 Tc2+
59 Rh3 fxg3
60 Rxc3 h4+
61 Rh3 Rf4 si *62 Rxc4* alors *62 ... Th2#*

Atelier des échecs

FINALE DE LA PARTIE GUKESH VS. WEI YI, OLYMPIADES DE BUDAPEST (2024), RONDE 7

— Michel Faber

Nous allons analyser dans cet article la finale de la partie Dommaraju Gukesh vs. Wei Yi (1-0), disputée le 17 septembre 2024 lors de la ronde 7 des Olympiades de Budapest 2024. La partie a été répertoriée sous le code ECO B50, défense sicilienne⁵⁷.

Après : 1 e4 c5 ; 2 Cf3 d6 ; 3 Cc3 Cf6 ; 4 Fe2 e5 ; 5 Fc4 Fe7 ; 6 d3 Cc6 ; 7 Fg5 o-o ; 8 Fxf6 Fxf6 ; 9 Cd5 Fe6 ; 10 Dd2 a6 ; 11 o-o b5 ; 12 Fb3 Rh8 ; 13 a3 Tb8 ; 14 h3 g6 ; 15 c3 Fg7 ; 16 Fa2 f5 ; 17 Cg5 Fg8 ; 18 exf5 gxf5 ; 19 f4 c4 ; 20 dxc4 bxc4 ; 21 Fxc4 exf4 ; 22 Cf3 Ca5 ; 23 Fa2 Cb3 ; 24 Fxb3 Txb3 ; 25 Cxf4 Db6+ ; 26 Tf2 Tb8 ; 27 Td1 Txb2 ; 28 Dxb2 Dxb2 ; 29 Txb2 Txb2 ; 30 Txd6 a5 ; 31 Td8 Fxc3 ; 32 Cd5 Tb1+, la finale est engagée.

Position après le 32^e coup
des Noirs 32 ... Tb1+



Après le 32^e coup, les Blancs ont un léger avantage, évalué à 0,41 par Stockfish.

Cependant, lorsque deux Cavaliers affrontent une Tour, la concentration doit être extrême et la plus petite imprécision mène à la perte de la partie.

⁵⁷ <https://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=2776016>

Les fourchettes et le déplacement des Cavaliers constituent une puissance difficile à évaluer à chaque coup, d'autant plus que les Cavaliers sont coordonnés et se protègent mutuellement.

Les deux Cavaliers sont finalement plus forts que deux Fous dans certaines finales, ainsi la finale deux Cavaliers contre une Dame sans Pion est une nulle théorique⁵⁸.

Pour les Blancs, la question se pose : que faire, en pratique ? Réponse : garder le maximum de Pions et les avancer en s'aidant des Cavaliers.

Pour les Noirs : à l'inverse, éliminer les Pions adverses et avancer prudemment le Roi, la finale deux Cavaliers contre le Roi étant une nulle théorique.

Voyons la suite :

33 Rf2 Td1
34 Txf8+ Rxf8
35 Cxc3 Tc1
36 Cb5 Tc2+

Position après le 36^e coup
des Noirs 36 ... Tc2+



Les Blancs doivent éviter l'échange de Pions, si 37 Rg3 f4 + 38 Rxf4 et Txf2.

⁵⁸ Voir le livre de Paul Keres : *Finales d'échecs pratiques*, Éditions Grasset – Europe Échecs, 1992.

37 Rf1 Rf7
38 Cfd4 Tc1+
39 Re2 Rf6
40 Cd6 Tc3
41 C6b5 Tc1
42 Re3 Tg1
43 Rf2 Tc1
44 Ce2 Tb1
45 Cbc3 Tb3
46 a4 Re5
47 g3 Tb6
48 Re3 Tb4
49 Rd3 h6
50 Re3 Tb3
51 Rd3 Tb4
52 Cg1 Tb8

Position après le 52^e coup
des Noirs 52 ... Tb8



Rd6 aurait été légèrement meilleur, à présent les Blancs ont un avantage conséquent.

53 Cf3+ Rf6
54 Cd4 Td8
55 Re3 Tc8

56 Rd3 Td8
57 Ce2 Tb8
58 Cf4 Tb1
59 Cd5+ Re5
60 Cc3 Th1
61 Cf3+ Rd6
62 h4 Th3
63 Ce2 f4

Position après le 63^e coup
des Noirs 63 ... f4



La défense des Pions par les Blancs est exemplaire.

64 Cfg1 Th1
65 gxf4 Txh4

Position après le 65^e coup
des Noirs 65 ... Txf4



Les Noirs ont atteint leur objectif, un premier échange de Pions, mais ils ont dû accepter un Pion passé pour les Blancs.

66 Cf3

66 ... Th1

Position après le 66^e coup
des Noirs 66 ... Th1



Le coup Tg4 semble meilleur : si 66 ... Tg4 alors 67 Re3 Rc5 68 Ced4 Rb4 et les Blancs sont bloqués à la défense du Pion a4.

67 f5 h5
68 Cc3 h4
69 Ce4+ Rd7
70 Ce5+ Rd8

Position après le 70^e coup
des Noirs 70 ... Rd8



Dernière imprécision.

70 ... Rc7 suivi de Tf1 permettait de mieux résister. L'espoir des Noirs reposait sur la prise du Pion passé avec la Tour et celle du Pion a4 avec le Roi.

71 f6 h3
72 f7 Tf1

Le Pion blanc est inarrêtable, les Blancs protègent l'avancée avec leurs Cavaliers.

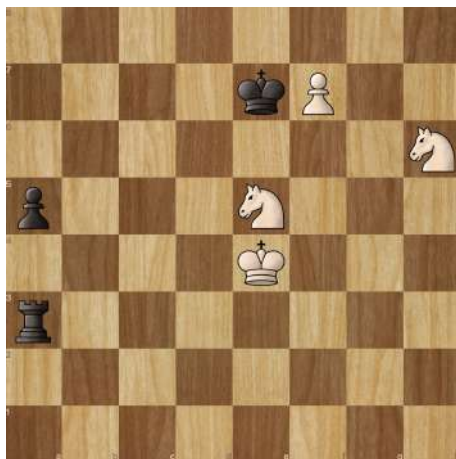
Position après le 72^e coup
des Noirs 72 ... Tf1



73 Cg5 h2
74 Cgf3 Re7
75 Cxh2 Ta1
76 Chg4 Ta3+
77 Rd2 Txa4
78 Ch6 Ta2+
79 Re3 Ta3+
80 Re4 1-0

Tour g3 est interdit à cause de Cf5.

Position après le 80^e coup
des Blancs 80 Re4. 1-0



Toute stratégie s'appuie sur la tactique, et le niveau atteint par les Blancs est proche du sommet et n'a pas faibli tout au long de la partie.

La volonté de vaincre a eu raison de la fatigue de l'adversaire.

Solutions

SOLUTIONS. COMPOSITEURS D'ÉCHECS ET MENTALITÉS. LE MAT AVEC UN PION

Diagramme n° 5
Mat avec un Pion en trois coups.

1 Tb8+ si **1 Da7#** ou **1 Db7#**
1 ... Txb8
2 Db7+ si **2 Da7#**
2 ... Txb7
3 axb7#

Mat - diagramme 5
3 axb7#



Diagramme n° 7
Mat avec un Pion en cinq coups.

1 Td8+ si **1 Cd6#**
1 ... Txd8
2 Dd7+ si **2 Dxd8#**
2 ... Txd7
3 Cd6+ Txd6+
4 exd6 - et quelle que soit la réponse des Noirs :
5 d7#

Mat - diagramme 7
5 d7#



Diagramme n° 8

Mat avec un Pion en six coups

- 1 Dc6+ Rb8
- 2 De8+ Si **Dc8#**
- 2 ... Rb7
- 3 Dc8+ Rb6
- 4 Tc6+ Ra5
- 5 Ta6+ Rb4
- 6 a3#

Mat – diagramme 8
6 a3#



Diagramme 13

Mat avec un Pion en dix coups

- 1 Td8+ Dc8
- 2 cxb3 Si 2 **Txc8#** ou 2 **Dxc8#**
- 2 ... Dxd8
- 3 Fe4+ Dd5
- 4 b4 Si 4 **Fxd5#**
- 4 ... Dxe4

Pour l'instant, les Blancs ont cédé à la Dame noire une Tour et un Fou.

- 5 Tf8+ Si 5 **Dc8#**
- 5 ... De8
- 6 b5 Dxf8 Les Blancs ont perdu une Tour de plus ...
- 7 Dg2+ Si 7 **De4#**

7 ... Df3 La Dame noire s'est mise en prise à bon escient plusieurs fois : 1 ... Dc8, 3 ... Dd5, 5 ... De8, 7 ... Df3 en narguant son adversaire, qui ne peut pas la prendre sous peine de perdre.

- 8 Dg8+ Si 8 **Dxf3#**
- 8 ... Df8
- 9 b6 Si 9 **Dd5#**
- 9 ... Dxc8
- 10 b7#

Mat – diagramme 13
10 b7#



Diagramme A

Auteur José Raúl Capablanca

Lasker's Chess Magazine, août 1908

- 1 Cxc7 Cxc7
- 2 Ta8+ Cxa8
- 3 Rc8
- 3 ... Cc7
- 4 Rxc7 Ra8
- 5 Rxb6

Position après le 3^e coup
des Blancs 3 Rc8



Position après le 5^e coup
des Blancs 5 Rxb6



Diagramme B

Auteurs J. R. Capablanca & E. Lasker
dans la rubrique d'échecs de Lasker,
Vossische Zeitung, juillet 1914

- 1 Rc4 Ra5
- 2 Rxc5 Les cases b4, b5, b6 sont inaccessibles au Roi noir, qui se trouve en opposition directe avec le Roi blanc. Si le Roi noir ne sort pas de cette opposition, alors 4 Ta1#
- 2 ... Ra6
- 3 Rxc6 Les cases b5, b6, b7 sont inaccessibles au Roi noir. Le Roi noir doit sortir de l'opposition directe avec le Roi blanc, sinon : 5 Ta1#
- 3 ... Ra7
- 4 Cd5 Th2
- 5 Cc3 f5

Capablanca voulait donner à cette étude la continuation suivante :

6 Tb7+ Ra6
 7 Tb6+ Ra5
 8 Tb5+ Ra6
 9 Tb4 Les cases b5, b6, b7 sont inaccessible au Roi noir. Si 10 Ta4#
 9 ... Ra7
 10 Cb5+ Rb8
 11 Cd6+ Échec à la découverte
 11 ... Ra8
 12 Cc4 Ta2
 13 Rc7 Ta7+
 14 Rc8 Ta6
 15 Tb8+ Ra7
 16 Tb7+ Ra8
 17 Cb6+Txb6
 18 Txb6

Si 6 Tb7+
 Position après le 18^e coup
 des Blancs 18 Txb6



Il existe pourtant une possibilité d'annuler.
 Si : 13 ... b7.

Voici ci-dessous une solution révisée. Mais il ne s'agit plus d'une étude qui aboutit à une fin de partie où la Tour lutte contre l'avancement des Pions passés.

6 Cb5+ Rb8
 7 Cd6+ Ra8
 8 Te1 Th8
 9 Ce8 Rb8
 10 Tb1+ Rc8
 11 Cd6+ Rd8
 12 Tb7

Si 6 Cb5+
 Position après le 12^e coup
 des Blancs 12 Tb7



Si 12 ... g2, alors 13 Td7#

Si 12 ... Th7, alors 13 Txb7, 13 ... f4 ou 13 ... g2, 14 Td7#

SOLUTIONS. DU *CHATURANGA* AU *SHATRANJ*

Problème n°1

Abu Hakim Al-Hadim, vers 1140

- 1 Ch5+ Txh5
- 2 Txf6+ Rxf6
- 3 Te6 #

Problème n° 1

3 Te6 #



Problème n°2

Ahmad Efendi, vers 1140

- 1 Th7+ Rg8
- 2 Cf6+ Rf8
- 3 e7+! Cxe7
- 4 Tf7+!! Cxf7
- 5 Ce6#

Problème n°2

5 Ce6 #

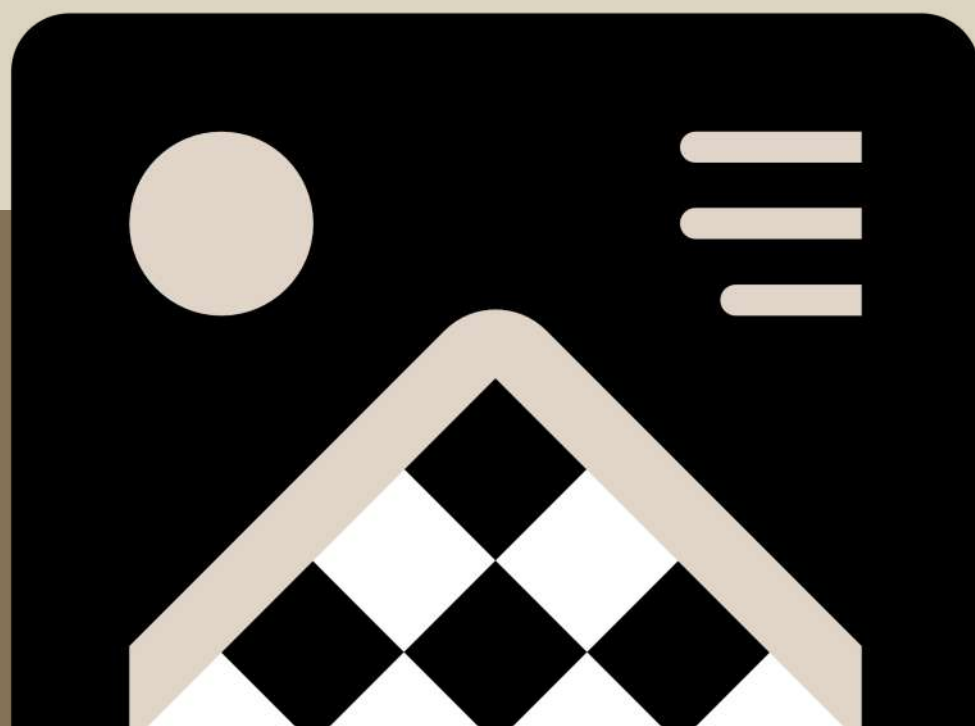


Problème n°3

As-Suli, X^e siècle

- 1 Ce6 Txf6 (Si 1...Dxe6, alors 2 Cg8+ 1-0 ou si 1... Th5+ 2 Fg5 + Txf5+ 3 Cxf5 1-0)
- 2 Fg5+ Rd7
- 3 Cc5+ (non 3 Rxf6? Dxe6 =)
- 3 ... Rc6
- 4 Rxf6 gagne la Dame et la partie.

Les échecs dans l'art et dans la culture



L'échiquier littéraire

DE L'ÉCOLE MODERNE À L'ÉCOLE HYPER-MODERNE : UNE "RENAISSANCE ORIENTALE" ?

— Camelia de Montety

Les Défenses indiennes sont répertoriées dans l'Encyclopédie des ouvertures d'échecs sous les codes ECO A45-A79, D70-D99, E00-E99. Elles réunissent les ouvertures débutant par 1 d4 où les Noirs continuent par 1 ... Cf6, c'est-à-dire que les Noirs ne cherchent pas à occuper directement le centre, mais le contrôlent à distance, afin de développer leurs pièces pour ensuite attaquer le centre des Blancs et le détruire.

