



Chroniques d'Échecs Cyrano

Juillet-
Septembre
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
Napoléon, joueur d'échecs insondable.....	3
— La Rédaction	
Compositeurs d'échecs.....	7
L'attaque dans la perspective du “point focal”.....	7
— Michel Delacroix	
Notes sur la pratique des Échecs	11
Éléments sur les règles du jeu d'échecs indien joué à quatre	11
— Louis Delorme	
Analyse. Technique des échecs	14
Deux parties de Napoléon contre madame de Rémusat.....	14
— Georges Noiret	
Des Dames trop entreprenantes - Napoléon vs. le Turc mécanique (1809) ; Tchigorine vs. Steinitz (1890).....	21
— Camelia de Montety, Antoine Vidal	
De l'attaque et de la défense.....	36
— Antoine Vidal	
Atelier des Échecs	48
Alekhine, créateur de positions dans ses parties	48
— François-Guy Delaroche	

Solutions50

Solutions de l'article « L'attaque dans la perspective du “point focal” » de Michel Delacroix.....50

Solutions de l'article « Alekhine, créateur de positions dans ses parties » de François-Guy Delaroche51

Echiquier littéraire59

Les échecs et l'art de la guerre.....59

— Camelia de Montety

Le jeu d'échecs : entre l'exploit individuel et l'esprit communautaire95

— Gérard M. Robert

Le jeu d'échecs dans l'art100

L'environnement esthétique urbain de la Belle époque et la génération de joueurs d'échecs des premières décennies du XXe siècle.....100

— Lucien Perrier

Quelques représentations visuelles du jeu d'échecs mises en perspective avec des tempéraments historiques.....109

— Henri de Montety

En guise d'épilogue...124

L'attaque et la défense selon Pouchkine (La fille du capitaine, 1836).....124

— La Rédaction

Galerie de portraits

NAPOLÉON, JOUEUR D'ÉCHECS INSONDABLE

— La Rédaction

Napoléon, maître de l'univers, forcé par les circonstances, a renoncé au monde par deux fois.

La première fois, sur l'île d'Elbe, son état d'esprit est énigmatique. Dans son exil, en apparence à la fois minable et ludique, l'empereur déchu a entretenu une petite cour de sous-préfecture dont le principal intérêt est sa courte durée (moins d'un an) et surtout son issue, dans le célèbre et glorieux Vol de l'Aigle, du débarquement en Provence jusqu'à Paris.

La seconde fois, sur l'île de Saint-Hélène, Napoléon semble avoir d'emblée pris la mesure de la situation. Isolé à des milliers de kilomètres des côtes de l'Europe, Il s'est consacré à l'univers fantastique du souvenir (plus concrètement à la rédaction, ou plutôt la dictée de ses mémoires).

D'abord le jeu, ensuite le souvenir. Pour laquelle de ces deux activités typiquement humaines, facteur d'émotion, l'empereur était-il le mieux disposé ? A-t-il, d'une manière générale et anticipée, vécu son extraordinaire existence comme un jeu, ou comme une fabrique à souvenirs ?

Les auteurs sont innombrables qui se sont intéressés à sa personnalité. Des *Dictionnaires Napoléon* ont été publiés, dont deux ont été dirigés respectivement par les spécialistes reconnus, Thierry Lentz et Jean Tulard. Pensons aussi aux innombrables biographies, notamment des deux mêmes auteurs, mais aussi à celle d'André Castelot ou d'historiens étrangers.

Sur le premier exil, Pierre Branda, membre de la Fondation Napoléon, a écrit un livre intitulé *La guerre secrète de Napoléon. Avril 1814 – février 1815* (2014). Comme cela est dit clairement dans le titre lui-même, le séjour sur l'île d'Elbe est considéré

comme ayant été, dès le départ, une façade pour une action clandestine : autrement dit, pas seulement un jeu (une cour impériale en miniature), mais aussi un double-jeu (l'intrigue visant à restaurer le véritable empire).

Sur l'exil définitif, en 1815, il suffit d'évoquer un ouvrage, toujours dirigé (notamment) par Thierry Lentz : *Saint-Hélène, île de mémoire* (2005).

Le jeu d'échecs, avec la vraie vie, entretient des relations où nous retrouvons plusieurs des notions évoquées ci-dessus, à savoir le jeu, voire le double-jeu, la miniature (dans ses relations avec la guerre¹), la création de mythes (mémoire). Sur ce dernier point, posons-nous la question : en tant que représentation mentale, le souvenir des parties d'échecs encourage-t-il plutôt la vérité ou la fiction² ?

Pour clore cette brève présentation – et pour entamer avec faste ce numéro consacré, notamment, à Napoléon, évoquons un événement, sans doute anodin, mais richement métaphorique : le bal masqué du 27 février 1810.

Dans ses mémoires, madame de Rémusat, dame de palais de l'impératrice Joséphine, évoque un bal organisée à l'occasion du Mardi Gras par Jean-Etienne Despréaux, ordonnateur en chef des ballets de la cour. Ci-dessous, quelques passages de la mémorialiste³.

(Ferdinando Marescalchi, Ministre du Royaume d'Italie, résidait à Paris, où il donnait de somptueuses fêtes. En 1810, pour Mardi-Gras, la reine de Naples (soeur de Napoléon, épouse de Murat) lui suggéra, comme thème de la mascarade, une partie d'échecs.)

« On choisit pour les seize pions, seize femmes de même taille ; les deux reines étaient Madame de Barral et Madame la duchesse de Bassano. Les seize pions étaient en deux couleurs. huit en bleu et huit en rouge. Notre habit était

¹ Voir l'article de Camelia de Montety, « Les échecs et l'art de la guerre », au présent numéro.

² Voir, par exemple, l'article de Georges Noiret, « Deux parties de Napoléon contre Madame de Rémusat ».

³ Tous les éléments des mémoires de madame de Rémusat sont extrait d'un article de compilation. « La cour impériale (3^e partie) : Bals parés et bals masqués », *Revue du Souvenir napoléonien*, no. 299, mai 1978, (p. 6-17), p. 3-4 de la version numérique <https://www.napoleon.org/histoire-des-2-empires/articles/la-cour-imperiale-3eme-partie-bals-pares-et-bals-masques/>

horriblement disgracieux... Nous étions habillées comme des figures égyptiennes, avec une jupe de gros de Naples fort étroite, et puis un petit pagne rayé en bleu et argent, ou bien en rouge et or, qui nous enveloppait les hanches en nous les serrant très fortement tandis que nos bras, recouverts de manches de gros de Naples très étroites, devaient être serrées contre nous, parce que nous figurions des momies. Notre coiffure était comme celle des sphinx... Je n'ai jamais compris pourquoi la reine [de Naples] l'avait choisie, car elle lui allait horriblement... Les deux reines avaient un costume de reines de théâtre, extrêmement somptueux... Les cavaliers étaient coiffés comme nous, en sphinx ; mais ils avaient en manière de queue, une croupe de cheval en osier, avec laquelle ils jouaient le centaure à miracle. Les fous étaient les mieux de la troupe : ils portaient un chapeau de fou avec des grelots d'argent et de la couleur de leur cotte : et puis une jolie petite marotte avec des grelots comme au chapeau. Quant aux tours, elles étaient tout simplement représentées par quatre personnes fort volumineuses : M. de Ponte (chambellan de l'Empereur), M. de Bausset (préfet du Palais), M. de Brigode (chambellan d'ordonnance de l'Empereur) ; je ne me rappelle plus quelle était la quatrième. Anatole (officier d'ordonnance de l'Empereur) et Eugène (colonel du 13^e chasseurs) de Montesquiou, son frère, MM. de Septeuil et Jules de Canouville (aides-de-camp du prince de Neuchâtel). Ernest de Canouville (maréchal-des-logis de l'Empereur), Fritz de Pourtalès et M. de Curneux (aides-de-camp du prince de Neuchâtel), furent chargés de représenter les cavaliers, les fous et les rois. Deux magiciens armés d'une longue baguette devaient jouer la partie dont nous étions les pions. Du reste, l'armée féminine était composée à peu près comme toujours : c'étaient la reine de Naples, la princesse de Neuchâtel, Madame Regnaud, moi, Madame Duchâtel, Madame de Rovigo, Madame de Colbert (dame du Palais de la reine de Naples), Madame de Canisy, la princesse de Ponte-Corvo (depuis reine de Suède) et plusieurs autres dont j'ai oublié les noms. »

« La partie n'était pas longue, ou plutôt le ballet : le pion du roi bleu faisait un chassé en avant, le pion de la dame rouge lui ripostait par une pareille manoeuvre : c'était la reine de Naples qui était le pion du roi bleu. Le second coup était dansé par moi. je m'avançais auprès de la reine pour la soutenir, étant immédiatement auprès d'elle ; les pions rouges faisaient de même... le pion prenant faisait faire un tour de main au pion pris, et puis le mettait en pénitence sur le côté de l'échiquier. Le magicien bleu touchait alors un cavalier, le magicien rouge, un fou ; le cavalier arrivait en pas basques. le fou en jetés battus ; on jouait enfin l'échec du berger, et la partie était finie.

Croirait-on que pour cette sottise manière de ballet, nous ayons répété pendant quinze jours ? J'en avais par dessus la tête... Enfin arriva ce fameux Mardi-Gras : nous nous rendîmes à l'Elysée pour nous réunir sous le drapeau de notre premier pion... Nous partîmes quatre à quatre... chez Marescalchi... En arrivant... deux Sauvages prirent une immense toile cirée sur laquelle était figuré un échiquier et, faisant leur entrée dans la salle principale, ils firent taire tous les instruments, étendirent leur tapis, et l'orchestre ayant joué l'air de notre marche, nous arrivâmes en bon ordre, deux par deux. Les magiciens montèrent sur leurs banquettes pour jouer leur partie, et rangèrent leurs pièces ; l'échiquier étant en ordre, l'un d'eux toucha la tête du pion bleu avec sa baguette, et le pion partit. On a dit dans le temps que l'Empereur était l'un des deux magiciens ; mais je n'en ai jamais eu la certitude. Le fait réel de ce ballet, c'est qu'il amusa beaucoup plus les autres qu'il ne nous amusa ».