Introduction

Les défenses indiennes ont été introduites en Europe au milieu du XIX^e siècle, par les joueurs d'échecs européens qui étaient entrés en contact avec les joueurs d'échecs indiens. À cet égard, le nom de John Cochrane retient tout particulièrement l'attention, ainsi que celui de Moheschunder Bannerjee, son adversaire indien, rencontré par Cochrane lors de son long séjour à Calcutta. Cochrane nous a fait parvenir un grand nombre de parties notées de Bannerjee, publiées à l'époque dans le *Chess Players' Chronicle*. Aujourd'hui, la base de données chessgames.com répertorie 478 parties jouées par Moheschunder Bannerjee entre 1849 et 1860. Celles-ci ont pris une importance toute nouvelle aux premières décennies du XX^e siècle, dans le contexte où la pratique des échecs selon les principes de l'École moderne fondée par Steinitz connaissait une impasse.

Dans son livre intitulé *Le jeu d'échecs hyper-moderne* (1924), Savielly Tartakover observait : « Capablanca avait déjà commencé à parler de l'épuisement de la

théorie des échecs, pendant que Rubinstein s'arrogeait le pouvoir de conduire tous les jeux sans exception vers la fin de partie au moyen de schémas pré-établis⁵⁹. »

Il n'est donc pas étonnant qu'une nouvelle génération de joueurs d'échecs ait alors aspiré à apporter des changements essentiels dans la théorie et la pratique du jeu.

Tartakover qualifie ce phénomène de « tsunami », tout en soulignant que ce dernier était visible dans d'autres domaines de la sphère artistique et intellectuelle. C'est ainsi qu'il s'interroge : « Quelle forme a pris ce tsunami de diversion spirituelle dans le domaine des échecs⁶⁰ ? »

Le moment où Tartakover situe le grand changement de paradigme est « le premier tournoi d'après-guerre (Göteborg 1920), [qui] fit clairement comprendre qu'une nouvelle génération de rebelles avait fait son entrée : Réti et Breyer, Alekhine et Bogoljubov [...]»⁶¹. »

Au demeurant, les frontières de l'école hyper-moderne sont floues. Réti, dans son ouvrage intitulé *Modern Ideas in Chess* (1923), établit une classification distinguant deux principaux types de rebelles : d'une part, Capablanca, d'autre part les « *hyper-modernes* ». Henri Golombek cite parmi les figures marquantes du mouvement hyper-moderne : Réti, Breyer, Tartakover, Nimzovitch, Bogoljubov, Grünfeld, Euwe, Sämisch et inclut Alekhine en soulignant : « bien que ce jeune homme brillant nie sans vergogne faire partie de la bande, ou qu'il est son leader, comme certains le laissent entendre⁶². » Alekhine, quant à lui, distinguait justement deux groupes : les « *réformateurs* » et les « *néo-romantiques* ». L'objectif du présent article est d'explorer les raisons qui ont poussé Alekhine à faire cette distinction.

Quoi qu'il en soit des frontières exactes entre les différentes tendances, le trait commun des rebelles réside en ceci : aux premières décennies du XX^e siècle, la génération de jeunes joueurs d'échecs s'est opposée à l'École moderne, fondée par

⁵⁹ Savielly TARTAKOVER, *The Hypermodern Game of Chess* (Introduction), Russell Enterprises, Inc. Milford, CT USA, 2015, p. 8.

⁶⁰ Ibidem.

⁶¹ Ibidem.

⁶² Henri GOLOBBEK, *Chess. A History*. G. P. Putnam's Sons, New York, 1976, p. 194.

Steinitz, dont les principes venaient d'être perfectionnés et élevés, par Tarrasch, au niveau de dogmes. De fait, formulée selon des principes réputés ultimes, la théorie était devenue normative au point que les parties, même à haut niveau, jouées en conformité aux lois en vigueur, se terminaient souvent par la nulle. Dans *Modern Ideas in Chess*, Réti observait judicieusement qu'avant l'arrivée de la nouvelle génération (la sienne), on pouvait reconnaître sur l'échiquier l'école d'un joueur, mais pas son individualité ni donc sa personnalité⁶³.

Plus tard, Reuben Fine a fait l'observation suivante : « Les échecs, heureusement, ne sont pas une science figée, mais un organisme qui poursuit à son rythme sa croissance⁶⁴. » Laquelle décrit l'esprit dans lequel la nouvelle génération envisageait d'aborder la pratique des échecs.

Nous observerons en outre que l'impasse où se trouvait la théorie échiquéenne caractérisait d'autres domaines de l'art et de la pensée occidentale à la fin du XIX^e siècle. Il s'agissait de chercher les causes de cette impasse, mais aussi des solutions pour en sortir. Le présent article examinera donc dans un premier temps les causes de l'impasse où se trouvait la pensée européenne occidentale en général, puis, en particulier, les solutions trouvées par les joueurs d'échecs pour extraire de ladite impasse leur domaine de prédilection.

I. L'École hyper-moderne se rebelle contre l'École moderne fondée par Steinitz. À l'encontre d'une science normative, les hyper-modernes revendiquent une conception des échecs (selon l'expression de Reuben Fine) en tant qu'« organisme qui poursuit son rythme de croissance »

Les fondements de la démarche positiviste de Steinitz se situent dans la lignée des conceptions de Leibniz, telles que le philosophe les a, par exemple, formulées dans son ouvrage *Théodicée*, où l'on peut lire que « jamais rien n'arrive sans qu'il n'y ait une cause ou du moins une raison déterminante, c'est-à-dire qui puisse servir à rendre raison *a priori* pourquoi cela est existant plutôt que non existant et pourquoi cela est ainsi plutôt que de tout autre façon⁶⁵. »

⁶³ Richárd RÉTI, *Modern Ideas in Chess*, Russell Enterprises, Inc. Milford, CT USA, 2009, p. 183.

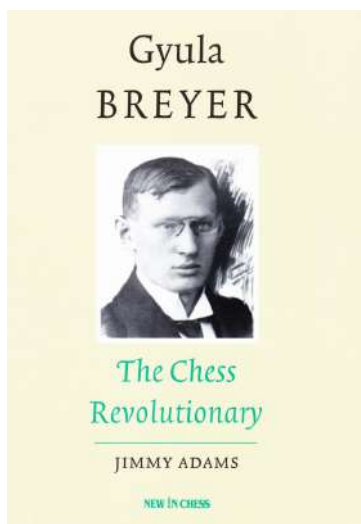
⁶⁴ Reuben FINE, *The Ideas Behind Chess Openings*, David McKay Company, Inc, New York, 1967, p. 6 (première édition en 1948).

⁶⁵ LEIBNIZ, *Théodicée* (1710), I, 44.

En un sens, grâce à Steinitz, le jeu d'échecs est devenu une science. Ses raisonnements logiques rigoureux se sont mués, dans le contexte positiviste, en principes immuables, lesquels, à l'époque de Tarrasch, se sont mués en *normes*. Ainsi le jeu d'échec est-il devenu la science normative que l'on connaît sous le nom d'École moderne. Les parties qui résultaient de ce type de jeu sont devenues stériles, ce qui eut pour conséquence une certaine régression dans le domaine de la pratique.

Dans leur désir de s'écarter de la théorie normative de l'École moderne, les membres de la nouvelle génération de joueurs ont favorisé un jeu plus expérimental, à la recherche de nouveaux horizons. Selon eux, l'échiquier aux soixante-quatre cases réservait sans doute encore des situations inconnues et la possibilité d'exercer une créativité nouvelle.

Dans un ouvrage assez récent, intitulé *Gyula Breyer, the Chess Revolutionary* (2017), Jimmy Adams retrace la carrière et le travail de recherche du joueur d'échecs hongrois. Il évoque pertinemment le contexte dans lequel ce dernier a ressenti le désir de redonner à la pratique des échecs une nouvelle vigueur :



« [Breyer] arriva sur la scène échiquéenne au moment opportun. Les joueurs, quand bien même de grands maîtres, étaient alors assujettis aux tables de la loi données par le Dr. Tarrasch. Ils étaient convaincus que le dernier mot, en matière de théorie et pratique des échecs, avait été donné. Or, précisément, la stricte observance de ces lois rigides rendait le jeu stérile, où tout développement du jeu était soumis à une pratique routinière. La foi aveugle en la théorie des ouvertures conduisait inévitablement à de longues séries de parties ennuyeuses qui se terminaient la plupart du temps par la nulle⁶⁶. »

Tchigorine, en son temps, exprimait déjà de sérieuses réticences, quant à la manière dont Steinitz envisageait les échecs. Tout ce qui ressemblait, chez Steinitz, à la volonté d'établir des principes immuables lui déplaisait. Tchigorine, en quelque sorte, percevait les idées de Steinitz comme un corset étouffant. Il est possible que cette divergence fondamentale d'opinion entre les deux hommes

⁶⁶ Jimmy ADAMS, *Gyula Breyer, the Chess Revolutionary*, News in Chess, 2017, p. 8.

s'explique par le fait que Steinitz appartenait à la culture occidentale, positiviste, ce qui n'était pas le cas de Tchigorine.

II. Compréhension du contexte positiviste de l'École moderne fondée par Steinitz

La stérilité problématique, évoquée plus haut, visible dans tous les domaines intellectuels au XIX^e siècle, fut identifiée, dûment caractérisée par le phénoménologue Edmund Husserl dans son ouvrage intitulé *La crise des sciences européennes et la phénoménologie transcendantale*, publié en 1954.

D'après Husserl, c'est à partir de la Renaissance que l'Europe occidentale a été gagnée par le souci d'objectivité, lequel a été appliqué systématiquement dans tous les domaines, c'est-à-dire non seulement dans les sciences communément appelées exactes, comme les mathématiques et la physique, mais aussi dans la philosophie, ce qui a conduit la pensée occidentale à situer les choses de la vie dans ce que Husserl désigne sous le terme d'« objectivité idéale ».

Dans son ouvrage, le phénoménologue observe : « Il n'a pas toujours été vrai que la science comprenne son exigence de vérité rigoureusement fondée au sens de *cette* objectivité qui domine méthodologiquement nos sciences positives et qui, déployant son action largement au delà d'elle, procure à un positivisme philosophique, un positivisme en tant que vision du monde, sa ressource et les moyens de s'étendre partout⁶⁷. »

Cette nouvelle vision du monde s'est déployée dans tous les domaines, dans celui de la peinture, par exemple, dont les règles fixées par la Renaissance, extrêmement connues (la perspective et les proportions), sont devenues incontournables, au détriment de la représentation stylisée.

Dans le domaine de la pensée, tout ce qui manquait de rigueur scientifique a été rejeté. La philosophie mystique et la religion, en tant que systèmes philosophiques, ont désormais été envisagées avec suspicion.

Ce que la pensée occidentale reprochait, tant à la peinture archaïque (stylisée), qu'à la philosophie mystique, c'est qu'elles ne participaient pas à la connaissance du

⁶⁷ Edmond HUSSERL, *La crise des sciences européennes et la phénoménologie transcendantale*, Gallimard, 1967, p. 11.

monde dans le sens positiviste. Or, à cet égard, Roger-Pol Droit fait l'observation suivante : « Si l'on ne devait sauvegarder, de la philosophie occidentale, que les penseurs matérialistes, antireligieux, sceptiques ou agnostiques, on verrait disparaître la plus grande partie du corpus que nous considérons d'habitude comme légitimement et pleinement philosophique⁶⁸. » L'historien de la philosophie a poliment recouru à une formulation conditionnelle ; de fait, n'ont bel et bien été sauvegardés, en tant que source de connaissance digne de confiance, que les penseurs matérialistes, antireligieux, sceptiques ou agnostiques.

La pensée positiviste résulte d'une vision *réductionniste* du monde, selon laquelle le tout est la somme des parties. Celle-ci est en opposition avec la vision *émergente*, selon laquelle le tout dépasse la somme des parties. Favoriser systématiquement une vision réductionniste risque de conduire à la stérilité, car la créativité commence précisément dans la zone qui se situe au delà (ou en de-ça) des parties d'un Tout. Or l'« objectivité idéale », ne réserve aucune place à cette zone incertaine.

La logique positiviste, en quelque sorte, à l'encontre de tout autre, est considérée comme saine, voire morale. Depuis le XVI^e siècle, elle exerce une sorte de tyrannie sur les esprits. Roger-Pol Droit souligne le sentiment d'orgueil émanant de la victoire du positivisme : « Dès qu'on regarde de près, on s'aperçoit en effet qu'il est courant, chez les penseurs occidentaux contemporains, de considérer les pensées non européennes comme faisant fi des lois de la logique. En Occident, tout serait clair et net : les contradictions sont impensables, les fautes de logique pourchassées. Ailleurs, tout serait trouble et flou, on jugerait possible ce que nous savons inconcevable⁶⁹. »

Ayant situé la naissance de ce type de logique, positiviste, à la Renaissance, Husserl considère Galilée comme la borne de démarcation. Il affirme : « Il est bien connu que l'humanité européenne accomplit en elle-même à la Renaissance un retournement révolutionnaire : elle se tourne contre les modes d'existence qu'étaient jusque là les siens, ceux du Moyen âge, elle les déprécie, elle veut se donner une nouvelle forme dans la liberté. [...] On veut mettre en oeuvre une façon réfléchie de traiter du monde en se libérant des liens du mythe et de la tradition en général, une connaissance universelle du monde et de l'homme, dans une absence

⁶⁸ Roger-Pol DROIT, *Un voyage dans les philosophies du monde*, Éditions Albin Michel, 2021, p. 34.

⁶⁹ Roger-Pol DROIT, *ibidem*, p. 28.

absolue de préjugés, qui finalement reconnaisse dans le monde lui-même la raison intime qui l'habite, la téléologie qui est la sienne et son plus haut principe : Dieu⁷⁰. »

Husserl rappelle que les Temps modernes admirent et se sont donnés pour modèle l'humanité antique. « Selon l'idéal qui guide la Renaissance, l'homme antique est celui qui se forme lui-même grâce à la pénétration théorique de la libre raison. Ce qui implique, pour le “platonisme renouvelé”, qu'il convient de donner une nouvelle figure, à partir de la libre raison, à partir des vues théoriques d'une philosophie universelle, non seulement à soi-même ethniquement, mais à l'ensemble du monde ambiant, à l'existence politique et sociale de l'humanité⁷¹. »

Dans le domaine de la peinture, on s'explique le succès de la perspective linéaire, en tant que technique ayant pu imposer aux artistes le respect des proportions anatomiques et des objets, dans une démarche rationnelle de l'image obtenue en opposition avec la stylisation des corps et des objets qui avait jusqu'alors caractérisé l'art.

Quant au jeu d'échecs, il a longtemps échappé à la vigilance, n'ayant pas été identifié comme relevant du domaine de la connaissance et de la représentation du monde avant le début du XIX^e siècle, quand les “sept étoiles de Berlin” l'ont intégré dans le vaste domaine des sciences positives.

À cet égard, il est intéressant d'observer qu'en Allemagne, deux tendances se sont opposées dans le domaine des échecs, dont l'une était moderne (enfantée par les Temps modernes), l'autre était archaïque (héritée de la période médiévale). D'une part, le *Handbuch des Schachspiels* de Paul Rudolph von Bilguer, publié par Tassilo von der Lasa en 1843, s'inscrit parfaitement dans la démarche positiviste ; d'autre part, le style des joueurs d'échecs romantiques, dont Anderssen est l'exemple qui frappe le plus l'imagination, prend racine dans une mentalité beaucoup plus ancienne. Pour les romantiques

Gambit Allgaier, C39
(caractéristique de l'école
romantique)
1 e4 e5 2 f4 exf4 3 Cf3 g5
4 h4 g4 5 Cg5



⁷⁰ Edmund HUSSERL, ibidem, p. 12.

⁷¹ Ibidem.

(Anderssen ou Allgaier), l'objectif de mater le roi adverse devait justifier la poursuite permanente de l'attaque, souvent brutale, parfois maladroite.

L'école moderne, marquée par la rationalité positiviste, a au contraire affirmé que nulle attaque sur le Roi adverse ne devait être entreprise tant que les positions des deux joueurs étaient égales, c'est-à-dire jusqu'à ce que le joueur qui souhaite attaquer n'a pas constaté dans sa position un avantage par rapport à la position de l'adversaire. Cette nouvelle façon d'aborder les choses était fort éloignée de la mentalité médiévale. En observant les conditions de la conflictualité dans un sens un peu plus large, on peut souligner que l'époque où une armée avait pour chef suprême un monarque et où il importait avant tout de s'emparer du monarque ennemi (ou d'un objectif similaire dûment identifié) pour que la guerre fût gagnée, était quelque peu dépassée au XIX^e siècle. Mais les échecs continuaient à être pratiqués en Allemagne (au moins par les joueurs romantiques), comme si les temps héroïques de la confrontation médiévale n'étaient pas révolus.

Du reste, la théorie des échecs n'était pas une chose totalement nouvelle. Du XVI^e au XVIII^e siècle, en Espagne, en Italie, en France, plusieurs théoriciens avaient publié d'intéressants travaux, mais ils ne semblent pas avoir éprouvé le désir obsessionnel, comme chez Steinitz, de circonscrire les échecs dans l'unité d'un système. Les théoriciens qui ont précédé Steinitz, de Ruy Lopez à Philidor, ont proposé des sortes de fils d'Ariane conduisant au centre du labyrinthe que sont les échecs, à l'usage de ceux qui se hasardaient à y pénétrer. Ayant eux-mêmes vécu aux Temps modernes, leur manière d'aborder les échecs restait archaïque, dans la mesure où ils ne prétendaient pas contribuer, comme Steinitz, à l'édification de ce que Husserl a appelé « une science omni-englobante, la science de la totalité de l'étant⁷² ». Ce qui a caractérisé la pensée des Temps modernes, c'est précisément l'obsession de la « vérité définitive » associée à la science « omni-englobante ».

Voici comment Husserl justifie et nourrit sa critique. « Les sciences au pluriel, toutes celles qui sont à fonder et toutes celles qui sont déjà au travail, ne sont que des rameaux dépendants de la seule et unique philosophie. Portant au degré de l'intrépidité, et peut-être à celui de l'exagération, le sens de l'universalité qui déjà depuis Descartes menait le jeu, cette nouvelle philosophie ne désire rien de moins qu'englober dans l'unité d'un système théorique toutes les questions pourvues de sens sans exception d'une façon rigoureusement scientifique, dans une méthodologie rationnelle apodictique et dans un progrès de la recherche infini, et

⁷² Husserl, *ibidem*, p. 13.

cependant rationnellement ordonné. C'est ainsi qu'un édifice unique, en perpétuelle construction à travers l'infinité de générations, l'édifice des vérités définitives théoriquement liées entre elles, devait donner la réponse à tous les problèmes imaginables, que ce soient les problèmes de fait ou les problèmes de raison, les problèmes de la temporalité ou les problèmes de l'éternité⁷³. »

Le Dr. Tarrasch était un homme de son temps. Il n'est pas étonnant qu'il se soit intéressé aux principes de jeu formulés par Steinitz, qu'il a consolidés à son tour comme pour contribuer à former un « édifice de vérités définitives ».

Revenons en arrière. Une transformation s'est opérée à partir de Descartes, qui a d'abord affecté les sciences les plus saillantes du patrimoine antique : la géométrie d'Euclide, en particulier, ainsi que les mathématiques grecques de la nature. Selon Husserl : « Les Anciens, conduits par la doctrine platonicienne des Idées, avaient déjà idéalisé les nombres et les unités de mesure empiriques, les figures spatiales empiriques, les points, les lignes, les surfaces, les corps ; ils avaient du même coup changé les principes et les démonstrations de la géométrie en principes et démonstrations géométriques idéaux⁷⁴. »

Husserl affirme que l'idéalisation de la nature, en le sens que celle-ci est composée géométriquement, est une méthode inhérente aux mathématiques, laquelle ne doit pas être étendue à d'autres domaines de la pensée. En effet, si elle veut pouvoir se donner des objets d'analyse, la géométrie consiste à concevoir l'objet comme subordonné à une forme géométrique idéale. Or, selon Husserl, les penseurs de l'Antiquité n'ont jamais franchi le pas de subordonner les choses de la vie au type d'objectivité idéale relevant de la géométrie.

Si les penseurs de l'Antiquité analysait un objet de forme carrée, en le considérant d'abord en tant que forme géométrique idéale, il n'est pas, selon Husserl, recommandable d'étendre cette méthode de connaissance à d'autres domaines de la pensée. Or c'est bien que ce que la Renaissance a accompli. Les nouvelles conceptions de la connaissance ont transféré l'action de l'idéalisation des formes géométriques aux choses de la vie. Avec la Renaissance, une activité intense de l'esprit humain se déploya en vue de créer, comme dans les mathématiques, des formes géométriques idéales correspondant aux objets, aux concepts

⁷³ Ibidem, p. 13.

⁷⁴ Ibidem, p. 25.

philosophiques, à l'art, à l'histoire et, d'une manière générale, à toutes les choses de la vie. Ainsi les objets, les concepts philosophiques, l'art, l'histoire et toutes les choses de la vie ont été subordonnés à leur forme idéale.

Husserl déplore : « [...] dans la mathématisation galiléenne de la nature désormais c'est la nature même qui, sous la nouvelle direction des mathématiques, se trouve idéalisée⁷⁵. »

Husserl considérait que cette manière d'envisager la connaissance conduisait inévitablement à la crise, car les choses du monde ne peuvent tenir dans des formes exactes. Il affirmait ainsi que : « la variation libre et imaginative du monde et de ses formes mène à des résultats uniquement dans des formes qui sont possibles et intuitives empiriquement et non dans des formes exactes⁷⁶. »

La conquête d'une pratique des échecs dans une optique de « variation libre et imaginative » était précisément l'objectif des joueurs d'échecs hyper-modernes aux premières décennies du XX^e siècle.

III. L'École hyper-moderne, ou comment affronter le positivisme dans le domaine du jeu d'échecs

Reuben Fine a utilisé l'expression d' « organisme vivant » pour définir le jeu d'échecs. Si l'on voulait que cet organisme vivant pût « poursuivre à son rythme sa croissance » (*dixit* Fine), il fallait, en quelque sorte, comme Husserl l'a démontré, procéder à la dés-*idéalisation* des échecs⁷⁷.

Au XIX^e siècle, Steinitz et Tchigorine s'étaient opposés dans une sorte d'antinomie. Steinitz représentait la démarche analytique par excellence, il abordait les ouvertures de manière restrictive, en s'entourant de précautions et en refusant, tout au moins dans la théorie, toute prise de risques. Les coups susceptibles d'affaiblir la position étaient vigoureusement déconseillés. Plus précisément, certains coups étaient bannis, dans le cadre de l'ouverture, en raison du fait qu'ils

⁷⁵ Ibidem, p. 27.

⁷⁶ Ibidem, p. 233.

⁷⁷ Le concept de « désidéalisation » existe en psychanalyse, mais dans un sens différent.

affaiblissaient la position. D'autres coups étaient considérés comme les meilleures et devaient, au contraire, être suivis à la lettre.

Réti observe : « Les jeunes maîtres découvrirent la méthode de jeu de Capablanca, selon laquelle chaque coup doit être envisagé en tant qu'élément d'un plan conçu par le joueur, c'est-à-dire que nul coup ne peut être joué pour lui-même. » Ce n'était la conception de Morphy, qui tenait à attribuer à chaque coup son développement *en soi*, en le sens qu'à chaque pièce correspond une case qui est la meilleure pour son propre développement. Réti poursuit : « On commençait à se rendre compte que les coups considérés comme vérifiés une bonne fois pour toutes, joués par tous les bons joueurs en vertu d'une sorte d'automatisme, ne devaient pas être pris pour argent comptant⁷⁸. »

Réti, en tant que porte-parole des hyper-modernes, revendiquait de limiter le champ d'application des "normes" au seul et unique objectif de formuler une méthode pour vaincre dans une position donnée, qui puisse être étendue à des positions similaires à la condition de ne pas négliger le fait que jamais deux positions ne sont parfaitement identiques. De toute évidence, certaines positions peuvent donner l'apparence d'être identiques à la position définie par telle ou telle norme. Or il apparaît néanmoins qu'appliquer ladite norme constituerait une erreur. Ou alors, sans qu'il s'agissent à proprement parler d'une erreur, un autre enchaînement de coups pourrait tout simplement se révéler plus adapté. Réti attirait l'attention sur le fait que la pratique ne devait pas être subordonnée à des normes correspondant à des situations idéales, mais, au contraire, que les normes devaient être subordonnées à la pratique : « [...] la source des plus grandes erreurs se trouve dans les coups que l'on fait selon la norme, et non en fonction d'un plan individuel appartenant au joueur⁷⁹. »

Jimmy Adams évoque l'importance de Nimzovitch, qui a publiquement critiqué l'enseignement jugé excessivement dogmatique du Dr. Tarrasch. Dans son ouvrage déjà évoqué sur Gyula Breyer, l'un des pionniers de l'école hyper-moderne, il souligne le rôle majeur de ce dernier, qui a invité « les lecteurs à pénétrer dans un monde nouveau où la bravoure aurait sa place, qui serait basé sur la réflexion personnelle et rationnelle et non sur la mémorisation de coups serviles ou sur des principes jugés inflexibles [...]»⁸⁰. »

⁷⁸ Richárd RÉTI, *Modern Ideas in Chess...* p. 130.

⁷⁹ Ibidem, p. 131.

⁸⁰ Jimmy ADAMS, *Gyula Breyer...* p. 8.

Breyer se donnait pour objectif de démolir l'« l'édifice des vérités définitives » qu'était devenue la théorie des échecs, c'est-à-dire de trouver une solution à l'impasse où la démarche positiviste avait conduit la pratique des échecs : « Breyer voulait explorer le vaste potentiel des échecs resté vierge, élargir ses horizons, sonder le jeu des échecs jusque là où personne ne l'avait encore fait, jusqu'à ses limites⁸¹. »

En effet, dans *My System*, Nimzovitch critique très ouvertement certaines idées héritées de Steinitz, religieusement adoptées par ses contemporains, notamment le principe de l'« accumulation de petits avantages, afin de les exploiter en fin de partie⁸² ». En ce qui concerne la remise en cause de l'immédiate occupation du centre au cours de l'ouverture, Nimzovitch affirme avoir attiré l'attention sur cet aspect important dès 1911, lors de la publications de notes sur des parties jouées à l'époque⁸³.

D'une manière générale, les joueurs d'échecs hyper-modernes commencèrent à s'intéresser à de nouvelles manières d'ouvrir le jeu, tout en enrichissant considérablement le répertoire des ouvertures. Réti observe : « Initialement, l'ouverture était définie comme la phase du jeu lors de laquelle les pièces étaient sorties. Dès lors que les coups successifs de l'ouverture étaient envisagés dans le cadre d'un plan général prenant progressivement forme, la définition de l'ouverture perdit naturellement toute signification⁸⁴. »

⁸¹ Ibidem.

⁸² « D'autres erreurs de conception peuvent être remarquées, même dans le jeu des Maîtres. Nombreux sont, en effet, les Maîtres et les amateurs de bon niveau qui sont convaincus que le jeu positionnel est lié à l'accumulation de petits avantages, dans le but d'exploiter ces derniers en fin de partie. De ce type de jeu, on affirme volontiers qu'il requiert l'intelligence la plus sophistiquée, qu'il est, de plus, tout à fait satisfaisant de point de vue esthétique. Nous nous inscrivons en faux par rapport à ces affirmations et nous souhaitons, au contraire, souligner que l'accumulation de petits avantages ne constitue en aucune manière ce qui caractérise en premier lieu le jeu positionnel. Nous serions plutôt enclins à donner à ce plan d'opération un rôle tout à fait subordonné. Du reste, la difficulté de mener à bien une telle méthode est surestimée. Par ailleurs, nous ne voyons pas en quoi le fait d'amasser un pécule avec de la petite monnaie peut avoir une quelconque affinité avec la beauté. Cela rappelle plutôt les procédés d'un harpagon ; or qui aurait l'idée de qualifier de beau un tel comportement ? » Aron NIMZOVITCH, *My System...* p. 118.

⁸³ Aron NIMZOVITCH, *My System...* p. 132.

⁸⁴ Richárd RÉTI, *Modern Ideas in Chess...* p. 132.

Les joueurs d'échecs de la nouvelle génération, quant à eux, évitèrent les ouvertures de routine. Réti observe : « Certains joueurs d'échecs amateurs, avides de se tenir au courant, analysaient les parties disputées aux tournois et m'ont souvent donné le compte-rendu suivant : les coups de l'ouverture ont été joués très vite, car, à ce stade du jeu, il ne se passe pas encore grand' chose. Quant à moi, je leur répondais que l'ouverture était la phase du jeu la plus problématique, car il est encore très difficile pour le joueur de savoir ce qui se passe vraiment⁸⁵. »

Avec les ouvertures expérimentées par les joueurs d'échecs hyper-modernes, il est devenu vraiment difficile de savoir ce qui se passe vraiment sur l'échiquier.

Reuben Fine a donné son avis sur la nouvelle manière d'envisager l'ouverture : « Dans une série d'ouvertures, comme la défense Alekhine ou le système catalan, le jeu d'un côté ou de l'autre de l'échiquier peut s'avérer extrêmement profitable, en dépit du fait qu'il semble, en apparence, être en contradiction avec les principes les plus élémentaires des ouvertures d'échecs⁸⁶. »

Les hyper-modernes ont introduit des ouvertures qui rendent le jeu plus intéressant, mais il faut être extrêmement attentif aux divers enchaînements auxquels les coups peuvent conduire.

Voici comment Reuben Fine caractérise les ouvertures du Pion Dame où les Noirs ne jouent pas ... d5 : « [Ces] ouvertures sont sans doute les plus difficiles à comprendre. Même les maîtres sont connus pour avoir commis de grosses erreurs positionnelles en les pratiquant. Une des raisons pour cela, c'est qu'elles reposent sur des conceptions qui sont bien plus compliquées que celles d'autres ouvertures ; une autre, c'est que les transpositions y sont presque toujours vitales. Les pièges subtils dont la résolution dépend de l'ordre des coups sont un aspect qui est absent dans les autres ouvertures⁸⁷. »

En effet, les transpositions procurent beaucoup d'élasticité au jeu, car elles consistent à passer d'une ouverture à une autre, en fonction du choix de l'ordre des coups joués. Cette manière de contourner le déroulement classique des

⁸⁵ Richárd RÉTI, *Modern Ideas in Chess...* (Chapitre 5).

⁸⁶ Reuben FINE, *The Ideas Behind Chess Openings...* p. 5.