Compositeurs d'échecs

L'ATTAQUE DANS LA PERSPECTIVE DU “POINT FOCAL”

— Michel Delacroix

Les deux problèmes qui vont vous être proposés dans le présent numéro, pour illustrer la notion de « point focal » sont l'oeuvre de deux compositeurs d'échecs allemands, Adolf Anderssen (1818–1879) et Philip von Klett (1833–1910).

La notion de « point focal » fait l'objet d'une entrée dans le *Oxford Companion to Chess*⁴. En l'occurrence, les « points focaux » sont les cases qui se trouvent dans le voisinage immédiat du Roi, là où une attaque pourrait provoquer un dénouement de la partie en mat.

Le théoricien croate Vladimir Vuković, dans son livre de référence intitulé *The Art of Attack in Chess*, publié en 1963 aux éditions Oxford-London, consacre un vaste chapitre⁵ à l'analyse des « points focaux », qu'il tient à distinguer des « points stratégiques », aussi appelés « auxiliairement focaux ».

Dans une de ses analyses, Vuković se penche sur l'aire du roc. Si les « points focaux » sont, en principe, des cases faibles pour celui qui est attaqué et des cases potentiellement fortes pour celui qui attaque, Vuković distingue également d'autres cases spécifiques à cette zone de l'échiquier, par exemple les « cases bloquées », c'est-à-dire occupées par les Pions de celui qui est attaqué, ou encore les « cases faibles », là où celui qui attaque est en mesure d'installer en toute impunité ses pièces.

⁴ David HOOPER, Kenneth WHYLD, *The Oxford Companion to Chess*, entry : « Focal Play », Oxford University Press, 1984, p. 120.

⁵ Vladimir VUKOVIĆ, *The Art of Attack in Chess*, ch. V : « The Focal Points », 1963, p. 80–120.

Voici la position proposée par Vuković :



Pour caractériser la position ci-contre, Vuković établit la nomenclature suivante :

- cases du mat : g8 et f8 ;
- points focaux du mat : h7 et h8 ;
- points focaux auxiliaires : h7 (après que les Noirs ont paré le mat par ... Fe7 ;
- cases fortes de celui qui attaque : f7, g6 et h7 ;
- cases bloquées : g7 et plus tard e7 (par le Fou).

Vuković analyse en particulier un grand nombre de situations dont les « points focaux » sont g7 et h7.

Exemple de position où l'attaque décisive s'engage sur le point focal g7 :

Point focal g7
Position après le 20^e coup
des Blancs 20 Dg3



Alekhine vs.Lasker,
Zurich, 1934, 1-0, D67

Dans la partie Alekhine vs. Lasker disputée à Zurich en 1934⁶, voici comment Alekhine a exploité l'entourage du Roi noir : 20 ... g6 21 Dg5 Rh8 22 Cd6 Rg7 23 e4 Cg8 24 Td3 f6 25 Cf5+ Rh8 26 Dxg6 1-0 Si 26 ... hxg6 alors 27 Th3+ Ch6 28 Txh6#

⁶ https://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1007985#google_vignette

Exemple de position où l'attaque décisive s'engage sur le point focal h7 :

Point focal h7
Position après le 15^e coup
des Noirs 15 ... h6



Szabó vs. Kotov,
Groningen, 1946, 1-0, D32

Dans la partie László Szabó vs. Alexander Kotov disputée à Groningen en 1946⁷, voici comment Szabó a exploité l'entourage du Roi noir en éliminant le Cavalier noir placé en f6 : 16 Cd5 exd5 17 Fxf6 Ff5 18 Dxf5 g6 19 Dxcg6+ fxg6 20 Fxd5+ Tf7 21 Fxe7 hxg5 22 Rxh2 Cxe7 23 Fxf7+ Rxf7 24 Tac1 Cc6 25 Tfd1 Re6 26 Tc5 Th8+ 27 Rg3 Th5 28 Tdd5 Ce7 29 Txc5 Th1 30 Tge5+ 1-0

L'attaque est beaucoup plus dangereuse sur le point focal g7 que sur le point focal h7, mais elle est aussi plus difficile à mettre en oeuvre.

Toujours en ce qui concerne l'aire du roc, Vladimir Vuković analyse plusieurs positions fort intéressantes. Par exemple, lorsque plusieurs cases proches du Roi sont susceptibles de mener au mat, Vuković en parle comme d'un « complexe de points focaux ». Ou, lorsque plusieurs « points » (certains « stratégiques », d'autres « focaux ») se trouvent sur des cases de même couleur, le théoricien croate les approche en tant que « réseau de cases faibles ».

Dans le domaine de la composition d'échecs, le jeu « focal » se réfère à une position où une pièce n'est pas en mesure de surveiller en même temps deux ou plusieurs cases, voire une ou deux lignes d'attaque. Selon David Hooper et Kenneth

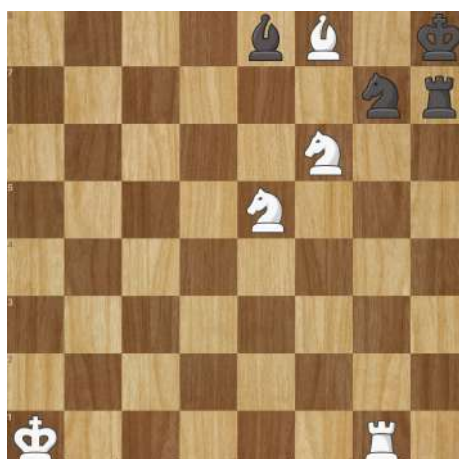
⁷ <https://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1084203>

Whyld, le compositeur d'échecs allemand Walther von Holzhausen (1876–1935) fut le premier à généraliser l'angle focal, dans son livre *Brennpunktprobleme* publié en 1908⁸.

Dans le premier exemple ci-dessous (Adolf Anderssen), le Fou noir garde les points focaux f7 et g6.

Dans le deuxième exemple (Philip von Klett), la Dame noire garde les points focaux b2 et h8.

I. Adolf Anderssen, *Illustrierte Zeitung* (Leipzig) (1848)



Les Blancs jouent et font mat
en trois coups.

II. Philip von Klett, *Schachprobleme* (1878)



Les Blancs jouent et font mat
en deux coups.

Solutions à la rubrique Solutions du numéro en cours.

⁸ HOOPER, WHYLD, *ibidem*.

Notes sur la pratique des Échecs

ÉLÉMENTS SUR LES RÈGLES DU JEU D'ÉCHECS INDIEN JOUÉ À QUATRE

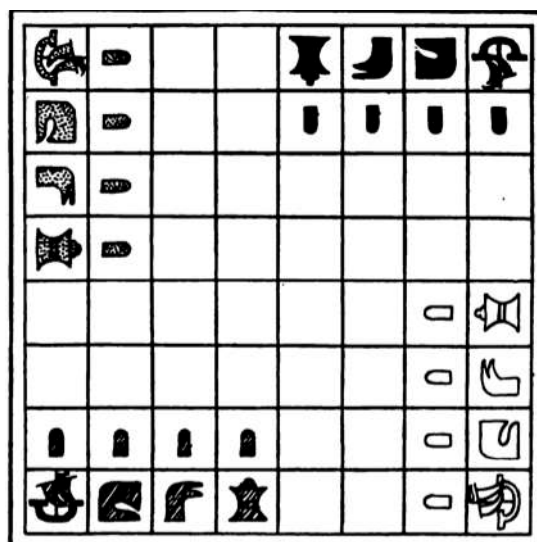
— Louis Delorme

Dans le cadre de sa vaste enquête historique sur le jeu d'échecs, H.J.R. Murray s'est notamment penché sur les règles du jeu d'échecs indien joué à quatre joueurs. Il en a donné une synthèse, en s'appuyant en particulier sur deux sources concordantes, d'une part, la description faite par Al-Bīrūnī (c. 1030) ; d'autre part, une source bengalaise du début du XVI^e siècle, connue dans sa traduction allemande.

La synthèse ci-dessous reproduit les principaux éléments de la description proposée par Murray⁹.

— Le jeu se jouait à quatre joueurs avec un dé. Chaque joueur avait à sa disposition quatre pièces et quatre Pions.

— Les quatre joueurs, portant respectivement les couleurs rouge, vert, jaune et noir, disposaient leurs pièces aux quatre coins d'un échiquier de huit cases : en partant du coin, vers la droite, se trouvait d'abord le Bateau (*nauka*), puis le Cheval (*aswa*), puis l'Éléphant (*gaja*) et enfin le Roi (*raja*) ; devant chaque pièce se trouvait un Pion (*vati*).



Source : H.J.R. MURRAY, *History of Chess*

⁹ H.J.R. MURRAY, *History of Chess*, 1913, p. 68-71, sq.

— Les joueurs jouaient chacun à leur tour en lançant le ou les dés (voir plus loin). Si le nombre affiché obtenu était 5, le joueur déplaçait soit le Roi, soit un Pion. S'il était 4, le joueur déplaçait l'Éléphant. S'il était 3 : le Cheval et s'il était 2 : le Bateau¹⁰.

— Le Roi se déplaçait d'une case dans n'importe quelle direction. Le Pion, également d'une case, mais seulement en avant ; et il prenait d'une case en diagonale. L'Éléphant se déplaçait à loisir et prenait dans les quatre directions cardinales. Le Cheval se déplaçait et prenait en biais en franchissant trois cases. Le Bateau se déplaçait et prenait en biais en franchissant deux cases.

Il existait plusieurs cas de figure permettant de gagner des points et d'emporter la partie.

— Sinhasana (le trône). Si un Roi entrait dans le carré d'un autre Roi, il était dit qu'il avait obtenu un Sinhasana. S'il venait, en même temps, à prendre le Roi adverse, son gain était double. En outre, s'il montait sur le trône du Roi allié, le Roi victorieux prenait la tête des armées de ce dernier.

— Chaturaji (les quatre Rois). La prise des trois autres Rois était appelée Chaturaji. Si c'était le Roi lui-même qui était vainqueur des autres Rois, le gain était double. Si les Rois étaient vaincus sur leur case d'origine, le gain était multiplié par quatre.

— Shatpada (le mouvement de six cases). Si un Pion parvenait sur une case située à l'extrémité, exceptée celle du coin (Éléphant) ou celle du Roi, il assumait le pouvoir associé à cette case.

— Kakakashtha (pat). Dès lors qu'il ne restait plus aucune force sur l'échiquier, le jeu était pat.

— Vrihannauka (le triomphe des bateaux). S'il arrivait que les quatre bateaux soient alignés, celui qui possédait la case qui les précédait obtenait les quatre bateaux.

¹⁰ Murray s'est interrogé sur le fonctionnement du jet de dés, surtout que certains documents laissent à penser que les joueurs devaient lancer, non pas un, mais deux dés. Dès lors, plusieurs hypothèses sont plausibles : notamment celle d'un jet simultané accompagné du choix entre les deux nombres, ou de jets successifs jusqu'à ce qu'un résultat (addition des deux nombres ?) soit jouable. MURRAY... p. 76-77.

L'incertitude demeure concernant certains mouvements et le mode de calcul des gains, qui témoigne sans doute d'une évolution des règles au cours de l'histoire ou de la cohabitation de plusieurs versions régionales. Murray évoque des gains associés à chaque type de pièce (un point pour le Pion, deux pour le Bateau, trois pour le Cheval, quatre pour l'Éléphant et cinq pour le Roi, avec la possibilité de gagner 54 points d'un coup – c'est-à-dire toute la valeur de l'échiquier – en cas de capture de trois Rois). D'autre part, il distingue deux principaux cas de victoire, celui où le vainqueur capture trois Rois, soit directement sur leur case d'origine (quadruple gain), soit sur d'autres cases (double gain) ; celui où le vainqueur capture le Roi adverse sur sa case d'origine (double gain) ou sur une autre case (simple gain).

Analyse. Technique des échecs

DEUX PARTIES DE NAPOLEON CONTRE MADAME DE RÉMUSAT

— Georges Noiret

Aux échecs, de même que dans la stratégie militaire, Napoléon visait l'attaque rapide et déstabilisante sur le point faible de l'adversaire. Sur l'échiquier, le point faible, aux yeux de l'empereur, était selon le cas la case f2 ou la case f7. Or il semble bien que son attaque s'est parfois prouvée déstabilisante, parfois non.

Napoléon a joué plusieurs parties contre madame de Rémusat. Nous en connaissons deux, respectivement jouées en 1802 et en 1804, qui sont répertoriées dans la base de données [chessgames.com](https://www.chessgames.com) sous les codes ECO B02 et C41.

Lors des deux parties, Napoléon met en place une stratégie d'attaque parfaitement identique ; or, la première fois, il joue avec les pièces noires ; et la seconde, avec les pièces blanches. Quant à Madame de Rémusat, dans un état qui semble être celui du somnambulisme, elle commet exactement les mêmes erreurs de défense.

De fait, nous sommes tentés de croire qu'il s'agit d'une seule et même partie, dont le déroulement, dans son mécanisme de principe, a été fidèlement rapporté par un observateur avisé, dont le seul tort est de ne pas avoir été en mesure de se rappeler si Napoléon jouait avec les pièces blanches ou avec les pièces noires.

Toutefois, un hasard ou une coïncidence n'est pas à exclure. À cet égard, Chernev¹¹ évoque deux finales, respectivement Tylkowski vs. Wojciechowski (Poznań 1931)¹² et Ortuenta vs. Sanz (Madrid 1933)¹³.

¹¹ Irving CHERNEV, *Wonders and Curiosities in Chess*, Dover Publications, New York, 1974, p. 159-160.

¹² <https://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1277959>

¹³ <https://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1274525>

Observons les diagrammes de ces deux parties, la première après le 30^e coup des Blancs 30 Ca4, la seconde après le 31^e coup des Blancs 31 Ca4. Le déroulement des deux finales comporte quatre coups identiques en succession.

Tylkowski vs. Wojciechowski, 0-1, Poznan, 1931, A03

Position après le 30^e coup
des Blancs 30 Ca4



30 ... Txb2 31 Cxb2 c3 32 Txb6 c4 33 Tb4 a5 34 Cxc4 c2

Après 34 ... c2, les Noirs persévèrent :

35 Cxa5 c1=D+ 36 Rh2 Dc5 37 Tb2 Dxa5 38 g4 De1 39 g3 h5
40 gxh5 Rh6 0-1

Ortuenta vs. Sanz, 0-1, Madrid, 1933, C00

Position après le 31^e coup
des Blancs 31 Ca4



31 ... Txb2 32 Cxb2 c3 33 Txb6 c4 34 Tb4 a5 35 Cxc4 c2 0-1

Après 35 ... c2, les Noirs ne persévèrent pas, ils abandonnent.

Il est pourtant difficile de croire que les deux parties, Rémusat vs. Napoléon (1802) et Napoléon vs. Rémusat (1804), ne sont pas une seule et même partie.

Procédons à une brève comparaison.

Le premier coup de Napoléon est un coup de cavalier (à une époque, notons le, où l'on préférait commencer la partie en avançant le Pion e), qu'il joue avec les Blancs, 1 Cc3 (ouverture irrégulière : le début van Geet), ou qu'il joue avec les Noirs, 1 ... Cf6 (la défense Alekhine).

1 Cc3 (ouverture irrégulière)
début van Geet



Napoléon vs. Rémusat (1804)

1 ... Cf6
défense Alekhine



Rémusat vs. Napoléon (1802)

Après les coups 1 Cc3 e5 2 Cf3 d6 3 e4 f5 (Napoléon a les pièces blanches) et 1 e4 Cf6 2 d3 e5 3 f4 Cc6 (Napoléon a les pièces noires), les positions, dans les deux parties, sont presque identiques (seule différence : la position du Pion h n'est pas la même).

Position après le 4^e coup
des Noirs 4 ... fxe4



Napoléon vs. Rémusat (1804)

Position après le 4^e coup
des Blancs 4 fxe5



Rémusat vs. Napoléon (1802)

Position après le 9^e coup
des Noirs 9 ... Re7



Napoléon vs. Rémusat (1804)

Position après le 9^e coup
des Blancs 9 Re2



Rémusat vs. Napoléon (1802)

Position après le 12^e coup
des Blancs 12 Fc4+



Napoléon vs. Rémusat (1804)

Position après le 11^e coup
des Noirs 11 ... Fc5+



Rémusat vs. Napoléon (1802)

Position après le dernier coup
14 Dd3# 1-0



Napoléon vs. Rémusat (1804)

Position après le dernier coup
13 ... Dd6# 0-1



Rémusat vs. Napoléon (1802)

Voici le déroulement de la partie jouée en 1804.

Napoléon Bonaparte vs. Madame de Rémusat, 1804, Château de Malmaison, Paris¹⁴

1 Cc3 e5
2 Cf3 d6
3 e4 f5

Les Noirs n'ont encore développé aucune pièce et l'aile roi est quelque peu "aérée". Les Blancs en tireront bon profit. Le Roi se promènera tout seul des deux côtés de l'échiquier en tâchant d'échapper au harcèlement de la paire de Cavaliers, coopérant avec la Dame, puis le Fou. Le Roi noir ne sortira pas indemne de cette situation.

4 h3 fxe4 Voir diagramme plus haut.
5 Cxe4 Cc6
6 Cfg5

Position après le 6^e coup
des Blancs 6 Cfg5



Les Blancs ne redoutent pas la réponse des Noirs 6 ... d5, qui menace 7 ... dxe4. Les Blancs pensent continuer, comme nous allons effectivement le voir par la suite : 7 Dh5+ suivi de 8 Df3, éventuellement de 9 Df7#. Il s'agit d'un type de stratégie caractéristique de Napoléon : une attaque rapide et déstabilisante contre l'adversaire. Napoléon considère que le point faible de l'armée de son adversaire

¹⁴ https://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1250611#google_vignette

est en f7. Nous avons observé la même stratégie dans la partie que Napoléon a joué contre l'automate. Or les chances de réussite n'étaient pas les mêmes dans les deux cas. Dans cette partie, jouée contre Mme de Rémusat, l'effet de surprise était sans doute plus grand que dans le cas de l'automate, dont les coups étaient exécutés par un joueur d'échecs très expérimenté. Les conditions n'étaient donc pas les mêmes¹⁵.

6 ... d5

7 Dh5+ g6

8 Df3 Ch6 Mieux aurait été 8 ... Ff5

9 Cf6+ Re7 Voir diagramme plus haut.

10 Cxd5+ Rd6

11 Ce4+ Rxd5 Le Roi a été trop gourmand. Mieux aurait été 11 ... Rd7.

Position après le 11^e coup
des Noirs 11 ... Rxd5



12 Fc4+ Les Blancs offrent aux Noirs un cadeau empoisonné. Voir diagramme plus haut.

12 .. Rxc4

13 Db3+ La Dame blanche et le cavalier blanc rayonnent sur toutes les cases autour du Roi hormis d4.

13 ... Rd4

14 Dd3# 1-o Voir diagramme plus haut.

¹⁵ Voir l'article de Camelia de Montety et d'Antoine Vidal du numéro en cours, « Des Dames trop entreprenantes – Napoléon vs. le Turc mécanique, 1809 ; Tchigorine vs. Steinitz, 1890 ».

DES DAMES TROP ENTREPRENANTES – NAPOLÉON VS. LE TURC MÉCANIQUE (1809) ; TCHIGORINE VS. STEINITZ (1890)

—Camelia de Montety, Antoine Vidal

L'un des éléments sur lesquels Napoléon s'appuyait pour élaborer ses stratégies militaires était la rapidité de l'attaque, tant dans le déplacement des troupes que dans le déclenchement des opérations.

Engagée le 11 octobre 1805, la bataille de Haslach-Jungingen (qui appartient à la campagne d'Autriche contre la troisième coalition, peu avant Austerlitz, le 2 décembre de la même année), illustre bien l'importance de la souplesse et rapidité de décision. Le général de division, Pierre Dupont de l'Étang, n'hésita pas à engager ses 5000 hommes contre un effectif de 25 000 hommes commandés par le maréchal autrichien Karl Mack von Lieberich, qui stationnaient alors à Jungingen, au Nord d'Ulm, non loin du Danube.