⁸⁷ Reuben FINE... p. 128

ouvertures peut avoir pour conséquence que tel ou tel coup, soudain, paraît à première vue dénué de sens, voire absolument maladroit.

De fait, l'impression de maladresse est parfois frappante. Par ailleurs, il est arrivé, comme le remarque Reuben Fine, que les maîtres aient commis de « véritables erreurs positionnelles » en raison de la complexité de la position. D'autres fois, en revanche, l'impression de maladresse est effectivement superficielle et le coup, engagé à bon escient, peut conduire à un jeu dynamique et finalement à une bonne position ultérieure.

Voici ce qu'écrit Jimmy Adams pour décrire le style d'ouverture favorisé par le joueur d'échecs hyper-moderne dont il a étudié le jeu : « De nos jours, le nom de Breyer est fréquemment évoqué par des joueurs d'échecs de haut niveau, en raison de la popularité de la variante Breyer de l'ouverture espagnole, où les Noirs, au neuvième coup, imposent à leur Cavalier une retraite sur la case de départ, un coup qui semble des plus bizarres⁸⁸. »

Voici quelques exemples d'ouvertures qui portent aujourd'hui le nom d'un représentant de l'école hyper-moderne :

Variante Breyer
Partie espagnole, C95



Si, dans la variante Tchigorine, le Cavalier continue 9 ... Ca5, dans la variante Breyer, le Cavalier noir revient en b8, ce qui permet de jouer le Pion en c5. L'avantage de la variante Breyer, par rapport à la variante Tchigorine, c'est que le Cavalier noir, en revenant sur la case de départ, pourra se déplacer en d7. Dans la variante Tchigorine, le Cavalier noir peut s'activer en allant en b7.

1 e4 e5 2 Cf3 Cc6 3 Fb5 a6 4 Fa4
Cf6 5 o-o Fe7 6 Te1 b5 7 Fb3 d6
8 c3 o-o 9 h3 **Cb8**

⁸⁸ Jimmy ADAMS, *Gyula Breyer...* p. 7.

**Début Réti
A07**



1 Cf3 d5 2 g3

**Début Réti
A09**



1 Cf3 d5 2 c4

Les Blancs contrôlent le centre, sans l'occuper.

La porte est ouverte aux transpositions.

Défense Alekhine



1 e4 Cf6

À première vue, le coup 1 ... Cf6 peut paraître maladroit. Les Noirs provoquent les Blancs, qui sont tentés d'avancer leur Pion. Les Noirs cherchent à induire les Blancs à créer un centre de Pions avancés. Les Noirs ont de nombreuses possibilités de continuer, parmi lesquelles attaquer le centre de Pions blancs par ...c5 ou ...f6.

La description que Reuben Fine donne des ouvertures hyper-modernes, qui, rappelons-nous, selon lui sont « en apparence en contradiction avec les principes les plus élémentaires des ouvertures d'échecs », pourrait être transposée à la nouvelle approche qui se manifestait alors dans le monde de la peinture. Les peintres commençaient à s'opposer à la perspective linéaire imposée en Europe occidentale depuis le XVI^e siècle.

L'historien de l'art japonais, Shigemi Inaga, est l'auteur d'un essai sur Cézanne, dont nous savons qu'il s'est opposé aux règles de la perspective linéaire. Inaga cite une observation faite par l'écrivain, également japonais, Saneatsu Mushanokōji. « Cézanne semble incapable de dessiner, même le vase le plus simple. Mais le vase qu'il peint n'est pas le vase que l'on peut voir avec les yeux. On dirait que plus il est maladroit, plus il est éloquent⁸⁹. »

Cézanne, *Le vase bleu* (1889-1890)



Plus il est maladroit, plus on peut dire que le vase de Cézanne est éloquent.

Peut-on dire que plus elles sont maladroites, plus les ouvertures des hyper-modernes sont éloquentes ?

Le fait de rompre avec la perspective linéaire et avec le respect des proportions était, pour Cézanne, une manière de créer “un jeu plus dynamique”. Or le dessin réputé maladroit équivaut, de toute évidence, à une tentative de stylisation de l'objet.

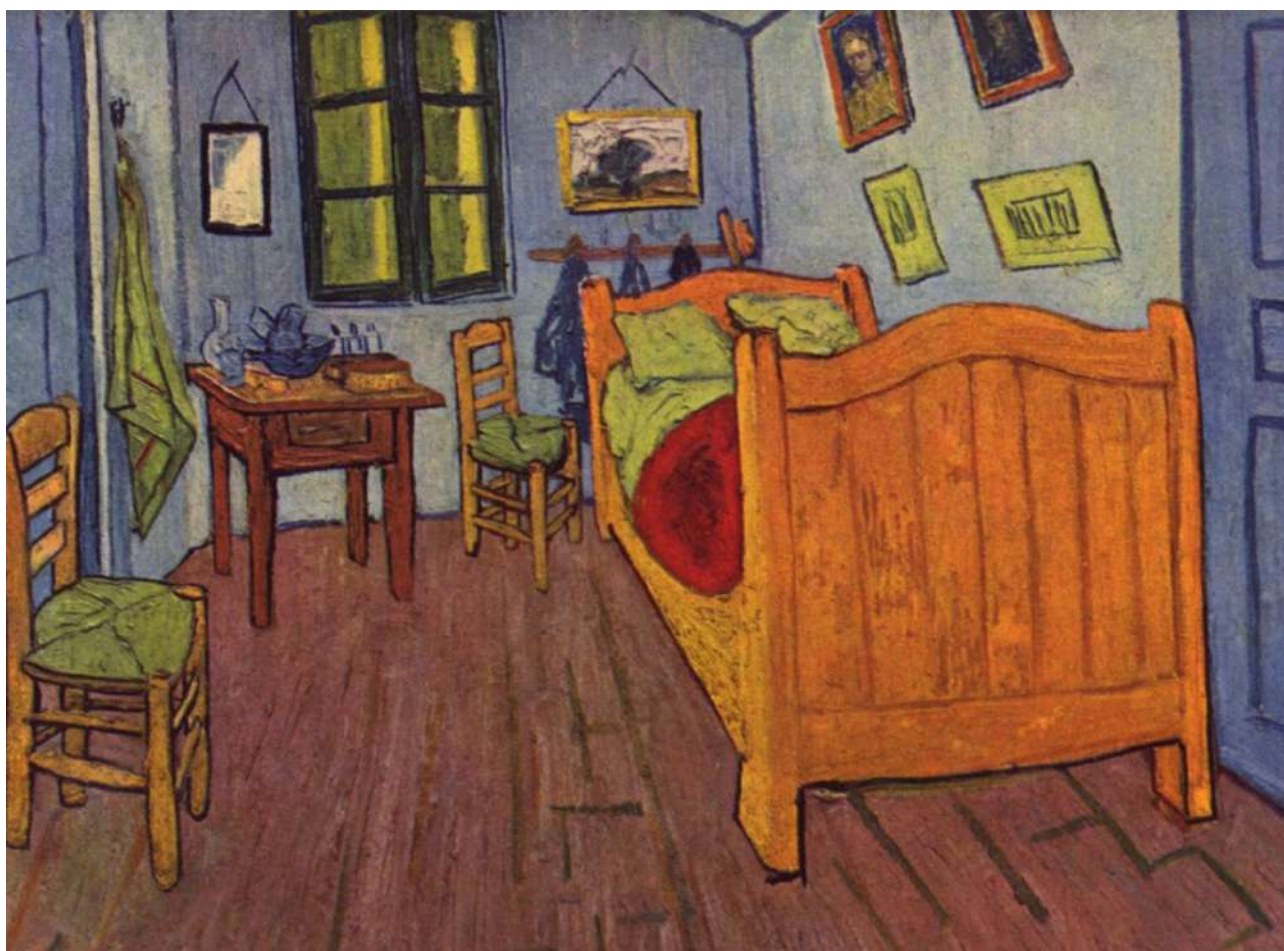
La stylisation permet de mettre l'objet en rapport avec un monde où le Tout est

plus que la somme des parties et ainsi d'enrichir le champ des possibilités sémantiques.

⁸⁹ Shigemi INAGA, « Between Revolutionary and Oriental Sage: Paul Cézanne in Japan », *Japan Review* 28, 2015, (p. 133-172), p. 139.

La stylisation des objets, à l'encontre du respect de la perspective et des proportions, en un sens la “maladresse” des peintres contemporains de Cézanne a donné à la peinture de cette époque une éloquence inégalée.

Vincent van Gogh, *Chambre à coucher* (1888)



IV. Opposition au sein de l'opposition à l'École positiviste de Steinitz – les deux types de rébellion, selon Alekhine

L'opposition de la génération des hyper-modernes à la démarche Steinitz-Tarrasch s'est manifestée, d'un individu à l'autre, à travers des nuances particulières, car chacun se trouvait dans un rapport spécifique avec le positivisme. José Raul Capablanca, par exemple, étant cubain, n'avait pas la même expérience du positivisme que le russe Alexandre Alekhine, ou le hongrois Gyula Breyer ou encore le hollandais Max Euwe, pour la simple raison que leurs lieux respectifs de naissance et de formation intellectuelle nourrissaient des rapports de nature différente avec la démarche globale du positivisme occidental.



Alekhine, Capablanca, Marshall (debout), Lasker, Tarrasch (assis)
au tournoi de Saint-Petersbourg (1914)

C'est pourquoi la polarisation fondamentale entre l'École moderne et l'École hyper-moderne est complétée par une opposition au sein même du camp des rebelles hyper-modernes.

En 1929, le *New York Times*, présentait le tournoi de Carlsbad, non seulement comme la confrontation entre plusieurs joueurs de grande valeur, mais aussi comme la confrontations entre deux écoles. Les hostilités étaient bel et bien

déclarées publiquement. D'ailleurs, le grand public était lui-même invité à être témoin de la confrontation, non seulement sur l'échiquier, mais aussi sur le plan des idées. Alekhine – puisqu'il était l'auteur de l'article en question – désignait comme chefs des deux camps Capablanca et Bogoljubov. Quels étaient les rapports respectifs des deux maîtres avec le positivisme occidental ? Peut-on dire que le jeu sans faute de Capablanca témoigne de sa plus grande réceptivité à l'approche rationnelle, dans le sens positiviste ? Et que sa formation aux échecs en Amérique en est la cause ? À l'époque de Réti, les historiens et théoriciens des échecs ont fréquemment fait référence à ce que l'on appelait alors « l'américanisme ».

Comme nous le savons, Husserl a infligé une critique sévère à la Renaissance, en tant qu'elle a posé la pierre d'achoppement du positivisme à l'encontre de l'art. Réti, quant à lui, dirigeait ses critiques sur la technique et l'efficacité, sans pour autant établir un rapport direct avec le positivisme : « Aujourd'hui, à travers le monde, nous sommes en face d'un art dominé par l'idée pratique et l'efficacité. L'Américanisme, sans aucun doute possible, se propage triomphalement dans toutes les sphères de l'art. Cependant, si le charme dans lequel nous tombons a le don de nous émerveiller, il ne nous procure aucune chaleur. Dans les oeuvres d'art anciennes, on sentait la présence de l'artiste et l'on reconnaissait le contenu humain qui leur était propre. En revanche, la beauté d'aujourd'hui, malgré sa magnificence et son caractère irrésistible, repose sur la mort de l'individu. Depuis la [première] guerre mondiale, l'Europe a perdu sa suprématie dans le monde, non seulement de point de vue politique, mais aussi du point de vue culturel. L'Américanisme s'est imposé sur le vieux continent, peut-être temporairement, peut-être de manière permanente, qui sait⁹⁰ ? »

D'ailleurs, est-ce bien une critique, ou plutôt une apologie ? Réti continue : « Capablanca est bien le maître d'échecs dans le jeu duquel s'est incorporé l'esprit contemporain. Nous voyons la même précision, la même intensité, la même magnificence dans son jeu que dans les oeuvres merveilleuses de la technique moderne. Ainsi Capablanca est-il le maître représentatif de notre temps et ce n'est pas un hasard s'il est devenu champion du monde⁹¹. » Dans ces paroles, qui sont presque énigmatiques, on pourrait comprendre qu'au fond de son âme, Réti nourrit la conviction que si le monde n'avait pas été entièrement soumis à

⁹⁰ Richárd RÉTI, *Modern Ideas in Chess...* p. 116.

⁹¹ Ibidem.

l'influence de l' « américanisme », le champion du monde des échecs aurait été un autre joueur.

Lors du tournoi de Carlsbad, en 1929, le *New York Times* a publié six comptes-rendus d'Alexander Alekhine, dont un a été brièvement évoqué plus haut. Nous disposons donc également de l'opinion d'Alekhine sur les diverses orientations des joueurs d'échecs de la nouvelle génération.

En l'occurrence, Alekhine estime que le tournoi « promet de mettre en scène le combat impitoyable entre deux écoles qui s'opposent dans leur interprétation fondamentale des échecs⁹² ». Quelles écoles ?

La première, selon Alekhine, a pour chef de file Capablanca, derrière lequel se profilent deux ingénieurs, Géza Maróczy (Hongrie) et Dr M. Vidmar (Yougoslavie), ainsi que le mathématicien hollandais, Dr. Max Euwe, et le « célèbre explorateur des variantes d'échecs » E. Grünfeld, de Vienne. Le trait commun qui réunit ces joueurs est, selon Alekhine, le fait qu'ils ont plus de considération pour le « quoi » que pour le « comment ». Dans l'optique d'Alekhine, cette attitude est condamnable, dans la mesure où elle relègue la créativité dans l'arrière plan.

Or, d'après Alekhine, la créativité n'est pas une option, mais une sorte de devoir. *Noblesse oblige*. Dans cet esprit, il distingue deux groupes, d'une part, celui des « réformateurs », qui s'intéressent au jeu du point de vue de la performance sportive ; d'autre part, les néo-romantiques, pour qui les échecs sont davantage un *art de vivre*. De fait, Alekhine éprouvait des sentiments ambivalents à l'égard de l'école des réformistes. Selon lui, « les réformistes, menés par Capablanca, craignaient qu'en ayant atteint la perfection, la théorie pourrait aboutir à une paralysie du jeu ; ils s'efforcèrent de donner un nouveau souffle en favorisant la révision des normes de jeu⁹³. »

Que signifie réellement ce postulat ? Alekhine considérait qu'il importait, non simplement de procéder à des réformes, mais aussi de faire en sorte que ces réformes aient pour objectif principal de résoudre le problème de la « qualité » du jeu. Plus précisément, si Alekhine admettait que les réformateurs produisaient des parties dont la « qualité » n'était pas absente, il déplorait que la *chose* ne fût

⁹² Alexandre ALEKHINE, *Alekhine on Carlsbad, 1929*, p. 2-3. In Edward WINTER (ed) <http://www.chesshistory.com/winter/extra/carlsbad.html> (consulté le 15 mars 2025).

⁹³ ALEKHINE, *ibidem*, p. 3.

sacrée. Aussi poursuit-il : « La victoire, pour eux, est le seul objectif de la partie. Même si parfois leur instinct créateur prend le dessus [...] alors cet instinct est circonscrit dans l'application pratique d'une expérience échiquienne scientifique⁹⁴. »

Sans doute, intuitivement, Alekhine estimait qu'un grand danger pesait sur l'avenir des échecs, si la "qualité" n'était pas restaurée dans son caractère sacré. Que reprochait-il exactement au camp des réformateurs ? L'article new-yorkais lui a permis de résumer ses observations :

- Les réformateurs « surestiment la force de la théorie, qu'ils envisagent dans un sens utilitariste ».
- Les réformateurs sont coupables d'un « manque de considération pour tous les éléments qui élèvent les échecs au niveau de l'art, en particulier l'imagination et la créativité ».
- La manière d'envisager les échecs des réformateurs aura pour effet de remplacer la créativité par « une créativité *artificielle* ».