Sous l'effet de la surprise, ou peut-être guidée par la simple déduction, somme toute logique, que la division de Dupont, puisqu'elle attaquait, devait être suivie de près par un corps d'armée plus important, le maréchal Mack se retrancha vers Ulm, où il fut pris au piège, car Napoléon, à la tête d'une armée de 80 000 hommes, se tenait là et fut alors en mesure de l'encercler.

L'autre élément caractéristique de la stratégie napoléonienne était l'encercllement. Napoléon parvenait à influencer son adversaire pour que ce dernier décide de lui-même d'aller se retrancher précisément là où il souhaitait livrer bataille¹⁶.

Cependant, à la guerre, comme aux échecs, les réponses défensives, si elles sont souvent déficientes en un premier temps à répondre aux innovations offensives, deviennent peu à peu plus efficaces en raison de l'expérience acquise. Ainsi, les armées autrichiennes, prussiennes et russes finirent par suivre l'exemple des armées napoléoniennes et gagnèrent à leur tour en mobilité. De même, les adversaires de Napoléon évitèrent désormais de tomber dans le piège de

¹⁶ Jean TULARD, chap. « Les manœuvres », *Napoléon Chef de guerre*, Tallandier 2012, p. 131-152.

l'encerclement. En 1812, par exemple, les Russes déjouèrent les plans de Napoléon qui projetait de les enfermer entre la Narew, le Bug et les marais du Pripet¹⁷.

Dans la partie Napoléon vs. Madame de Rémusat¹⁸, disputée en 1804 au château de Malmaison, Napoléon a mis en application ses deux éléments de stratégie de prédilection : la rapidité de l'attaque et l'encerclement.

Dans le diagramme après le 9^e coup des Noirs 9 ... Re7, nous observons que l'objectif de la paire de Cavaliers blancs est de maintenir le Roi noir dans l'isolement et de le pousser vers le centre de l'échiquier. Après 10 Cxd5+ Rd6 les Blancs jouent 11 Ce4+ et tentent le Roi noir de prendre en d5, l'attirant en réalité vers le centre de l'échiquier, d'où le Fou blanc de cases blanches, puis la Dame blanche couronnera de victoire l'encerclement du Roi noir par les pièces blanches : 11 ... Rxd5 12 Fc4+ Rxc4 13 Db3+ Rd4 14 Dd3# 1-0

Position après le 9^e coup
des Noirs 9 ... Re7



Position après le 14^e coup des
Blancs 14 Dd3# 1-0



La bataille d'Austerlitz, le 2 décembre 1805, fut une autre victoire écrasante de Napoléon contre François I^{er}, empereur d'Autriche, et Alexandre I^{er}, tsar de Russie.

¹⁷ Jacques DEMOUGIN, *Les Batailles de Napoléon*, Les Carnet de l'histoire, 2005, p. 13.

¹⁸ Lire aussi l'article de Georges Noiret dans le numéro en cours, « Deux parties de Napoléon contre madame de Rémusat » .

Napoléon, en s'appuyant sur des généraux et des armées bien entraînées, reproduit le même type de manœuvre qui lui réussissait jusqu'alors, en contournant les mouvements maladroits et surtout mal coordonnés des coalisés. L'entourage du tsar, en particulier, était très confiant, mais manquait en réalité d'expérience. De nouveau, Napoléon parvint à attirer l'ennemi sur le champ de bataille par lui choisi.

Dans le domaine des échecs, Napoléon était moins expérimenté que certains de ses adversaires. Il semble avoir examiné avec moins d'attention la topographie de l'échiquier que celle du théâtre d'opération de ses grandes victoires militaires.

Ainsi, lorsqu'il affronta le Turc mécanique au palais de Schönbrunn, en 1809, il se trouva en face d'un stratège des échecs aussi entreprenant et habile que lui-même l'était sur le champ de bataille. Nous savons en effet que celui qui opérait à l'intérieur de l'automate était le remarquable maître allemand, Johann Allgaier¹⁹.

Dans le présent article, nous allons analyser deux parties illustrant les dangers d'une position obtenue lorsque la Dame sort très tôt dans le jeu.

La première est : Napoléon Bonaparte vs le Turc mécanique, 0-1, Exposition au palais de Schönbrunn, 1809, Ouverture du Pion roi, Attaque Napoléon C20.

La seconde est : Mihail Tchigorine vs. Wilhelm Steinitz 1-0, Match par télégraphe Steinitz - Tchigorine 1890, Ronde 2, Partie italienne, Gambit Evans, C52.

Dans sa partie jouée contre le Turc, Napoléon engage sa Dame dès le début de la partie, mais il ne parvient pas à intimider l'expérimenté maître d'échecs allemand Allgaier, qui détruit rapidement tout espoir de victoire de Napoléon. Cette manière d'ouvrir des Blancs portent aujourd'hui le nom d'ouverture Napoléon, mais elle est considérée comme faible, car la Dame se développe trop tôt et devient vulnérable.

¹⁹ Henri GOLOBEK, *Chess, A History*, G. P. Putnam's Sons, New York, 1976, p. 123.

Ouverture Napoléon

1 e4 e5 2 Df3



Aujourd'hui, on considère que la meilleure réponse des Noirs est de développer leurs deux Cavaliers. Nous allons découvrir par la suite que ce fut la ligne d'action adoptée par le Turc mécanique.

1 e4 e5 2 Df3 Cc6
3 Fc4 Cf6 4 Ce2



Napoléon n'est pas le seul à avoir sorti sa Dame trop tôt dans la partie. Cela est arrivé à un champion comme Wilhelm Steinitz, dont la réputation est pourtant celle d'un joueur d'échecs circonspect par excellence.

Dans la partie évoquée plus haut, opposant Mihail Tchigorine à Wilhelm Steinitz en 1890, Tchigorine lance une attaque que Steinitz ne peut pas freiner, en raison de la sortie prématurée de sa Dame 6 ... Df6.

Au whist, il semblerait qu'un certain doigté soit nécessaire pour manier habilement le Roi, dont la valeur et la vulnérabilité sont comparables à celles de la Dame aux échecs.

Dans *Histoire anecdotique et psychologique des jeux de cartes, dés, échecs* (1919), Victor du Bled raconte une anecdote illustrant les difficultés à choisir le moment opportun pour sortir la carte royale.

« En 1851, le comte de Falloux prêchait à ses amis la fusion entre légitimistes et orléanistes. Comme M. de Laboulie, grand joueur de whist, émettait des doutes au sujet de l'entreprise, Falloux dit :

– Vous prophétisez que nous échouerons ; est-ce une raison pour ne pas faire ce que vous appelez une invite au roi ?

– Quand on joue le roi trop tôt, on le fait couper, réplique Laboulie.

– Mais quand on le joue trop tard, reprend Falloux, on perd la partie. »

Observons comment deux grandes personnalités, Napoléon, empereur des Français, et Wilhelm Steinitz, sommité des échecs, ont, à leur détriment, joué leur Dame trop tôt.

Napoléon Bonaparte vs le Turc mécanique (Johann Allgaier)²⁰, 0-1

Exposition au palais de Schönbrunn, 1809,

Ouverture du Pion roi, Attaque Napoléon, C20.

1 e4 e5

2 Df3 Attaque Napoléon. Voir diagramme plus haut.

2 ... Cc6

3 Fc4 Napoléon dirige ses forces sur la case faible f7 et tente de préparer le mat du Berger 4 Dxf7#

Position après le 3^e coup
des Blancs 3 Fc4



3 ... Cf6 avec l'éventualité 4 ... Cd4 qui menace la Dame blanche en f3 et la case du Pion c2.

4 Ce2 contrôle la case d4.

4 ... Fc5

5 a3 Un coup par lequel Napoléon empêche l'arrivée du Cavalier noir en b4 et qui lui permet éventuellement de faire retirer son Fou en a2.

5 ... d6 ouvre la porte au Fou noir des cases blanches. La Dame blanche semble coincée sur la troisième traverse. Le coup 6 h3 aurait empêché l'arrivée du Fou noir des cases blanches en g4.

6 o-o Fg4

7 Dd3 Si 7 Db3 alors 7 ... Ca5 et la Dame blanche aurait dû changer à nouveau de case.

²⁰ <https://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1250610>

7 ... Ch5

7 ... Ch5



Les pièces noires commencent une attaque bien coordonnée sur l'aile roi, à laquelle la Dame noire pourra se joindre, puisque le Cavalier libère la diagonale d8-h4. La case f4 est une case idéale pour le Cavalier noir, qui cherchera à s'y installer pour mettre la pression sur la case g2²¹. Le Fou noir des cases noires contrôle, quant à lui, la diagonale a7-g1. La Dame blanche est seule à défendre le Cavalier e2 et, une fois que le Cavalier noir sera installé en f4, la Dame blanche devra à nouveau se déplacer pour se mettre à l'abri.

8 h3 Trop tard.

8 ... Fxe2

9 Dxe2 Cf4 avec l'intention de jouer 10 ... Dg5 pour mettre la pression du g2.

10 De1 La seule manière de survivre pour les Blancs aurait été 10 Dg4 afin de protéger activement le petit roc des Blancs. Si après 10 De1 Dg5 les Blancs avaient répondu 11 g3 alors 11 ... Dxg3+ car le Pion blanc en f2 est cloué.

10 ... Cd4

²¹ À propos de la case g2, voir l'article de Michel Delacroix, « L'attaque dans la perspective du "point focal" », dans le numéro en cours.

Position après le 10^e coup
des Noirs 10 ... Cd4



La partie est déjà perdu pour Napoléon. Allgaier souhaite-t-il prolonger le divertissement ? Au lieu de jouer l'impitoyable coup 10 ... Dg5, il joue le coup à peine moins cruel 10 ... Cd4. Les Noirs attaquent ainsi le Pion c2 d'où il risquent de faire une fourchette Dame-Tour. D'autres part, ce coup rend possible le plan 11 ... Dg5 suivi de 12 ... Cf3+ avec une fourchette royale, car le Pion g serait cloué.

Allgaier choisit une autre combinaison.

11 Fb3 Cxh3+ Si 12 gxh3 alors 12 ... Cf3+ fourchette royale.

12 Rh2 Dh4 Le Roi et la Dame sont toujours sous la menace d'une fourchette royale. D'autres dangers se profilent, comme par exemple un échec à la découverte.

13 g3 Les Blancs menacent la Dame noire, mais la collaboration des pièces noires : Dame, paire de Cavaliers, Fou des cases noires est trop accablante pour les Blancs.

13 ... Cf3+ fourchette royale

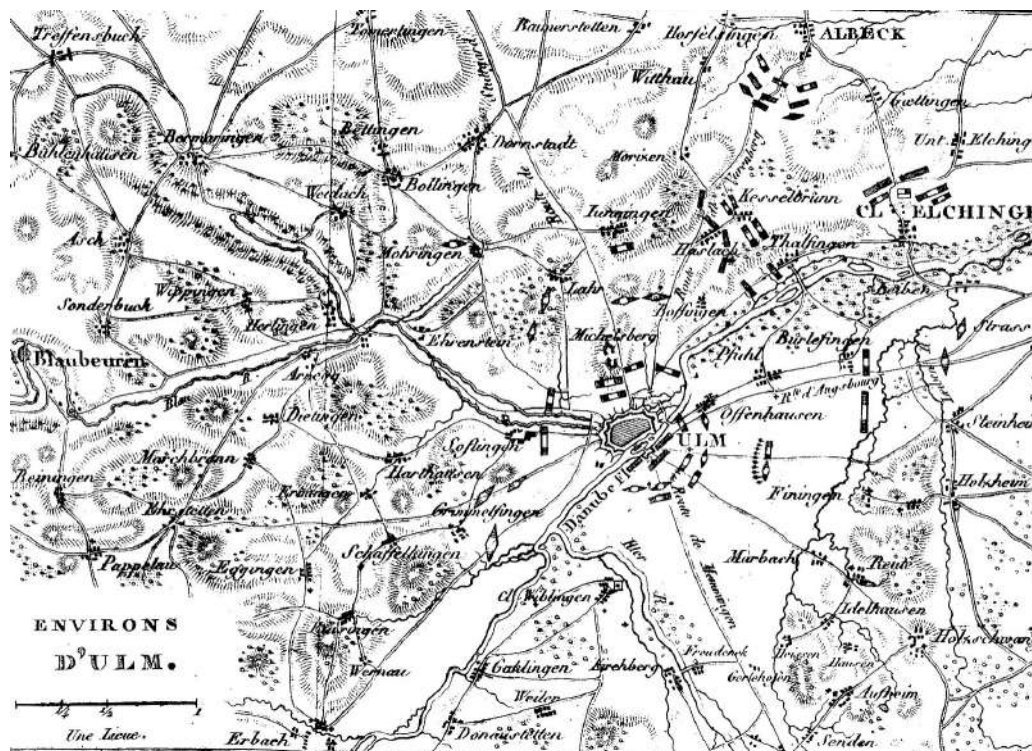
14 Rg2 Cxe1+ Cet échec ne donne pas le temps aux Blancs de jouer 15 gxh4.

15 Txex1 Dg4

16 d3 Il est trop tard pour appeler à l'aide le Fou blanc des cases Noires enfermé sur sa case de départ alors que l'on est près du dénouement.

16 ... Fxf2

En guise d'interlude, observons ci-dessous la carte de l'encerclement de l'armée du maréchal von Mack par Napoléon, lors de la bataille d'Ulm (en 1806)²².



²² https://commons.m.wikimedia.org/wiki/File:Plan_bataille_ULM.jpg

Revenons à la partie jouée contre le Turc.

17 Th1 Dxc3+

18 Rf1 Fd4 Avec l'idée 19 ... Df2#

19 Re2 Dg2+

20 Rd1 Dxc3+

21 Rd2 Dg2+

22 Re1 Cg1

23 Cc3 pour protéger la case e2.

23 ... Fxc3+ Le protecteur de la case est éliminé.

24 bxc3 De2# 0-1

24 ... De2# 0-1



Mihail Tchigorine vs. Wilhelm Steinitz²³ 1-0

Match par télégraphe Steinitz - Tchigorine 1890. Ronde 2

Partie italienne, Gambit Evans C52

1 e4 e5
2 Cf3 Cc6
3 Fc4 Fc5
4 b4 Fxb4
5 c3 Fa5
6 o-o

Position après le 6^e coup
des Blancs 6 o-o



6 ... Df6 Au lieu de jouer les coups 5 d6 ou 5 Cf6 Steinitz sort sa Dame, ce qui va mener à la position inconfortable des Noirs.

7 d4 Ch6

8 Fg5 Dd6 Si 8 ... Dg6 9 d5 Cd8 alors 10 Fxd8 Rxd8 11 Cxe5 Df6 12 Cf3 et l'avantage est pour les Blancs.

9 d5 Les Blancs attaquent le Cavalier c6.

9 ... Cd8

10 Da4 La Dame attaque le Fou a5.

10 ... Fb6

11 Ca3 L'objectif de ce coup est de poursuivre 12 Ch5.

11 ... c6

12 Fe2 Fc7

13 Cc4 Nouvelle attaque sur la Dame.

²³ <https://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1036328>

13 ... Df8

14 d6 Les Blancs sacrifient un Pion, mais cela leur permet de s'installer avantageusement sur l'aile Dame.

14 ... Fxd6

15 Cb6 Si 15 ... *axb6* alors 16 *Dxa8*

15 ... Tb8

16 Dxa7 Les Blancs ont déjà récupéré leur Pion.

16 ... Ce6

17 Fc1 Les Blancs récupèrent leur Fou de l'aile Roi pour le faire participer à l'attaque qui se déroule à l'aile Dame.

17 ... Cg8 Cette position illustre l'attitude défensive caractéristique de Steinitz²⁴.

Position après le 17^e coup
des Noirs 17 ... Cg8



18 Fa3 Le Fou blanc s'installe, menaçant, sur la diagonale a3-f8. Si 18 ... *Fxa3* alors 19 *Dxb8*.

18 ... c5 Le Fou noir des cases noires a la tâche de défendre la Tour.

19 Tad1 Cf6

20 Fc4 Le Fou blanc des cases blanches se place sur la diagonale a2-g8.

20 ... Fc7

²⁴ Voir aussi l'article de Gérard M. Robert, « Wilhelm Steinitz hier et aujourd'hui. Quelques aspects de sa contribution théorique » dans les *Chroniques d'échecs Cyrano* de janvier-mars 2025.

Position après le 20^e coup
des Noirs 20 ... Fc7



Supposons que 20 ... *Cxe4* alors 21 *Cxc8 Txc8* 22 *Dxb7*. Si 22 ... *Td8* alors 23 *Dxe4*. Si 22 ... *f5* alors 23 *Dxc8+* ou 23 *Fxe6 Tc7* 24 *Db5*. Si 22 ... *Tc6* alors 23 *Cxe5* avec la menace si 23 ... *Fxe5* alors 24 *Dxd7#*.

21 *Cd5* Le Cavalier blanc attaque le Fou en c7.

21 ... *Fd6*

22 *Ch4* Les pièces blanches ont toute l'initiative.

22 ... *Cxd5*

23 *Cf5* Les Blancs ne prennent pas tout de suite en d5, mais préfèrent intensifier d'abord leur attaque.

23 ... *g6*

24 *Cxd6+ Dxd6*

25 *Fxd5 Dc7* La Dame noire peut protéger la Tour noire b8.

26 *Fxe6 fxe6*

27 *Fxc5 Ta8*

28 *Dxa8 Dxc5*

29 *Da4* Le Pion noir d est à présent cloué.

29 ... *Rd8*

30 *Td2 Rc7*

31 *Tb1 Td8*

32 *Tb5* Les Blancs attaquent à nouveau, directement et indirectement.

Position après le 32^e coup
des Blancs 32 Tb5



33 ... Dc6 La Dame noire cloue la Tour blanche, car la Dame blanche n'est pas protégée.

33 Db4 La Tour blanche est déclouée et menace 34 Tc5 et la Dame noire serait perdue.

33 ... d6 Pour empêcher 34 Tc5.

34 a4 De8

35 Tb6 en menaçant 36 Tbx d6. Si 36 ... Txd6 alors 37 Dxd6#.

Position après le 35^e coup
des Blancs 35 Tb6



35 ... Df8 pour défendre la case d6.

36 Da5 Pour créer les conditions pour donner un échec à la découverte.

36 ... d5 Pour couper la communication entre les deux tours blanches. Si 36 ... *Rb8* alors 37 *Tdb2* avec l'idée 38 *Ta6* puis 39 *Ta8#*. Si 38 ... *Dxf2+* alors 39 *Txf2* et même si 39 ... *bxa6*, les Blancs ne tarderont pas à mater.

37 exd5 Rb8

38 d6 et les Noirs abandonnent. 1-0

Position après le dernier coup

38 d6 1-0



DE L'ATTAQUE ET DE LA DÉFENSE

— Antoine Vidal

Le parallèle entre le jeu d'échecs et l'art de la guerre, proposé dans ce numéro, est riche d'enseignements. De toute évidence, aux échecs et à la guerre on pratique également l'attaque et la défense. L'attaque est naturellement considérée comme la manière la plus dynamique et spectaculaire de gagner, tant sur l'échiquier que sur le théâtre des opérations. Mais la défense ne doit pas être négligée, car, bien menée, elle est une voie non moins sûre vers la victoire.

Dans cet article, nous avons sélectionné deux parties pour illustrer l'attaque et la défense²⁵.

La première, qui oppose Alexander Alekhine à Karoly Sterk (Budapest, 1921, 1-0), donne une illustration de l'attaque par excellence, telle qu'elle est menée avec panache par Alekhine.

La deuxième, qui oppose Joseph Blackburne à Wilhelm Steinitz (Londres, 1863, 0-1), met en scène deux protagonistes bien opposés dans leurs tempéraments.

Nous observerons, d'une part, l'acharnement avec lequel Blackburne dirige des attaques brutales et successives sur Steinitz ; d'autre part, la magistrale sérénité, la précision de la défense de Steinitz, qui, coup après coup, toujours en défense, rend la position de Blackburne de plus en plus précaire et enfin perdante.