Notons également que le concept de « créativité artificielle » n'est pas artificiel. Par exemple, on a pu l'observer à l'oeuvre en peinture, comme en littérature, avec le Surréalisme⁹⁵. Dans son domaine (celui des échecs), Alekhine s'est proposé de s'en défendre, et cela non sans virulence.

« C'est à cela que l'école des réformistes veut réduire le noble jeu. Heureusement, il existe une force d'opposition plus vigoureuse, qui s'est d'abord incarnée dans les efforts de Réti et Breyer, dont la mort prématurée représente une perte insigne pour le monde des échecs⁹⁶. »

Alekhine énumère ensuite les représentants actuels du courant d'opposition qu'il favorise : Bogoljubov (Russie), Nimzovitch (Danemark), Tartakover (France), ainsi que le péruvien Canal, l'allemand Sämisch et le belge Colle. Leur approche des échecs, selon Alekhine, réserve une grande place à l'imagination, au tempérament et à la personnalité du joueur, lequel, malgré les progrès accomplis dans la théorie,

⁹⁴ Ibidem.

⁹⁵ Voir l'article d'Henri de Montety, « La représentation de l'espace et de l'échiquier. Réalisme et surréalisme », dans le présent numéro.

⁹⁶ Alexandre ALEKHINE, *Alekhine on Carlsbad...* p. 3.

peut chercher de nouvelles marges de manoeuvre. À ce groupe de maîtres d'échecs, Alekhine attribue l'épithète de néo-romantique. Il les compare à des « tragédiens des échecs », car, selon lui, si les « réformateurs » vont au devant des erreurs de l'adversaire dans une approche utilitariste, le néo-romantique, de son côté, s'engage dans la partie comme dans un quête qu'il doit mener à bien. Selon Alekhine, « l'art des échecs peut être considéré comme le plus tragique des arts⁹⁷. »

LE DR. ALEKHINE NOUS FAIT PART DE SON POINT DE VUE À CARLSBAD.

Selon le champion du monde, nous assistons au conflit entre deux écoles.

UN TEST POUR LES RÉFORMATEURS

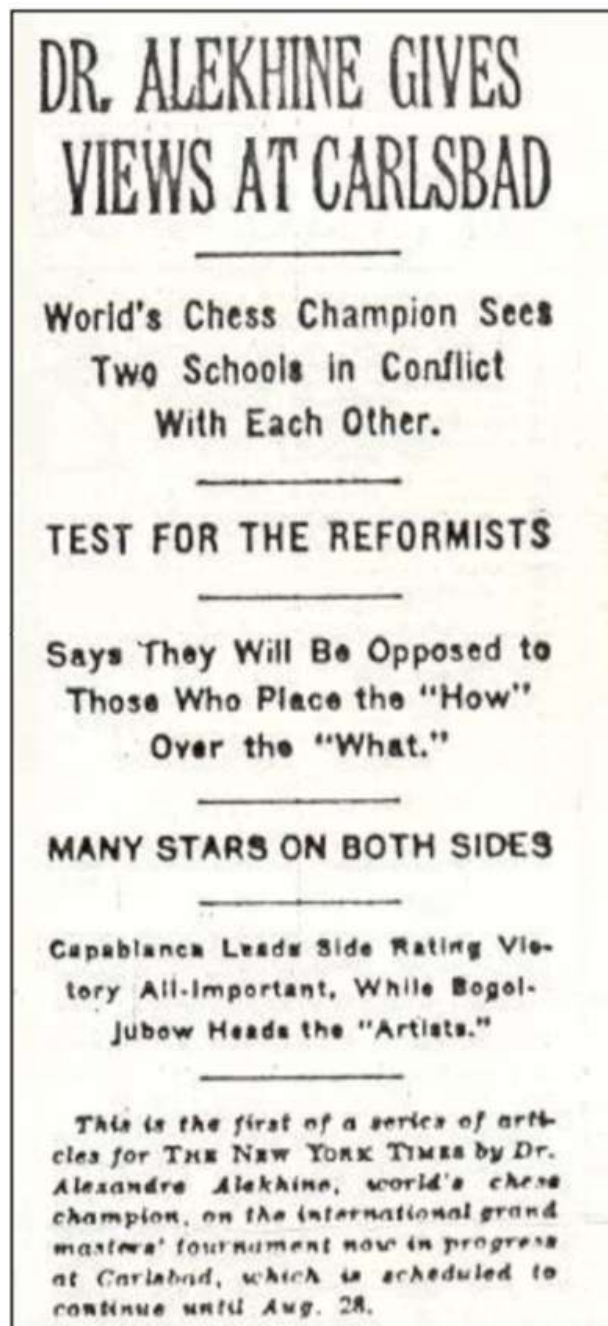
Car ils seront opposés à ceux qui placent en priorité le "comment" sur le "quoi".

DE NOMBREUSES PERSONNALITÉS DANS LES DEUX CAMPS

Capablanca mène tous ceux qui considèrent que la victoire seule compte, tandis que Bogoljubov est à la tête des "artistes".

Un siècle plus tard, un ensemble de jeunes joueurs du front commun opposé au corset démodé Steinitz-Tarrach, aux premières décennies du XX^e siècle, ont fini par être englobés dans le terme générique d'École hyper-moderne.

En réalité, leurs volontés respective d'émancipation par rapport à l'école moderne reposaient sur des arrière-plans différents. D'ailleurs, sur certains points,



The New York Times (1^{er} août 1929)

⁹⁷ Ibidem.

plusieurs joueurs de la nouvelle génération étaient plus ou moins en continuité avec les principes de Steinitz, et cela – soulignons-le – dans chacun des deux camps : celui des « réformateurs » et celui des « néo-romantiques ». D'un côté, le jeu de Capablanca est apprécié pour sa grande pureté et son exactitude technique. Nimzovitch, pour sa part, a repris dans *My System* bien des points développés par Steinitz dans *The Modern Chess Instructor*, tout en les enrichissant et en les incluant dans un système, non pas normatif, mais organique, donc plus souple.

En leur temps, Steinitz et Tchigorine avaient constitué une sorte d'antinomie, où Steinitz représentait la démarche analytique par excellence, car il abordait les ouvertures de manière restrictive, avec des précautions qui rendaient son jeu plutôt défensif en début de partie, évitant par dessus tout les coups risquant d'affaiblir ne serait-ce qu'un instant sa position. Quant aux hyper modernes, ils allaient oser des coups qui auraient justement pour conséquence d'affaiblir temporairement la position, dans le but d'obtenir un jeu dynamique.

Aux yeux d'Alekhine, les différences opposant les « réformateurs » et les « néo-romantiques » étaient insurmontables ; aujourd'hui, elles pourraient presque passer inaperçues. La polémique soulevée par Alekhine au sujet de la mutation de la créativité en créativité *artificielle* a fait long feu. On est simplement étonné, voire décontenancé, quand on apprend qu'Alekhine, en son temps, contestait son appartenance au mouvement hyper-moderne.

De toute évidence, le caractère générique de l'école hyper-moderne l'a emporté très largement. La Défense Alekhine, ainsi nommée en l'honneur de l'un des meilleurs « néo-romantiques », fait aujourd'hui partie des ouvertures hyper-modernes, de même que la Défense Nimzovitch, la Défense Grünfeld, la Défense Bogó-indienne, l'Ouverture Réti etc...

V. La "Renaissance orientale" dans l'Europe occidentale du XIX^e siècle, afin de résoudre l'impasse de la Renaissance positiviste. Les échecs et les transpositions.

La génération des premières années du XX^e siècle a réuni des personnalités aussi variées que Bogoljubov, Nimzovitch, Tartakover, Grünfeld, Capablanca, Euwe.

En somme, la différence entre les deux groupes évoqués plus haut, celui des réformateurs et celui des néo-romantiques, nous ramène à la problématique du positivisme. De nombreux historiens des échecs affirment que l'École hyper-

moderne, finalement, ne s'est pas tant développée en réaction contre l'École moderne qu'elle n'a été en continuité, autrement dit elle a complété le travail initié par l'École moderne. Cette affirmation est aussi vraie que celle qui affirme le contraire, c'est-à-dire que l'école hyper-moderne a été en rupture avec l'École moderne. Cela ne doit pas nous étonner outre mesure, si l'on tient compte du fait que certains joueurs d'échecs étaient formés dans le contexte du positivisme occidental, d'autres non. Les Russes, en particulier, n'avaient pas connu la Renaissance. Leur mode de pensée "archaïque" (dans un sens non péjoratif) était très étranger au mode de pensée positiviste. Rappelons-nous la résistance constante de Tchigorine contre les principes généraux de l'école moderne, dont il était le contemporain. Par conséquent, de leur point de vue, les Russes ne pouvaient pas être les « réformateurs » d'un système qu'ils n'avaient jamais connu. C'est aussi la raison pour laquelle les réformateurs, les authentiques "rebelles" ne pouvaient être que ceux qui avaient grandi et avaient été formés dans un monde marqué, parfois plus, parfois moins, par le positivisme.

Par ailleurs, l'ambiguïté entre rupture et continuation n'était pas rare dans le domaine intellectuel et culturel au XIX^e siècle. Nous retrouvons ce problème à propos de Cézanne, dont l'historien de l'art japonais, Shigemi Inaga signale les deux types de réception de son style "réformateur". D'un côté, le critique d'art français, Théodore Duret, affirmait en 1939 qu'il fallait « se garder d'en faire [de Cézanne] un homme pénétré d'idées révolutionnaires et de sentiments hostiles à l'égard des anciennes écoles. » De l'autre, le critique japonais Takeo Arishima popularisait au Japon l'opinion exactement contraire. Selon Inaga, les peintres japonais voulaient voir en Cézanne un « peintre révolutionnaire »⁹⁸.

Le recours à un artiste européen peut surprendre, par des Japonais dont la civilisation était encore largement plongée dans l'archaïsme. Admettons qu'il s'agissait d'un paradoxe, dans le cadre d'un mouvement bien plus général, où les échanges culturels se déployaient dans toutes les directions. C'était l'air du temps. Et les artistes et les philosophes cherchaient à sortir de l'impasse du positivisme.

Si les Russes disposaient d'un modèle archaïque immédiat, domestique, l'Europe occidentale en était privé depuis plusieurs siècles. Or, depuis le XVII^e siècle, l'Inde, le Japon et la Chine étaient connus des voyageurs et des intellectuels. Dans la deuxième moitié du XIX^e siècle, le regain des voyages et les expositions universelles rendirent plus familières encore les cultures de l'Extrême-Orient.

⁹⁸ Shigemi INAGA, « Between Revolutionary and Oriental Sage: Paul Cézanne in Japan »... p. 136.

Dans le domaine pictural, la perspective linéaire introduite de manière normative à la Renaissance se voyait concurrencée par une pratique plus archaïque de la perspective, qui semblait produire un effet sémantique d'une grande richesse (rappelons-nous la maladresse éloquente). Dans le sens inverse, le Japon s'intéressait à l'Occident et considérait avec intérêt ladite perspective linéaire⁹⁹, tout en se gardant de l'intégrer dans un système de vérités ultimes assemblées de façon rigoureusement scientifique.



Utagawa Hiroshige, *Mochizuki* (25^e station)
des *Soixante-neuf stations du Kiso Kaido* (1834-1842)

Le style *uki-e* (terme qui signifie « image flottante ») a été mis au point dès le XVIII^e siècle par un peintre japonais, Masanobu, inspiré par les artistes vénitiens (Guardi, Canaletto). Observons le paysage, ci-dessus, du XIX^e siècle : cela crève les yeux que le Tout est plus que la somme des parties. Le contenu sémantique déborde de tous côtés. Le contenu n'est pas subordonné à une objectivité idéale. Ce que nous voyons est organique, palpitant. On pourrait presque dire qu'on peut y lire toute l'histoire des hommes depuis les origines et la cosmogonie de toutes les civilisations.

⁹⁹ Sabine SAVORNIN, *Du Japonisme et de la peinture*. 2008. hal-00258081, p. 7.

Observons maintenant la peinture ci-dessous, exécutée dans un esprit positiviste (académique).



Édouard Detaille, *Le rêve* (1888)

Le Tout est bien la somme des parties. Rien ne dépasse. Le contenu est subordonné à une objectivité idéale. Nous voyons des soldats étendus par terre et le soleil va bientôt se lever. C'est tout.

Dans le monde de la peinture, la connaissance de la culture japonaise, avec d'autres facteurs, a conduit à la réforme de la perspective et à la sortie de l'impasse positiviste.

Dans d'autres domaines de la culture, notamment dans le monde échiquéen, c'est sans doute l'Inde et la redécouverte de la philosophie, de l'esthétique, voire directement des échecs pratiqués en Inde qui furent une source majeure d'inspiration pour mener à bien des réformes.

Roger-Pol Droit souligne à quel point le contact avec les cultures orientales, notamment de l'Inde, ont favorisé une solution à l'impasse où le positivisme avait plongé tous les domaines de la pensée. Il souligne qu'« en découvrant en Inde un continent intellectuel immense, antique et sophistiqué, beaucoup s'attendent à

voir se développer en Europe une “Renaissance orientale”, plus profonde, plus radicale que la Renaissance qui a renoué avec les sources grecques antiques¹⁰⁰. »

Pour un grand nombre d'intellectuels, l'ambition d'un « édifice de vérités définitives » n'était pas essentielle. Au contraire, ils étaient fascinés par un monde dans lequel le Tout est plus que la somme des Parties. En 1801, Anquetil-Duperron publia en français les *Upanishad*, traduites à partir d'une version persane.

Les premières décennies du XIX^e siècle furent marquées par un vif intérêt envers les systèmes philosophiques indiens. Roger-Pol Droit explique cet intérêt : « Alors que l'Europe ne connaît presque toujours qu'un seul monde, l'Inde en imagine couramment une infinité. Perpétuellement recréés, ils croissent, déclinent et sombrent, laissant place aux mondes suivants. Cette multiplicité d'univers ne suppose aucun progrès, aucune flèche du temps, aucune finalité du parcours d'ensemble. Les mondes grandissent et s'effondrent, sans qu'une histoire orientée les structure. Le temps est un cercle, qui tourne immensément sur lui-même, sans aller nulle part¹⁰¹. »

VI. Les ouvertures hyper-modernes

Nous remarquons dans la pratique de la transposition aux échecs la même flexibilité qui peut exister dans les « mondes qui se croisent » et dans laquelle la « flèche du temps » fait des allers-retours.

Prenons l'exemple de la position suivante, à laquelle on arrive en commençant



soit par la Défense française, variante d'échange C01 :

1 e4 e6 2 d4 d5 3 exd5 exd5 4 Cf3 Cf6

soit par la Défense Petrov, attaque française C42 :

1 e4 e5 2 Cf3 Cf6 3 Cxe5 d6 4 Cf3 Cxe4 5 d3 Cf6 6 d4 d5

¹⁰⁰ Roger-Pol DROIT, *Un voyage dans les philosophie du monde...* p. 10.

¹⁰¹ Ibidem. p. 48.

On peut donc arriver à une même position par plusieurs voies différentes, de sorte que l'ordre des coups évoque moins une progression linéaire qu'un cercle qui tourne sur lui-même. Par conséquent, l'ouverture cesse d'être « la phase de l'ouverture où il ne se passe rien » (où tous les coups sont déjà connus d'avance), mais, comme le disait Réti, elle doit être considérée comme la phase où le joueur doit être attentif, car il ne sait pas encore ce qui se passe vraiment sur l'échiquier.

Pour le joueur d'échecs européen, la phase de l'ouverture est importante, dans la mesure où l'un des joueurs peut prendre un avantage qui va peut-être s'avérer décisif. Au XIX^e siècle, le joueur d'échecs Tiruvengadacharya Shastri¹⁰² observait avec étonnement cette particularité du jeu européen qui favorisait le joueur le plus savant en ouvertures.

Pour le joueur indien, la qualité du jeu dépendait plutôt du fait que les deux adversaires puissent retrouver en milieu de partie des positions à peu près égales. Pour cette raison, dans l'Inde méridionale, le premier coup, de part et d'autre, consistait en quatre à huit coups successifs qui amenaient chaque joueur dans la position qu'il souhaitait avoir¹⁰³.

En s'appuyant sur des sources indiennes, telles que le livre de Tiruvengadacharya Shastri, *Essays on Chess*, publié à Bombay en 1814, et les deux ouvrages *Marathi* dont les auteurs sont Vinayaka Rajaramn et Mangesa Ramakrishna Telanga, l'historien H.J.R. Murray nous donne des exemples d'ouvertures dont le premier coup de chaque joueur consiste en plusieurs coups consécutifs¹⁰⁴.

(Voir les quatre exemples à la page suivante.)

¹⁰² H.J.R. MURRAY, *History of Chess*, 1913, p. 84

¹⁰³ La seule restriction était de ne pas dépasser sa propre moitié de l'échiquier. MURRAY, p. 83.

¹⁰⁴ Dans les échecs indiens (*Parsi* et *Hindoustani*), au XIX^e siècle, la Dame était placée à la gauche du Roi des deux côtés de l'échiquier.

Partie 1



1^{er} coup du premier joueur (les Blancs) consistant en quatre coups consécutifs : e4, d4, f3, c3

1^{er} coup du deuxième joueur (les Noirs) : d5, c6, e6, Fd6

Partie 2



1^{er} coup du premier joueur (les Blancs) consistant en quatre coups consécutifs : e4, d4, c3, Fe3

1^{er} coup du deuxième joueur (les Noirs) : e5, f6, Ce7, b6

Partie 3



1^{er} coup du premier joueur (les Blancs) consistant en quatre coups consécutifs : e3, d3, f3, c3

1^{er} coup du deuxième joueur (les Noirs) : b6, g6, Fb7, Fg7

Partie 4



1^{er} coup du premier joueur (les Blancs) consistant en six coups consécutifs : e4, d4, Fe3, Fd3, Cf3, Cc3

1^{er} coup du deuxième joueur (les Noirs) :
e6, f6, g6, h6, Cc6, Cge2

Pour la mentalité européenne, ce comportement semble excessivement passif et nos faveurs, non sans raison, vont vers les transpositions, sans doute difficiles et périlleuses, mais qui procurent une grande richesse de situations.

Au sujet de la passivité, tournons-nous vers Roger-Pol Droit, qui explique que dans la mentalité indienne toute une existence « tient dans un pli du temps, un ourlet, une parenthèse entre deux instants¹⁰⁵ ». Aussi devons-nous envisager dans cet esprit les quatre à huit coups consécutifs conduisant à la position désirée. Pour les Indiens, ces quatre à huit coups renferment une histoire pleine d'aventures dont le piquant reste invisible aux yeux européens.

Roger-Pol Droit nous relate une anecdote : « Des rôdeurs enlèvent le héros et le vendent comme esclave. Il parvient à s'évader, s'exile, refait sa vie au loin, élève ses enfants. Après toute une vie, il entreprend finalement de revenir sur les lieux de sa jeunesse, marche des mois, franchit enfin, de nouveau, la clôture du parc. Il entre dans la salle, le conseil n'est pas fini, toute la scène est demeurée identique¹⁰⁶. »

L'historien de la philosophie propose une analyse : « Ce qu'il vient de vivre – une pleine existence – tient dans un pli du temps, un ourlet, une parenthèse entre deux instants. Ces singularités constituent un arrière-plan. Entrer par la porte du temps dans les têtes philosophiques indiennes donne accès à des cartes mentales d'abord déconcertantes, mais qui se révèlent vite d'une puissance vertigineuse¹⁰⁷. »

Il est vrai que la « puissance vertigineuse » du contenu qui se cache derrière les ouvertures à plusieurs coups consécutifs se dérobe à nos yeux européens. En revanche, nous sommes plus sensibles aux ouvertures par transposition, car leur richesse d'action et d'imprévu n'est pas étrangère, dans son essence, à des concepts sophistiqués qui nous sont familiers, comme celui de la surimposition, laquelle, comme nous l'explique Roger-Pol Droit, consiste « à donner à une chose les attributs d'une autre, autrement dit à déplacer des caractéristiques d'une entité à une autre, sans se rendre compte qu'on opère ce transfert¹⁰⁸. »

¹⁰⁵ Roger-Pol DROIT, *Un voyage dans les philosophies du monde...* p. 45.

¹⁰⁶ Ibidem, p. 46.

¹⁰⁷ Ibidem, p. 45.

¹⁰⁸ Ibidem... p. 58.

L'ouverture par plusieurs coups consécutifs était caractéristique des échecs *Parsi*, qui sont une variante des échecs de l'Inde du Sud. Dans l'Inde du Nord, on pratiquait une autre variante, les échecs *Hindoustani*, où l'alternance des coups individuels s'impose dès le début de la partie.

Lorsque John Cochrane (1798-1878), un joueur d'échecs britannique de haut niveau, s'installa pour y exercer les fonctions de juge à Calcutta, il éprouva, tout naturellement une grande curiosité envers la manière dont les indiens pratiquaient le jeu d'échecs. De fait, quant aux règles de jeu, elles avaient évolué, en Inde, vers un système assez proche de ce qui se pratiquait alors en Europe. Les différences résiduelles consistaient en général dans la manière dont les Pions quittaient leur case de départ et dans le fait que l'on parvenait à la position obtenue après le roque en exécutant avec le Roi un saut de Cavalier¹⁰⁹.

À Calcutta, tandis qu'il était à la recherche d'un adversaire de valeur, Cochrane finit par faire la connaissance de Moheschunder Bannerjee.

Ce qui surprit d'emblée Cochrane, c'est la manière dont son adversaire indien abordait la phase de l'ouverture, introduisant une vision nouvelle du centre de l'échiquier. Il ne s'agissait pas d'occuper ce dernier avec des Pions, mais de le contrôler à distance avec des pièces. Par la suite, les développements en *fianchetto*, dérivés du coup g6 associé au coup d6, ou du coup b6 associé au coup e6, allaient être envisagés avec beaucoup d'intérêt par les joueurs d'échecs européens.

Ce fut Tartakover qui donna le nom de Défense indienne aux ouvertures débutant par le coup des Blancs 1 d4 suivi par la réponse des Noirs 1 ... Cf6. Quant à Reuben Fine, il souligne que le terrain est on ne peut plus glissant, car très riche en transpositions : « Des pièges subtils confèrent à l'ordre des coups une importance qui autrement est absente¹¹⁰. »

Voici deux exemples d'ouvertures jouées par Moheschunder Bannerjee, reflétant le jeu de ses compatriotes au début du XIX^e siècle.

¹⁰⁹ Voir l'article dans la rubrique Note sur la pratique des échecs du numéro en cours.

¹¹⁰ Reuben FINE, *The Ideas Behind Chess Openings...* p. 158.

Ci-dessous, à gauche (avec les Blancs) et à droite (avec les Noirs), Bannerjee contrôle le centre, sans l'occuper, en préparant un *fianchetto*.

Ao8 Attaque est-indienne
1 Cf3 d5 2 g3 c5 3 Fg2



Bannerjee vs. Cochrane
Calcutta (1853) 0-1

E61 Défense est-indienne
1 d4 Cf6 2 c4 g6 3 Cc3



Cochrane vs. Bannerjee
Calcutta (1850) 1-0

E76 Défense est-indienne
attaque des quatre Pions
1 d4 Cf6 2 c4 g6 3 Cc3 Fg7
4 e4 d6 5 f4



Ici, les Blancs occupent le centre avec une présence impressionnante, mais les Noirs ne tarderont pas à l'attaquer.

Les Noirs développent leurs pièces, puis attaquent le centre de Pions blancs par ... e7-e6, ... c7-c5 ou ... f7-f5.

Cochrane vs. Bannerjee
Calcutta (1851) 0-1

En 1855, Bannerjee joua, toujours contre Cochrane, la défense qui allait plus tard prendre le nom de Défense Grünfeld.

D94 Défense Grünfeld

trois Cavaliers

1 d4 Cf6 2 c4 g6 3 Cc3 d5
4 e3 Fg7 5 Cf3



Cochrane vs. Bannerjee,
Calcutta (1855) 1-0

D85 Défense Grünfeld

1 d4 Cf6 2 Cf3 g6 3 c4 Fg7 4
Cc3 d5 5 cxd5 Cxd5



Becker vs. Grünfeld
Vienna (1922) 1/2-1/2

Bien plus tard, dans un livre intitulé *Playing the Grünfeld, A Combative Repertoire* (2020), Alexey Kovalchuk retrace le contexte de la réception de cette ouverture en Europe dans les années vingt.

« Les bases de données ne fournissent pas d'exemple

de ce thème jusqu'en 1922, quand fut jouée la partie Albert Becker vs. Ernest Grünfeld, Vienna, 19/03/1922. Au début des années vingt, l'idée de céder le centre ne convenait pas aux principes en vigueur. Par conséquent, cette ouverture des Noirs fut considérée pour le moins risquée. Par la suite, les traditionalistes ont tâché de la réfuter.

Dans de nombreuses parties, les Noirs pratiquant cette ouverture ont fait face à toutes sortes de difficultés, mais la défense Grünfeld n'a pas pour autant été reléguée aux archives.

Grâce aux efforts de Botvinnik, Smyslov, Simagin, Flohr et bien d'autres théoriciens et joueurs d'élite, les années trente ont vu la Grünfeld s'enrichir de nombreuses idées stratégiques nouvelles et de valeur¹¹¹. »

¹¹¹ Alexey KOVALCHUK, *Playing the Grünfeld, A Combative Repertoire*, Quality Chess, 2020, p. 7.

Les échecs dans la peinture

LA REPRÉSENTATION DE L'ESPACE ET DE L'ÉCHIQUIER : RÉALISME ET SURRÉALISME

— Henri de Montety

Les peintres et les enlumineurs médiévaux représentaient la réalité matérielle et spirituelle indivise, telle que le Créateur l'a voulue. Chaque oeuvre d'art, dans sa beauté spécifique, était envisagée comme une manière particulière de représenter la Vérité, absolument vraie (et bonne), inaccessible en tant que telle, car transcendante, mais capable d'inspirer les hommes.

La Renaissance a introduit l'ambition, non seulement de représenter, mais d'atteindre, dans l'art et ailleurs, la Vérité. Cette vérité nouvelle, moderne, est obtenue par accumulation, tandis que la vérité médiévale s'obtenait par analogie.

Les peintres de la Renaissance ont représenté le monde par accumulation : cela signifie que le monde, à leurs yeux, est constitué de parties dont il suffit de faire la somme, c'est-à-dire de les intégrer mathématiquement pour garantir l'exhaustivité. Tandis que les artistes médiévaux (et tous les artistes archaïques) intègrent le monde par la stylisation, c'est-à-dire par le moyen d'une analogie dont leur propre esprit est l'auteur.

De fait, on peut observer, non seulement une opposition, mais un renversement dans chaque membre de l'opposition. D'une part, les artistes médiévaux n'ignoraient pas que ce qui se passait dans leur esprit avait une origine divine (en tout cas transcendante), celle-là même qui leur permettait de pénétrer le mystère de la réalité – autrement dit l'inspiration (l'inspiration – l'esprit qui souffle).

D'autre part, les artistes de la Renaissance envisageaient l'outil mathématique, en principe impersonnel, comme un accessoire personnel, et comme un instrument à la fois parfait et perfectible, en un mot la cause et le résultat du progrès. Plus précisément, pour les hommes de la Renaissance, l'idée de perfection, à la fois prenait son origine définitive dans l'Antiquité grecque et donnait lieu à la valorisation du progrès en tant que processus continu. Dans cette contradiction plus ou moins tautologique se trouve un mystère à hauteur d'homme, celui de l'humanisme.

Depuis la Renaissance, l'art est caractérisé par la tension entre, d'une part, l'approche naturaliste, positiviste, moderne, consistant à représenter ce que l'on voit (ou ce que l'on pense), à l'aide d'outils mathématiques (perspective, proportions, usage des symboles) ; d'autre part, l'approche réaliste, archaïque, médiévale, qui défend l'analogie par la stylisation (et l'usage de la métaphore).

La première (le naturalisme) a triomphé tout au long des Temps modernes. Mais la seconde (le réalisme médiéval, autrement dit spirituel) a pu compter parmi ses partisans de grands génies de la peinture, comme Vermeer ou Fragonard (célébrés comme de grands peintres des Temps modernes et le plus souvent ignorés en tant qu'héritiers anachroniques de la peinture médiévale).

Au XIX^e siècle, la rivalité entre les deux approches s'est à la fois tendue et clarifiée en raison d'un paradoxe, en l'occurrence l'hésitation ou le dilemme fondamental du romantisme, dont l'extrême idéalisme (sensibilité moderne) est curieusement parvenu à rallier une certaine réalité (sensibilité ancienne). À titre d'exemple, évoquons, au sein de la pensée romantique, l'amalgame indémêlable entre la nation (une réalité au sens ancien, dans son développement historique et organique) et le nationalisme (une idéologie moderne, théorique et abstraite).

À la fin du XIX^e siècle, le regain de la sensibilité réaliste s'est imposé contre le naturalisme, lequel s'était épuisé dans le kitsch et l'académisme. Des artistes, que l'on peut qualifier d'antimodernes, comme Gauguin, Van Gogh, ou encore, un peu plus tard, les Nabis, sont parvenus à rompre avec la modernité positiviste de la Renaissance et à recouvrer l'esprit médiéval, c'est-à-dire une innocence dénuée de toute volonté de progrès humaniste, seule capable d'embrasser, par la voie analogique de la stylisation, d'un coup toute la réalité en tout lieu et en tout temps, une réalité totale, à la fois matérielle et spirituelle.

Historiquement, le jeu d'échecs s'est lui-même heurté au même type d'opposition, entre, d'une part, un jeu qui met l'accent sur l'accumulation de calculs de défense (l'école moderne) ; d'autre part, un jeu qui met l'accent sur l'attaque inspirée (l'école dite hypermoderne). La confrontation entre les deux écoles s'est manifestée à peu près aux mêmes années que dans le domaine artistique (le passage du XIX^e au XX^e siècle). D'ailleurs, les mêmes problèmes de terminologie se posent dans les deux domaines. Aux échecs, l'école qui a réagi contre la modernité est qualifiée d'« hypermoderne ». Dans l'art, les peintres qui ont réagi contre la modernité sont rangés dans la catégorie « art moderne ».