Alexander Alekhine vs. Károly Sterk²⁶ 1-0

Budapest 1921, Ronde 4, 09/09

Gambit dame refusé D37

1 d4 d5

2 Cf3 e6

3 c4 Cf6

4 Cc3

²⁵ Voir l'article en guise d'épilogue du numéro en cours.

²⁶ <https://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1012053>

Position après le 4^e coup
des Blancs 4 Cc3



4 ... Cbd7
5 e3 Fd6
6 Cb5 Fe7
7 Dc2 c6
8 Cc3 o-o
9 Fd3 dxc4
10 Fxc4 c5
11 dxc5 Fxc5
12 o-o b6
13 e4

Position après le 13^e coup
des Blancs 13 e4



Des continuations plus conventionnelles que celle d'Alekhine auraient été :

13 b3 Fb7 14 Fb2

Ou

13 Ce4 De7 14 Cxf6+ Cxf6

Ou

13 Td1 Fb7 14 b3 a6 15 Fb2

13 ... Fb7

14 Fg5

Position après le 14^e coup
des Blancs 14 Fg5



Si *14 e5* alors *14 ... Cg4 15 Cg5 g6*. Que pourraient alors jouer les Blancs ? *16 Cge4* ou *16 Cce4*. Ou si *16 Cxe6* alors *16 ... Dh4 17 h3 Dg3* suivi de mat. Même si les Blancs jouaient *17 Ff4*, les Noirs conserveraient l'avantage après *17 ... fxe6*. Or, si *17 ... Cxh2* alors *18 Fxh2 Dxc4*.

14 ... Dc8

La Dame quitte la diagonale du Fou blanc des cases noires. D'autre part, toute la géographie de l'échiquier a changé. Si les Blancs ne défendaient pas la case c4, alors les Noirs pourraient jouer *15 ... Fxf2+* et, quelle que soit la réponse des Blancs, les Noirs pourraient continuer *16 ... Dxc4*.

15 De2 Fb4

Le Fou noir des cases noires attaque le Cavalier Cc3, défenseur du Pion blanc e4.
Si *16 Fxf6* alors *16 ... Cxf6 17 Tac1 Fxc3 18 Fd3 Dd7 19 Txc3*

Si *16 Fd3* les Noirs pourraient continuer *16 ... Fxc3 17 Tãc1 Cc5 18 Txc3 Fxe4 19 Fxe4*. Il n'est pas recommandable de jouer *16 Tãc1*. Si *16 Tãc1*, alors *16 ... Fxc3 17 Fd3 Cc5 18 Txc3 Fxe4 19 Fxf6 Fxd3* qui menace de gagner la Tour blanche en f1, car la Dame et la Tour sont sur la même diagonale.

16 Fd3 Fxc3

Position après le 16^e coup
des Noirs *16 ... Fxc3*



17 Tfc1

Il ne faut pas appliquer les principes de jeu mécaniquement, sans réfléchir aux conséquences. En principe, on préfère placer la Tour de l'aile Dame sur la case c et la Tour de l'aile Roi sur les cases proches de l'aile Roi. Or, dans cette situation particulière, afin d'éviter que la Tour en f1 et la Dame en e2 ne se retrouvent sur la même diagonale e2-f1, il fallait bouger de préférence la Tour f. Alekhine avait-il envisagé que, si la Tour blanche quittait la case f, elle ne serait plus attaquée par le Fou noir après l'éventuel *... Fxd3* ? Si les Noirs répondaient *17 ... Cc5* alors *18 Txc3 Fxe4 19 Fxf6 Fxd3*. Le Fou menacerait la Dame en e2, mais la Tour ne serait plus derrière elle sur la même diagonale. *20 De3 gxf6 21 b4 Fg6 22 bxc5 bxc5 23 Txc5*.

17 ... Cxe4

18 Fxe4 Fxe4

19 Dxe4 Cc5

Le Fou des Noirs cesse d'être cloué. Les Noirs ont réussi à arriver à un *zwischenzug*. Le Cavalier noir attaque la Dame blanche et laisse ainsi le temps au Fou de quitter la case c3, où il était en danger.

Si les Blancs avaient joué *20 Db1* et si *20 ... Fa5* alors *21 b4 Fxb4 22 Dxb4 Cd3*.

Ou, si 20 ... *Fb4* alors 21 *a3 Db7* 22 *axb4 Cb3*, qui ferait une fourchette sur les deux Tours. Les Noirs opposeraient une certaine résistance.

Les Blancs jouent :

20 *De2*

Ce coup, où va-t-il mener ?

Position après le 20^e coup
des Blancs 20 *De2*



20 ... *Fa5*

21 *Tab1*

Les Noirs craignent le coup des Blancs 22 *b4*.

21 ... *Da6* Le Cavalier est décloué et la Dame noire attaque la Dame blanche, qui n'est pas protégée.

22 *Tc4* Le Pion b pense à nouveau pouvoir s'avancer en *b4*.

Position après le 22^e coup
des Blancs 22 *Tc4*



22 ... Ca4 Les Noirs pensent que c'est un bon coup.
Si 23 b4 alors 23 ... Cc3, car la Tour blanche en c4 est clouée.

23 Ff6

Un coup magistral. Le Fou blanc n'est pas en danger sur la case f6. Il ne s'y installe pas uniquement pour surveiller la case c3 où le Cavalier noir voudrait se déplacer. En effet, si 23 ... gxf6 alors 24 Tg4+ Rh8 suivi de 25 Dxa6 et la Dame noire serait perdue.

Or Alekhine met en place une attaque du côté Roi de grande envergure. Si les Noirs ne jouaient pas 23 ... gxf6, et si la Tour noire continuait à bloquer la case f8, alors les Blancs pourraient jouer quand même 24 Tg4 et si 24 ... Dxe2 alors 25 Txg7+ Rh8 26 Tg6#

Si les Noirs jouent 23 ... h5 alors 24 Tg4 Dxe2 25 Txg7+ Rh8 26 Cg5 suivi de 27 Th7+ Rg8 28 Th8#

23 ... Tfc8

Une bonne tentative. Si 24 Txc8 Dxc8 et la Dame noire serait hors de danger.

24 De5

Position après le 24^e coup
des Blancs 24 De5



Un autre coup magistral. Deux des pièces blanches sont en prises, mais ce ne sont pas de cadeaux pour les Noirs.

Si 24 ... gxf6 alors 25 Tg4+ Rh8 26 Dxf6# ou alors 25 Tg4+ Rf8 26 Dd6+ Re8 27 Tg8#

Si 24 ... Dxc4 alors 25 Dg5. Que les Noirs jouent 25 ... Rf8 ou 25 ... g6, la Dame blanche, toute en contrôlant la diagonale c1-h6, a des possibilités, soit de mater,

soit de gagner la Dame noire. Les Blancs gagnent la Dame noire après 25 ... *Rf8* 26 *Dxg7+ Re8* 27 *Dg8+ Rd7* 28 *Ce5+ Rc7* 29 *Dxf7+ Rb8* 30 *Cxc4*.

Si 24 ... *Txc4* alors 25 *Dg5 Tg4* 26 *Dxg4 g6* 27 *Dxa4* ou alors 25 *Dg5 Rf1* 26 *Dxg7+ Re1* 27 *Ce5* et les Noirs ne pourraient pas empêcher le mat.

24 ... *Tc5*

25 *Dg3*

La Dame s'installe sur la colonne g.

25 ... *g6*

26 *Txa4* Les Noirs perdent un Cavalier.

26 ... *Dd3*

27 *Tf1 Tac8*

28 *Td4 Df5*

29 *Df4 Dc2*

30 *Dh6* Les Noirs sont perdus.

1-0

Dernière position
après le 30^e coup
des Blancs 30 *Dh6* 1-0



Joseph Blackburne vs. Wilhelm Steinitz²⁷ 0-1

Partie amicale, Londres, 1863

Ouverture italienne, gambit Evans, attaque Morphy C51

1 e4 e5
2 Cf3 Cc6
3 Fc4 Fc5
4 b4
4 ... Fxb4
5 c3 Fc5
6 d4 exd4
7 o-o d6

Si 7 ... *dxc3*, alors 8 *Fxf7+* *Rxf7* 9 *Dd5+* *Re1* 10 *Dxc5*. Et non 8 *Dd5* car alors les Noirs répondraient 8 ... *De7* pour protéger à la fois les cases f7 et c5.

8 cxd4 Fb6
9 Cc3

Position après le 9^e coup
des Blancs 9 Cc3



Ouverture italienne, gambit
Evans, attaque Morphy C51

Au lieu de jouer 9 *e5*, les Blancs préfèrent développer leur Cavalier en c3. Le coup 9 *Db3* serait inutile, car les Noirs pourraient répondre 9 ... *De7* ou 9 ... *Ca5*. Si 9 *Db3* *Ca5* alors 10 *Fxf7+* *Rf8* 11 *Dd5* *Cf6* et le Fou blanc des cases blanches serait perdu.

²⁷ <https://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1028819>

9 ... Fg4

10 Fb5 Le Cavalier noir c6 ne peut plus participer à l'attaque du Pion blanc d4. Les Blancs voudraient continuer *11 d5*, si le Cavalier continuait à être cloué.

10 ... Rf8 Pour déclouer le Cavalier.

11 Fxc6 Dans cette position, le coup *11 Fe3* serait supérieur au coup du texte. Les Noirs ne pouvant plus roquer, l'échange des pièces n'apporte pas un avantage particulier aux Blancs.

11 ... bxc6

12 Fa3 Mieux aurait été *12 Fe3*.

12 ... Fxf3

13 gxf3 Dg5+

14 Rh1 Ce7

15 Ce2 Cg6

16 Tg1 Df6

17 Dd3 Rg8

Position après le 17^e coup
des Noirs 17 ... Rg8



Le Roi noir cherche à se mettre à l'abri. Un coup d'attaque comme par exemple *17 ... Cf4* serait inutile et même défavorable aux Noirs. Si *17 ... Cf4* alors *18 Cxf4 Dxf4 19 Tac1 h5 20 Txc6 g6 21 Fc1* ou *19 Tg4 Df6 20 e5*.