Examinons les représentations du jeu d'échecs dans la peinture du dernier quart du XIX^e siècle, en débordant sur le début du XX^e. Sans surprise, nous pouvons identifier deux tendances contradictoires (le réalisme et le surréalisme), qui chacune semble vouloir affirmer qu'elle, et elle seule, permet de rendre compte de la totalité du jeu d'échecs en tant qu'activité cérébrale et sociale (la réalité : la vérité sur les échecs).

Commençons par le surréalisme, qui, du point de vue chronologique, n'est pas la première des deux tendances. Elle est en revanche la plus facile à identifier. En effet, confronté à un échiquier, il semble bien que le surréalisme se sente comme chez lui.

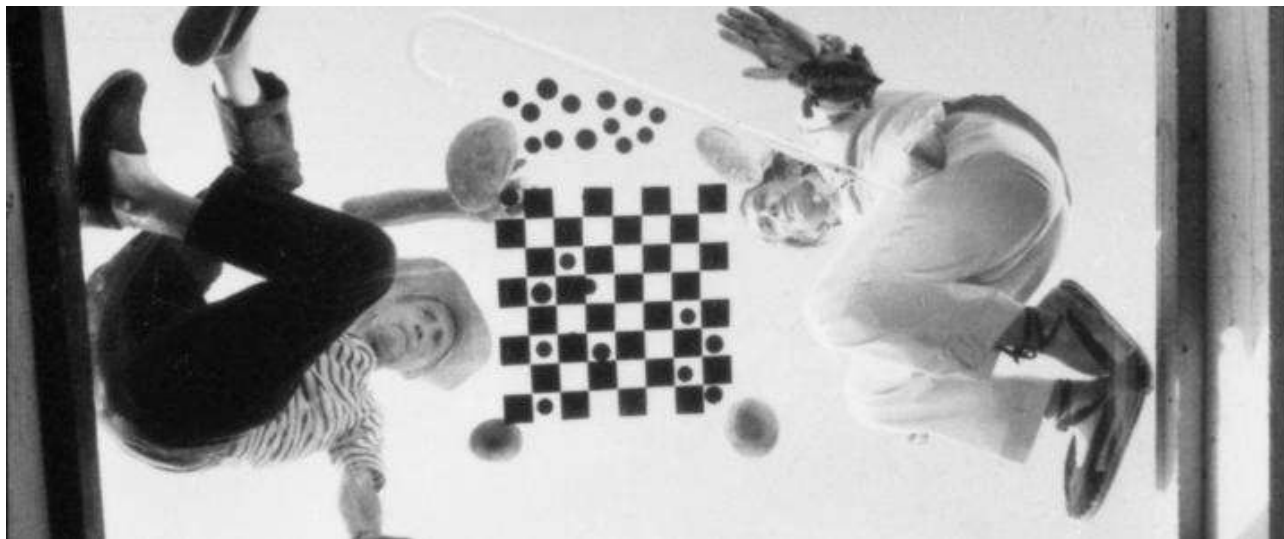


Une partie d'échecs entre Dalí et Gala

« Le surréalisme, c'est moi ! » disait Salvatore Dali.

Or Dali jouait volontiers aux échecs. Dans cette partie disputée contre Gala, l'artiste semble témoigner d'une vision tout-à-fait conventionnelle du jeu. De fait, on ne trouve rien qui soit surréaliste dans l'atmosphère paisible et modeste de cette partie d'échecs, témoignant d'une grande richesse de contenu intellectuel et affectif.

Supposons que l'insatiable imagination de Dali se trouvait pleinement satisfaite des innombrables possibilités offertes sur l'échiquier lui-même.



Salvatore Dalí joue aux échecs avec Marcel Duchamp

Dans cette partie qui l'oppose au compère, Marcel Duchamp, apparaît plus distinctement le projet surréaliste. Une mise en scène arbitraire vise à représenter les choses de manière à la fois transparente et absurde.

La réalité est absurde et transparente : elle est surréaliste. Effectivement, elle est constituée de quelques éléments épars rendus disponibles à la vue : un échiquier, deux joueurs, un plancher de verre.

La réalité est surréaliste, quand elle n'exprime rien de plus que ce que l'on voit, si ce n'est une brève idée qui, en l'espace d'un instant, a germé dans un cerveau désœuvré dans le but, justement, de désorganiser le sens de tout ce que l'on voit.

C'est bien la désorganisation qui prime. Le jeu d'échecs lui-même est renvoyé, sinon dans l'invisible, au moins dans l'indistinct et l'indéfini. Ceci n'est pas une partie d'échecs. Mais on ne sait pas ce que c'est. Personne ne souhaite le savoir et les auteurs eux-mêmes seraient bien en peine d'exprimer un avis, sinon sous la forme d'une surabondance de langage à la fois absurde et transparent, c'est-à-dire opaque (surréaliste).

Dans le surréalisme, le principe moteur de la création n'est pas l'esprit qui, à travers l'action du créateur, rend compte de la réalité, mais le témoignage d'une pulsion soit-disant involontaire. Le surréalisme rend compte d'une infra-réalité.

Qu'en pensait Dali, joueur d'échecs amateur ?



Dalí, *Echecs (hommage à Marcel Duchamp)* (1966)

Il en pensait qu'il a rendu hommage à son ami, Marcel Duchamp, en concevant en son honneur un bel échiquier de bronze, constitué d'un ensemble de pouces et d'index dressés, ainsi que quatre salières (les tours).

Le surréalisme a dévoré Dali, qui ne le méritait pas. Artiste authentique de la vie, il est largement supérieur à son oeuvre.

Celui qui n'a pas sous la main, et sous les yeux, le catalogue raisonné des oeuvres de Salvatore Dali (lequel contient des centaines d'entrées) doit se contenter des non moins innombrables reproductions commerciales (affiches, mugs, tapis de bain, etc.).

Le thème de l'échiquier est loin d'être absent, car, comme nous le disions plus haut, il semble particulièrement correspondre au caractère moderne du surréalisme, en l'occurrence à la volonté d'accumulation jusqu'à ce que se dégage finalement une sorte de sens général, autrement dit une vérité, celle qui, sans doute, apparaît seulement aux fous et aux initiés (les surréalistes).

Plus encore qu'une perspective mathématiquement irréprochable, les soixante-quatre cases de l'échiquier, dès lors, sont d'emblée assimilées à la perfection de la vision positive : ce qui est vu, découpé à l'infini (ou presque), est ce qui est. Donc il suffit d'accumuler le plus grand nombre de points de vue. Encore faut savoir voir (c'est-à-dire être initié – ou fou).

Hélas (pour les surréalistes), l'essentiel ne se voit pas. Il est donc inutile de noter fiévreusement le contenu de ses rêves ou de laisser aller son imagination sans conduite, avec l'espoir de faire le tour de la question. Entre chacune des 64 cases et ses voisines, il y a des interstices que nul ne peut contrôler, pas même dans les profondeurs de son inconscient. Car ces interstices ont une existence propre dans le monde spirituel.

D'ailleurs, parmi les oeuvres ci-dessous, attribuées à Dali, sait-on si elles sont authentiques ?

À vrai dire, ces deux oeuvres ne sont ni belles, ni intéressantes. Elles sont arbitraires et transparentes. Tout ce que l'on peut espérer, c'est qu'effectivement elles n'aient pas été produites par Dali lui-même ; qu'elles ont plutôt été réalisées "à la Dali" ; tout comme l'image, ci-dessous, est revendiquée par une intelligence artificielle.

Si l'on souhaite vraiment savoir ce qu'est une représentation surréaliste des échecs, le plus sûr est donc de s'adresser à l'intelligence artificielle, dont la puissance créatrice est véritablement fondée sur le processus d'accumulation. Or en accumulant des milliards et des milliards de données, on est encore loin de l'infini, plus exactement de l'absolu, comme nous pourrions le constater bientôt en observant des oeuvres d'art qui relèvent de l'autre mode de création (la tendance réaliste évoquée plus haut).



Béla Kontuly, *Nature morte* (sd)

Examinons encore une oeuvre, celle d'un artiste hongrois, Béla Kontuly (1904-1983). Cette oeuvre (sans date) appartient de toute évidence à un "moment surréaliste" du peintre.

Les divers éléments du tableau sont à la fois arbitraires et transparents. Des pommes, un vase et divers objets, une statue, un tableau dans le fond et un chiffon jaune, et enfin l'échiquier au premier plan.

Chaque objet symbolise (peut-être) une idée particulière. C'est-à-dire que le tableau n'a pas de sens général, il n'est pas homogène, il ne recèle pas de relations métaphoriques entre ses divers constituants, capables de produire ensemble un sens général qui dépasserait le sens des parties. Chaque partie, au contraire, est munie de son propre sens symbolique et ne le partage pas.

Le sens du tableau est donné par la somme de ces significations symboliques. L'échiquier, dont on affirme généralement qu'il symbolise la perfection,



s'accommode-t-il, par exemple, des pommes, lesquelles, pour leur part, symbolisent la beauté, la prospérité, mais aussi la tentation ? Tout cela est bien compliqué...



Echiquier généré par l'intelligence artificielle (Freepik)

https://fr.freepik.com/images-ia-premium/peinture-capricieuse-surrealiste-echiquier-pieces-echecs-intrinsiquement-sculptees_192635150.htm

Quant à Béla Kontuly, il a connu de meilleurs moments dans sa carrière.



Béla Kontuly, *Le miracle de Cana* (1935-36)



Béla Kontuly, *La Tevere au Pont Sisto* (1930)

Les deux tableaux ci-dessus sont stylisés dans une manière qui rappelle les peintres nazaréens (milieu du XIX^e siècle), dont on retrouve chez Kontuly les regards placides, mais pas vides, en cela plutôt méditatifs. Les peintres nazaréens projetaient de restaurer la place de l'esprit dans la peinture. Ils ont préparé le virage antimoderne du tournant du siècle.



Béla Kontuly, *Nature morte de fruits, fleurs, un vase de Chine et autres objets* (c. 1960)

Revenons à la thématique de la nature morte. Celle-ci (ci-contre) est stylisée, elle témoigne des interstices de la réalité, car ses différentes parties sont liées les unes aux autres par la composition, qui (selon la théorie de Cézanne) prévaut sur la perspective. Les objets ne sont pas caractérisés par leur supposé sens symbolique, mais par l'assemblage qu'ils forment ensemble. Cela dit, il n'y a pas d'échiquier.

En voici un (un échiquier).



Sinisa Labus, *Nature morte* (1971)

Cette nature morte est parfaitement surréaliste (arbitraire et transparente). L'échiquier, cette fois-ci, est confronté, entre autres, à deux bouteilles de vin, à des tranches de pain, à du raisin, et toujours à des pommes, plus exactement à une pomme. Ajoutons une mallette et un petit réchaud, ainsi qu'une bouteille thermos et des livres. Quel inventaire ! Et quel est le sens commun ?



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

Inévitablement, on pense, non seulement au célèbre inventaire "à la Prévert", mais aussi au tableau de Lubin Baugin (une nature morte du XVII^e siècle), qui contient des éléments similaires et avec lequel celui de Sinisa Labus (XX^e siècle) partage le soin méticuleux de représenter les choses telles qu'elles sont vues, dans leur position et dans leur aspect. Et l'on pense aux vanités.

Le surréalisme est un naturalisme, certes une forme particulière de naturalisme, contorsionnée, tourmentée par le désir de tordre le cou à la nature, mais un naturalisme quand même, car il réfute l'existence d'une réalité non naturelle (transcendante). D'ailleurs, depuis toujours, la volonté de puissance caractérise le naturalisme. Simplement, dans sa version surréaliste, elle a franchi un degré supplémentaire.

L'école moderne d'échecs – en considérant que l'échiquier est constitué d'une somme de parties que rien ne vient dépasser – encourage à prendre le contrôle de chacune de ces parties selon des principes uniformes, ne laissant pas libre cours à une inspiration singulière.

Dans le domaine de la peinture, le goût moderne de l'homogénéité géométrique s'est tout naturellement accompli dans l'usage du carrelage en perspective, qui représente une étendue prétendument infinie capable de contrôler le monde en entier, dont nous revoyons ci-dessous la forme surréaliste (à gauche), comparée à une oeuvre de la Renaissance (à droite).



Salvatore Dali (?), *Echiquier au masque* (sd)



Piero della Francesca, *La flagellation* (c. 1455)

Dans la vision des Temps modernes, le carrelage (appelons-le échiquier ou damier) n'est pas un lieu de mouvements imprévus où se déroule l'Histoire (en l'occurrence l'Histoire sainte : à la rencontre des prophéties divines et des contingences humaines), mais un lieu où tout, même un évènement parmi les plus fantastiques (la flagellation du Christ) est ramené dans une seule et même perspective, celle d'une banale affaire humaine (trois personnes qui discutent).



Dans le domaine géopolitique, du moins tel que le pense Zbigniew Brzezinski, conseiller diplomatique de plusieurs présidents des Etats-Unis et auteur d'un célèbre ouvrage, publié en 1997, dont nous voyons ci-contre la couverture, l'échiquier est envisagé comme le lieu d'un affrontement régi par des lois naturelles (approche matérialiste), mis au service d'une idéologie abstraite (approche idéaliste). Comme les peintres de la Renaissance (eux aussi matérialistes et idéalistes), Brzezinski a recours au "carrelage" (échiquier ou damier) pour expliquer de manière uniforme et contrôler la totalité du monde. Il raisonne comme les théoriciens de l'école moderne d'échecs.

Entre le triomphe du naturalisme aux Temps modernes et le regain naturaliste opéré par le surréalisme au XX^e siècle, quelques artistes extrêmement doués, auxquels l'histoire n'a pas (encore) donné un nom homogène, ont restauré une approche archaïque du monde, sensible à part égale à la réalité visible et invisible. Appelons ce mouvement "réalisme spirituel". Et intéressons-nous particulièrement aux peintres du groupe des Nabis (réunis à partir de 1888).

Tout d'abord, nous devons reconnaître que les Nabis n'ont pas souvent représenté le jeu d'échecs. Ils avaient pourtant coutume de peindre des scènes de genre sans prétention (parmi lesquelles le jeu du badminton ou du croquet). La représentation de l'échiquier, peut-être, leur paraissaient trop attachée à l'approche moderne du monde, mis à la découpe, envers laquelle ils éprouvaient justement de la répugnance ? Peut-être ignoraient-ils qu'au sein du monde échiquéen se trouvaient des joueurs d'importance qui, comme eux (les Nabis), défendaient justement à la même époque une vision du jeu (du monde) non délimitée par la connaissance positive ?

La doctrine des Nabis a été formulée par Maurice Denis (1870-1943) de la manière suivante :

« Se rappeler qu'un tableau, avant d'être un cheval de bataille, une femme nue ou une quelconque anecdote, est essentiellement une surface plane recouverte de couleurs en un certain ordre assemblées¹¹². »

¹¹² Maurice DENIS, *Art et critique*, 23-30 août 1890, p. 1.

Selon les Nabis, une peinture est essentiellement une surface plane. Cette conception de l'art doit être confrontée à la notion d'échiquier (damier) en tant qu'outil. D'une part, dans la peinture naturaliste, l'usage de l'échiquier (du damier ou carrelage), à travers l'usage de la perspective, a pour objectif de susciter un espace à trois dimensions. D'autre part, l'échiquier, en tant quel tel, est bel et bien une surface plane (que l'on pourrait recouvrir de couleurs).

Tout repose donc sur le sens du dernier membre de la phrase : « de couleurs en un certain ordre assemblées. » De quel ordre s'agit-il ? De toute évidence, les couleurs nabis ne sont pas assemblées pour créer un ordre naturaliste (la surface perçue comme un espace par l'oeil trompé), mais, au contraire, dans le but de représenter une surface perçue comme une surface, laquelle – comme nous allons le voir – en tant quel telle, est la croisée de deux espaces¹¹³.

Voyons deux oeuvres d'Edouard Vuillard (1868-1940), dont la première représente, non pas une partie d'échecs, mais une partie de dames...).



Vuillard, *Jeu de dames* (1906)

¹¹³ En une dimension, un objet fini rencontre un objet infini en un point. En deux dimensions, un objet fini rencontre un objet infini en une droite. En trois dimensions, un objet fini rencontre un objet infini en un plan. (En considérant dans chaque cas que l'extrémité de l'objet fini est justement adjacent à l'objet infini).

Deux messieurs jouent aux dames. Un troisième observe la partie. À proximité, trois personnes, sans doute leurs épouses, sont occupées par leurs propres affaires. On aperçoit aussi un chien, ainsi que deux ou trois tables basses et un service à thé. La vue de haut est propice. D'emblée, elle écarte toute impression trompeuse de panorama horizontal, réputé universel, mais à hauteur des yeux (à hauteur d'homme). En l'observant d'un angle inhabituel, on prend la mesure du caractère singulier, unique de la scène. De plus, la représentation plane, en accord avec le principe des Nabis, établit une analogie entre le damier, au centre, et l'ensemble du tableau. Tous les éléments du tableau gravitent autour du damier, qui apparaît comme une réduction de tout le reste.

Voyons le deuxième tableau.



Vuillard, *Jeu de société* (1902)

Sans même que le peintre n'eût recouru au moyen de la vue de haut, le tableau apparaît effectivement comme une surface plane. Quant à l'échiquier (ou damier), il est implicite ; on le voit à peine. De bas en haut, les couleurs sont réparties afin de combler des interstices dans le but de réaliser une composition harmonieuse et décorative. L'espace n'est suggéré par aucune perspective. Nous sommes devant une surface plane.

Cette surface plane n'est pas assimilée à un espace, celui que l'on voit (comme ce serait le cas d'une peinture naturaliste en perspective), mais à deux espaces. Il y a l'espace extérieur et l'espace intérieur. Comme c'est souvent le cas dans la peinture nabis (au thème intimiste), l'espace extérieur, c'est celui de la maison, ou de la maisonnée, paisible et confortable. L'espace intérieur, c'est celui des pensées, elles aussi sans doute paisibles et confortables. La surface plane du tableau se trouve à la rencontre de ces deux espaces, à l'intersection des deux espaces.

Le titre du tableau, *Jeu de société*, témoigne du fait que cette rencontre est paisible et confortable. Les pensées intimes des deux personnages, penchés sur le même jeu (le même plan), entrent en même temps en contact avec l'esprit de la maisonnée (l'espace de la maison) ; elles sont métaphoriquement liées l'une à l'autre en raison de leur contact commun avec l'atmosphère de la maison.

Revenons un instant au tableau précédent (*Jeu de dames*), qui peut donner lieu au même type d'analyse. La surface plane du tableau est une jonction entre le monde des pensées intimes et, cette fois-ci, non pas la maison (une réalité essentiellement spirituelle : l'esprit de la maison), mais avec un évènement qui se déroule dans le temps, une après-midi tranquille sur la terrasse, une réalité composée de temps naturel (le moment qui se déroule) et de temps spirituel (l'atmosphère, ou l'évocation de souvenirs qui dilate le temps de manière absolue).

Dans ces deux tableaux d'Edouard Vuillard, l'échiquier (ou damier) n'exerce aucune pression organisatrice à l'encontre d'un espace qui serait perçu comme une prison aux soixante-quatre cellules. Au contraire, il évoque, de manière métaphorique, et quelque peu métonymique, la surface plane sur laquelle les couleurs sont posées afin de susciter la rencontre de plusieurs espaces, en l'occurrence, respectivement du monde intérieur et du monde extérieur.

Peu après l'apogée du réalisme spirituel (à l'époque des Nabis), le surréalisme (manifeste en 1924) a renvoyé la peinture dans les zones redondantes et

tautologiques de l'approximation naturaliste. De nouveau, l'espace s'est trouvé représenté par une représentation prétendument spatiale (l'espace surréaliste, non moins que l'espace de la peinture académique, est constitué de perspectives et de proportions ; il applique au monde imaginaire les principes du monde naturel, ce qui témoigne d'un conformisme démesuré).

Dans les années 1910-1920, la situation s'est compliquée en raison de l'apparition d'un mouvement artistique intermédiaire, le cubisme, dont la première oeuvre répertoriée est celle de Picasso : *Les Femmes d'Alger* (1907). Les oeuvres véritablement cubistes (relevant du cubisme analytique, puis du cubisme synthétique) sont apparues quelques années plus tard.

Du point de vue de l'approche de la réalité, le cubisme est un mouvement composite, car il ne prend pas véritablement position dans le combat qui oppose le réalisme et le surréalisme, plus exactement, il emprunte aux deux certains aspects. Avec le surréalisme, il partage l'intention naturaliste, à hauteur d'homme, car il s'agit avant tout de représenter le monde visible, même si l'artiste multiplie les points de vue sur la même toile.

Néanmoins, le cubisme est aussi sensible à une approche réaliste de la réalité, en le sens que la multiplication des angles finit par échapper des mains de l'artiste et que ce dernier, dès lors, livre quelque peu son art à une inspiration qui dépasse, non seulement son intention consciente, mais aussi ses pulsions inconscientes. Il peut donc arriver que l'artiste cubiste parvienne à franchir le mur de la réalité spirituelle.

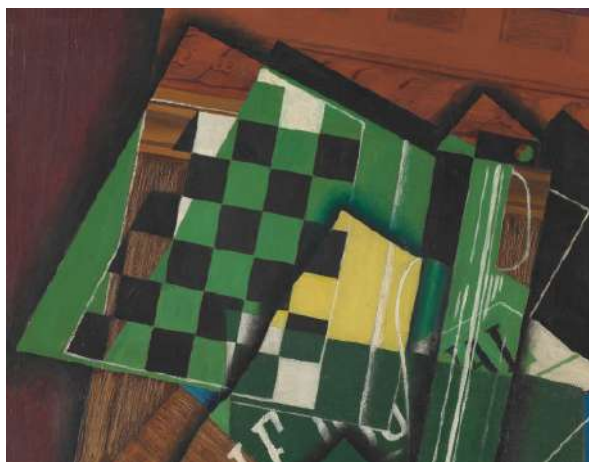
Cela dit, le cubisme reste profondément attaché à la vision naturaliste. Entre la modernité et l'antimodernité, il se lance donc dans un grand écart, mais est-ce bien raisonnable ?

L'attachement du cubisme au naturalisme se manifeste notamment dans son goût de l'échiquier (très souvent représenté dans les oeuvres cubistes), et surtout dans sa manière de représenter ce dernier, dont le but semble précisément de mettre en évidence la découpe de l'espace en morceaux, plutôt que l'établissement de rencontres d'un espace à l'autre. En cela, le cubisme dévoile ses accointances avec le surréalisme.

Voici trois oeuvres cubistes de Juan Gris (1887-1927).



Juan Gris, *Echiquier, verre
et plat* (1917)



Juan Gris, *Echiquier* (1915)



Juan Gris, *Echiquier et cartes à jouer* (1915 ?)

La question que l'on peut se poser est la suivante. Pour le peintre cubiste, l'échiquier est-il effectivement le symbole de l'accumulation réputée parfaite (les

soixante-quatre cases constituant un ensemble géométriquement accompli), qu'il s'efforce de reproduire à l'échelle du monde qui nous entoure ?

Ou, pour ce même peintre cubiste, l'échiquier est-il la métaphore de la rencontre entre deux mondes, c'est-à-dire de la fécondation d'un monde par un autre, en vue d'une connaissance meilleure et plus profonde ? Dès lors, l'artiste cubiste s'efforcerait de pénétrer dans un monde de diverses manières (de divers angles), tout comme le joueur d'échecs non moderne (du moins critique de l'école moderne) s'efforce de rompre avec la manière unilatérale (efficace) d'envisager une situation sur l'échiquier.

Historiquement, le cubisme est resté stérile. Il a rapidement décliné en chapelle dogmatique, sans donner lieu au développement organique d'une postérité à la fois riche et dévouée.

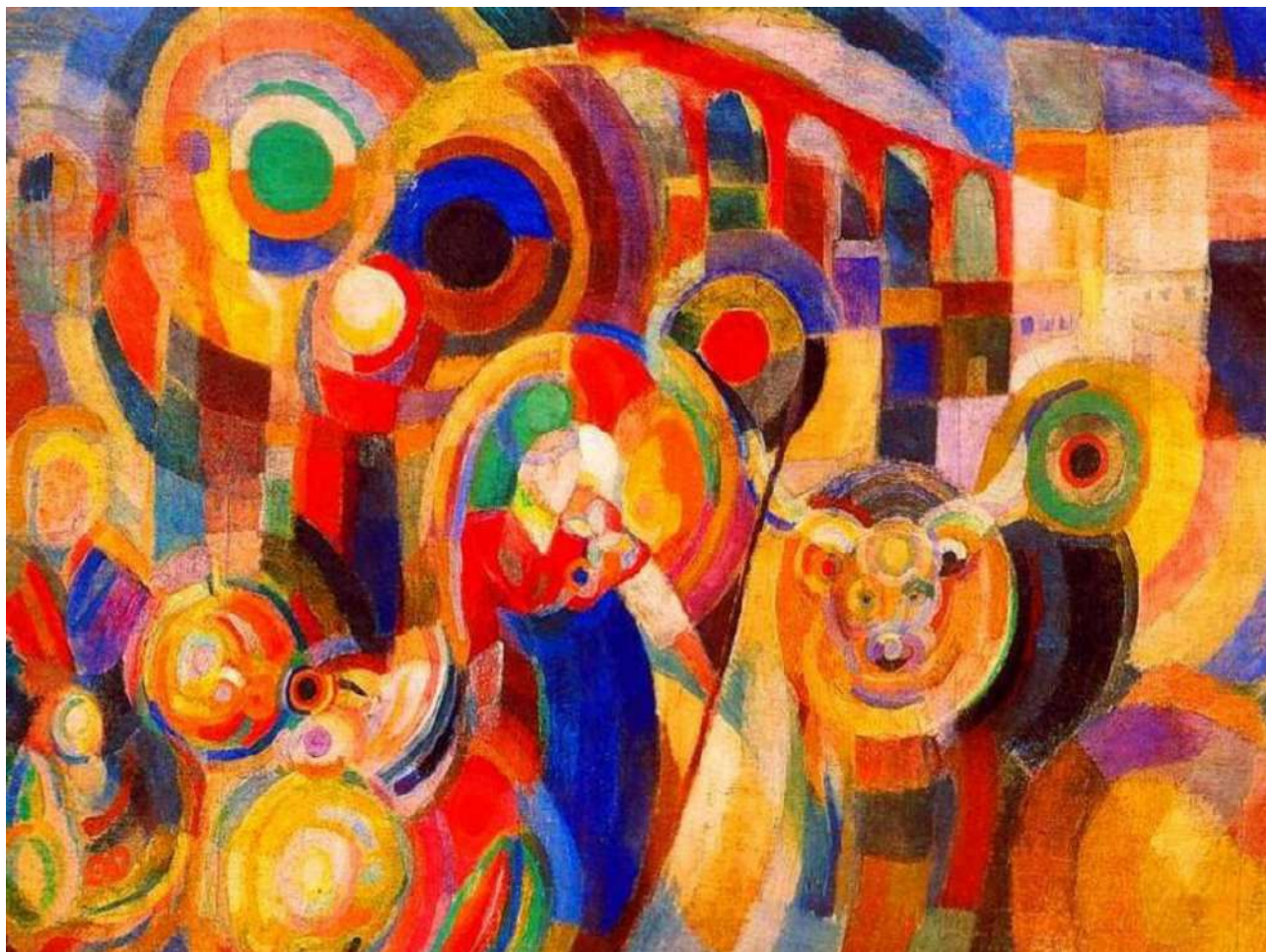
Le cubisme, en tant que tel, semble bien avoir été une voie sans issue. Quelle que soit la complexité de sa position de départ, entre naturalisme et réalisme, il s'est finalement perdu dans la vision cumulative d'un même espace (naturalisme), plutôt qu'il n'a développé la rencontre spirituelle entre plusieurs espaces (réalisme spirituel).

Dans les relations du cubisme avec le réalisme spirituel et le naturalisme, les joueurs d'échecs auront aisément reconnu le même type d'oppositions et affinités croisées qu'entre l'école hypermoderne des échecs et, respectivement, l'école classique et l'école moderne. À ce propos : que d'approximations terminologiques !

La comparaison mérite justement d'être explorée, au-delà même des analogies superficielles. Une particularité importante de l'école hypermoderne des échecs est qu'elle a abrité une tendance dite néo-romantique, laquelle a véritablement renoué avec les principes de l'école classique (mentionnons, entre autres, l'inspiration, la prise de risque, le contournement audacieux plutôt que l'entêtement sourcilieux.)

Or, d'une certaine manière, c'est aussi le cas du cubisme, dont est issue une tendance plus ou moins dissidente, dite orphique, dont on peut affirmer qu'elle a véritablement rompu avec le caractère scientifique (naturaliste) posé comme

fondement du cubisme¹¹⁴. Au contraire, dans son intention de reformuler le spectacle du monde par l'examen et l'expression de la lumière intérieure, le cubisme orphique a fièrement revendiqué sa filiation avec les meilleurs principes de la stylisation du réalisme spirituel, rompant en particulier avec le surréalisme (souvenirs de Sonia Delaunay recueillis par Jacques Damase).



Sonia Delaunay, *Marché
à Minho* (1915)

¹¹⁴ Dès 1912, Apollinaire distinguait au sein du cubisme une tendance scientifique et une tendance qu'il qualifiait d' « orphique », laquelle, selon lui, purifiait le cubisme en s'appuyant sur les « tendances lumineuses et anti-académiques » des peintres fauves. (Guillaume APOLLINAIRE, *Chroniques et paroles sur l'art* (Œuvres en prose complètes II, Pléiade, 1989), p. 489, cité par Irène GAYRAUD, « Apollinaire et l'orphisme pictural : entre critique d'art et création », *Revue de littérature comparée*, 2019-1. <https://shs.cairn.info/revue-de-litterature-comparee-2019-1-page-61?lang=fr#s1n3>

Les principaux représentants du “cubisme orphique”, ou plus simplement de l’orphisme, sont Robert et Sonia Delaunay.



Robert Delaunay, *La grande portugaise* (1916)

Avec le développement orphique du cubisme, on assiste, en quelque sorte, à la transposition de l’échiquier aux angles aigus en échiquier de spirales jumelées les unes aux autres à travers des chemins rendus visibles par la sensibilité exacerbée de l’artiste, dont il serait intéressant de savoir si certains joueurs d’échecs (dit hyper-modernes), dans leur effort d’explorer les interstices entre les cases, n’ont justement pas cette conception de leur espace de jeu.

En guise de synthèse, une comparaison des tendances de la création au tournant du XX^e siècle, respectivement dans l'art et aux échecs.

*Le tout est plus que
la somme des parties*

*Le tout est
la somme des parties*