18 Fc1 h6

19 f4 Rh7

20 f5 Ce7

21 Fb2 Les Blancs veulent s'emparer du centre. Les Noirs s'y opposent efficacement.

21 ... d5

22 f3 Tad8 La Tour noire contribue à renforcer le contrôle du centre.

Position après le 22^e coup
des Noirs 22 ... Tad8



23 Cf4

23 ... Thg8 Steinitz défend admirablement.

Si 23 ... *dxe4* 24 *fxe4 Bxd4* 25 *Ch5*, la position pourrait devenir dangereuse pour les Noirs : après 25 ... *De5* 26 *Fxd4* si 26 ... *Dxd4* alors 27 *Dxd4 Cxf5* pour défendre la case g7 28 *Txg7+ Cxg7* 29 *Dxg7#*. Si 27 ... *Tg8* pour défendre la case g7 alors 28 *Txg7+ Rh8* 29 *Txg8+ Rxg8* 30 *Dg7#*

24 Ch5 Les Blancs attaquent sans prendre le temps de peaufiner l'attaque avec un coup comme 24 *Tg4*, suivi de 25 *Tg1*. Si 24 *Tg4* alors 24 ... *dxe4* 25 *fxe4 Fxd4*.

24 ... Dh4

Après 24 *Ch5*, les Noirs parent les menaces tout en préparant leur riposte.

Position après le 24^e coup
des Noirs 24 ... Dh4



25 f6 Dxh5

26 fxe7 Td7

27 exd5+ g6 Les Noirs répondent simplement à l'échecs à la découverte.

28 Tae1 Les Blancs apportent un soutien à leur Pion passé, mais les Noirs ont la situation sous contrôle.

28 ...Te8

29 Te5 Les Blancs (Blackburne) attaquent de nouveau, cette fois-ci la Dame.

29 ... Dh4 Les Noirs (Steinitz) mettent leur Dame à l'abri, tout simplement.

30 Tf5

Position après le 30^e coup
des Blancs 30 Tf5



Les Blancs trouvent une nouvelle attaque en sacrifiant une Tour. Si 30 ... *gxf5* alors 31 *Dxf5+ Rh8* seule case et la Dame peut récupérer sa Tour sacrifiée en jouant 32 *Dxd7*. En revanche, si 32 *d6*, les Blancs ne tarderaient pas à mater quelle que soit la réponse des Noirs : 32 ... *cxd6* ou 32 ... *Tg8* ou 32 ... *Td8* ou 32 ... *Txd6*. Dans le même esprit provocateur, Blackburne aurait pu jouer 30 *Te6*. Or si 30 ... *Tdxe7* alors 31 *Texg6 fxc6* 32 *Dxc6+Rh8* 33 *d6* pour permettre au Pion doublé d'avancer en permettant au Fou en b2 de donner un échecs à la découverte. 33 ... *cxd6* 34 *d5+ Fd5* 35 *Fxd5+ Dxd5* 36 *Dxh6+ Th7* 37 *Dg6 Txh2+* 38 *Rxh2 Dh4+* 39 *Rg2 Te2+* 40 *Rf1 De1#*

30 ... *Dxe7* Steinitz refuse de répondre à la provocation. Avec une humilité admirable, il se contente du Pion blanc e7. Cependant le Pion est pris par la Dame et non par la Tour. Une subtilité que Steinitz entend car, si 30 ... *Tdxe7*, alors 31 *Txf7+ Txf7* 32 *Dxc6+ Rh8* 33 *Dxf7 De7* 34 *Tg8+ Txg8* 35 *Dxe7*. Ou si 30 ... *Texe7* alors 31 *Txf7+ Txf7* 32 *Dxc6+ Rh8* 33 *Dg8#*

31 dxc6 Tdd8

32 Fa3 De6

33 Tf4 f5 Le Roi noir est très bien défendu. L'attaque des Blancs a échoué.

Position après le 33^e coup
des Noirs 33 ... f5



34 Th4 Les Blancs pensent-ils pouvoir poursuivre une attaque ?

34 ... h5

35 Fb2 Td5 Le Pion d n'avancera plus. Le Fou blanc est neutralisé.

36 Dc2 De2 Les Noirs proposent l'échange des Dames.

37 Db3 Db5 Les Noirs réitèrent la proposition.

38 Dc3 Te2

39 f4 Txd4 Les Noirs conservent leur calme et prennent en d4.

40 Df3 Dd5

Les Blancs abandonnent. 0-1

Position après le dernier
coup 40 ... Dd5 0-1



Atelier des Échecs

ALEKHINE, CRÉATEUR DE POSITIONS DANS SES PARTIES

— François-Guy Delaroche

Depuis le XIX^e siècle, les échecs sont envisagés comme un objet d'études approfondies sur le plan théorique, s'agissant de la phase d'ouverture ou de celle des fins de partie. Le milieu de jeu, quant à lui, est considéré comme la phase propice aux combinaisons.

Alekhine observait judicieusement : « Malheureusement – et c'est là que réside la tragédie du joueur d'échecs en tant qu'artiste – il faut deux joueurs pour faire d'une partie un chef d'oeuvre²⁸. » Une partie d'échecs, même disputée entre deux joueurs conventionnels, n'est jamais entièrement prévisible. Cela dit, certains joueurs se distinguent par un tempérament particulièrement créatif, c'est-à-dire créateur d'imprévu.

Alekhine s'est fait une place dans l'histoire des échecs pour son imagination débordante et ses capacités prodigieuses de tacticien. Dans un livre intitulé *The Golden Dozen*, Irving Chernev cite le joueur et théoricien des échecs danois, Gideon Stahlberg, à propos d'Alekhine : « Aux yeux des amateurs du jeu d'échecs, Alekhine est l'un des plus grands maîtres, si ce n'est le plus grand d'entre eux. On le surnomme le "tacticien inégalé". Cela est vrai, jusqu'à un certain point. Alekhine est sans conteste l'auteur de nombreux chefs-d'oeuvre de stratégie, mais, contrairement à celle de Lasker, sa tactique réside moins dans l'utilisation des points faibles de l'adversaire, que dans l'expression de son propre génie. Alekhine n'était pas l'égal de Lasker en tant que psychologue, mais il a dépassé tous ses adversaires dans le domaine de la combativité créatrice²⁹. »

²⁸ Jonathan LEVITT, David FRIEDGOOD, *Secrets of Spectacular Chess*, 1995, p. 136.

²⁹ Irving CHERNEV, *The Golden Dozen, The Twelve Chess Players of All Times*, Oxford University Press, New York and Oxford, 1976, p. 151.

Les compositeurs d'études et de problèmes envisagent les échecs dans ce qu'ils considèrent être leur quintessence : une série d'opérations mathématiques dont l'ordre de succession, primordial, produit une combinaison dont on peut dire qu'elle est non seulement un parcours initiatique indispensable jusqu'à la victoire, mais aussi une pure chorégraphie. Les meilleurs problémistes ne cherchent pas toujours à se distinguer en tant que joueurs d'échecs de tout premier ordre, non plus que les meilleurs joueurs d'échecs ne sont tous tentés par la composition de problèmes. Quant aux études, elles se situent à la frontière entre les problèmes et les parties : leur caractère théorique, propre à la construction des problèmes, est plongé dans une situation qui pourrait être celle d'une partie dont seuls les aspects positionnels ont été neutralisés.

Pour souligner la « combativité créatrice » d'Alekhine, nous avons sélectionné deux situations extraites de parties jouées dans les années 1920. Vous êtes invités à observer les diagrammes en réfléchissant à une manière de continuer la partie. Quant aux brillantes solutions imaginées par Alekhine, elles sont disponibles dans le numéro en cours à la rubrique *Solutions – Atelier des Échecs*.

Diagramme I
Alekhine vs. Freixa
(simul.) Barcelona (1928) 1-0



Position après le 28^e coup des
Noirs 28 ... Ce7

Diagramme II
Tarrasch vs. Alekhine
Bad Pistyan (1922) 0-1



Position après le 21^e coup
des Blancs 21 Ch2

Solutions

SOLUTIONS DE L'ARTICLE « L'ATTAQUE DANS LA PERSPECTIVE DU “POINT FOCAL” » DE MICHEL DELACROIX

I. Adolf Anderssen, *Illustrierte Zeitung* (Leipzig) (1848)

Le Fou noir garde les points focaux f7 et g6.

1 Rb1, coup d'attente

1 ... Fh5

2 Tg6

Si 2 ... Fd1 alors 3 Cf7 #

Si 2 ... Fxg6 alors 3 Cxg6 #

II. Philip von Klett, *Schachprobleme* (1878)

La Dame noires garde les cases b2 et h8.

La clef est la suivante :

1 Tg3

Si 1 ... la Dame bouge sur la deuxième traverse alors 2 Dh8#

Si 1 ... la Dame bouge sur la colonne h alors 2 Db2#

Si 1 ... Fe2 ou 1 ... Fg2 alors 2 Db2#

Si 1 ... Fh3 alors Dh8#

Si 1 ... d2 ou 1 ... f2 alors 2 Db2#

Si 1 ... Dxc3 alors 2 Db2#.

SOLUTIONS DE L'ARTICLE « ALEKHINE, CRÉATEUR DE POSITIONS DANS SES PARTIES » DE FRANÇOIS-GUY DELAROCHE

Alexander Alekhine vs. Ferran Freixa³⁰ 1-0

Simultanée, Barcelone, 1928, 24/01

Partie italienne C50

Après : 1 e4 e5 2 Cf3 Cc6 3 Fc4 h6 4 Cc3 Cf6 5 o-o Fc5 6 Fd5 o-o 7 d3 d6 8 Fe3 Fb6 9 h3 De7 10 Dd2 Rh7 11 Tae1 Fe6 12 Fxc6 bxc6 13 Ce2 c5 14 c4 a5 15 Cc3 a4 16 Dc2 Dd7 17 Cd5 Tg8 18 Ch2 Fa5 19 Te2 c6 20 f4 cxd5 21 cxd5 Fxd5 22 exd5 exf4 23 Fxf4 Cxd5 24 d4+ Rh8 25 dxc5 dxc5 26 Fe5 Fb6 27 Cg4 f6 28 Dg6 Ce7 les Noirs menacent 29 ... Cxg6 ou 29 ... fxe5. Les pièces blanches semblent préparer une attaque d'envergure.

Diagramme I

Alekhine vs. Freixa

(Simul.) Barcelona, 1928



Position après le 28^e coup
des Noirs 28 ... Ce7

29 Dxh6+ Sacrifice de Dame

³⁰ <https://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1012548>

Alekhine ne joue pas 29 *Dh5*, mais sacrifie sa Dame. Si 29 *Dh5* alors des déroulements possible seraient :

29 ... *c4+* 30 *Rh2 De8* 31 *Dh4 Cg6* 32 *Txf6*. Si 32 ... *Cxh4* alors 30 *Txh6#*.

Si 29 ... *c4+* 30 *Rh1 De8* 31 *Cxf6* alors 31 ... *Dxh5* 32 *Cxh5 Cg6*. Si 33 *Fxg7 Tg7* 34 *Cxg7 Rxg7*, les Noirs seraient tout-à-fait hors de danger.

Si les Blancs avaient joué 29 *Dxf6* alors la continuation aurait pu être dans le même esprit : 29 ... *gxf6* 30 *Txf6* pour préparer l'échec à la découverte.

29 ... *gxh6*

30 *Txf6 c4+*



Position après le 30^e coup
des Noirs 30 ... *c4+*

Une grosse erreur.

Le coup 30 ... *Txg4* aurait pu conduire au déroulement suivant : 31 *Td6+* Échec à la découverte et menace sur la Dame noire en d7. 31 ... *Tg7* 32 *Fxg7+ Rxg7* 33 *Txd7*. Tandis que le coup 30 ... *Tg5* aurait pu conduire au déroulement suivant : 31 *Tf8+* échec double 31 ... *Rh7* 32 *Cf6+* fourchette royale et les Blancs auraient un avantage décisif.

31 *Txb6+* Échec à la découverte.

31 ... *Tg7* Si 31 ... *Rh7* alors 32 *Txh6#*.

32 *Txh6+* *Rg8*

33 *Cf6+* fourchette royale



Position après le 33^e coup
des Blancs 33 Cf6+

33 ... Rf7
34 Cxd7 Tg6
35 Th7+ 1-0



Position après le dernier
coup 35 Th7+ 1-0

Siegbert Tarrasch vs. Alexander Alekhine³¹ 0-1

Bad Pistyan, 1922, 07/04

E10

Après : 1 d4 Cf6 2 Cf3 e6 3 c4 c5 4 d5 b5 5 dxe6 fxe6 6 cxb5 d5 7 e3 Fd6 8 Cc3 o-o 9 Fe2 Fb7 10 b3 Cbd7 11 Fb2 De7 12 o-o Tad8 13 Dc2 e5 14 Tfe1 e4 15 Cd2 Ce5 16 Cd1 Cfg4 17 Fxg4 Cxg4 18 Cf1 Dg5 19 h3 Ch6 20 Rh1 Cf5 21 Ch2 les Noirs ont l'avantage. Nous allons observer ensemble comment Alekhine a conduit la partie de manière surprenante et merveilleuse.

Diagramme II
Tarrasch vs. Alekhine
Bad Pistyan, 1922



Position après le 21^e coup
des Blancs 21 Ch2

21 ... d4

Alekhine est provocateur. Si les Blancs répondent 22 *exd4* alors les Noirs continuent 22 ... *e3* et si 23 *Cxe3* alors 23 ... *Cxe3* 24 *fxe3 Dg3* 25 *Cf3 Txf3* et les Noirs gagnent. Ou si 25 *Cg4* alors 25 ... *Dxh3+*, suivi de 26 ... *Dxg4*.

22 Fc1 d3 Les Pions noirs avancent. Ils bloquent les pièces blanches sur l'aile Dame et permettent ainsi aux pièces noires de livrer une attaque sur l'aile roi.

23 Dc4+ La Dame essaie de se dégager.

³¹ <https://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1012085>

23 ... Rh8

24 Fb2 Le Fou blanc se place sur une diagonale plus aérée. Le Fou et la Dame sont les seules pièces qui pourraient attaquer le Roi noir ; mais de quelle manière comptent-elles se coordonner ?

24 ... Cg3+



Position après le 24^e coup
des Noirs 24 ... Cg3+

L'attaque se poursuit. Le Cavalier donne échec et sait qu'il pourrait s'abriter en e2 soutenu par le Pion d3. Le Pion e4 est défendu par le Fou b7, ce qui permet au Cavalier noir g3 d'avoir toute sa mobilité. Le Fou noir des cases noires contrôle la diagonale b8-h2. La Dame noire rayonne en contrôlant toute l'aile roi. La Tour noire f8 peut à tout moment entrer en action. Les pièces noires collaborent efficacement.

25 Rg1 Si 25 f×g3 alors 25 ... D×g3.

25 ... Fd5 Le Fou noir des cases blanches coupe la communication de la Dame blanche sur la diagonale a2-g8. Le Fou pourra par la suite aller en e6 et participer à l'attaque qui se déroule sur l'aile roi.

26 Da4



Position après le 26^e coup
des Blancs 26 Da4

Si 26 Dc3 alors 26 ... Ce2+ fourchette royale. Et si 27 Txe2 alors 27 ... dxe2 28 De1 exd1=promotion.

26 ... Ce2+

27 Rh1 défend le Cavalier blanc.

27 ... Tf7 Surveille les mouvements de la Dame blanche qui pourrait prendre le Pion isolé a.

28 Da6 h5

29 b6 Les Blancs libèrent la case b5 pour que la Dame blanche ait le contrôle de la diagonale a6-f1. Si 29 ... axb6 alors 30 Txe2 dxe2 31 Dxe2.



Position après le 29^e coup
des Blancs 29 b6

29 ... Cg3+

30 Rg1 axb6

31 Dxb6 Ce2+

32 Rh1 Cg3+

33 Rg1 d2 La Tour est perdue.

34 Tf1 Cxf1

35 Cxf1 Fe6 Le Fou est prêt à prendre une part active à l'attaque.



Position après le 35^e coup
des Noirs 35 ... Fe6

36 Rh1 Fxh3

37 gxh3 Tf3

38 Cg3 Les Blancs essaient de bloquer le passage, mais la poussée du Pion noir h mène vers un dénouement inéluctable.

38 ... h4



Position après le 38^e coup
des Noirs 38 ... h4

39 Ff6 Coup de désespoir. Si 39 ... *gxf6* alors 40 *Dxd8+* et la situation des Blancs s'améliore ostensiblement.

39 ... Dxf6

40 Cxe4 Txxh3+ 0-1

Les Blancs abandonnent. Si 41 Rg2 alors 41 ... Df3+ 42 Rf1 Th1#. Si 41 Rg1 alors 41 ... Fh2+ 42 Rf1 Dxb6.



Position après le dernier
coup 40 ... Txxh3+ 0-1

Echiquier littéraire

LES ÉCHECS ET L'ART DE LA GUERRE

—Camelia de Montety

PREMIÈRE PARTIE - NAISSANCE D'UN JEU DE GUERRE

I. Quelques points de vue

— Les échecs entre l'économie et la métaphysique —

La légende la plus répandue aujourd'hui expliquant la naissance du jeu d'échecs est sans doute celle du sage Sissa, selon laquelle un certain Sissa ben Dahir aurait inventé les échecs pour divertir le roi Balhit³².

C'est la récompense demandée à son souverain par Sissa qui frappe en particulier les esprits, peut-être en raison de sa congruence avec notre société, où la nouvelle élite, ayant remplacé la classe guerrière, a donné à la réflexion stratégique un caractère indissolublement lié au profit économique.



De fait, tout en demandant une récompense apparemment modeste, Sissa est un modèle pour les stratèges économiques les plus brillants, car il réussit à négocier de manière magistrale : « Il me suffira, dit Sissa, d'un grain de blé sur la première case, de deux sur la deuxième, de quatre sur la troisième, de huit sur la quatrième, et ainsi de suite en doublant le nombre à chaque case jusqu'à la dernière³³. »

³² *Larousse du jeu d'échecs* (1997), Préface de Joël Lautier, p. 15.

³³ *Ibidem*.

Ainsi, puisque l'échiquier comporte 64 cases, le roi devra-t-il céder l'équivalent de la formule : $2^{64} - 1$, c'est-à-dire quelque 18 446 744 073 709 551 616 grains de blé, ce qui représente la production de blé de plusieurs dizaines d'années... Il s'agit non seulement d'une intéressante illustration de la progression géométrique des nombres, mais aussi d'un contrat d'affaires qui, dans son apparence inoffensive, est peut-être le meilleur, inégalé dans l'histoire des contrats.

En d'autres temps, où les agents économiques jouissaient d'un prestige inférieur à celui des militaires, d'autres récits sur l'invention du jeu d'échecs étaient prisés qui mettaient en lumière une autre forme de pensée stratégique, dont les fondements puisaient tant dans le domaine de la dialectique des volontés (psychologie), que dans celui de la logistique et des opérations militaires.

Le règne du roi Balhit, ainsi que l'existence du jeu d'échecs, sont évoqués dans un livre du X^e siècle intitulé *Les prairies d'or* ; son auteur, Al-Mas'ûdî, est un encyclopédiste et polygraphe arabe. L'ouvrage a été publié dans une édition bilingue arabe-française dans la deuxième moitié du XIX^e siècle³⁴. L'extrait ci-dessous nous montre qu'à cette époque, la fascination pour les mathématiques n'était pas essentiellement liée au facteur économique. La réflexion mathématique pouvait légitimement s'incarner dans le domaine de la philosophie ou de l'astronomie, tout en contribuant à la formulation des plans stratégiques militaires et des principes de gouvernement.

Al-Mas'ûdî situe le règne du roi Balhit par rapport aux souverains qui l'ont précédé. Pour se faire une idée plus précise de la période dont il est question, ceux qui ne sont pas familiarisés avec la chronologie des dynasties indiennes peuvent prendre pour point de repère le règne d'Alexandre le Grand (356-323 av. J.-C.), lequel remporta une éclatante victoire sur le roi indien Poros lors de la bataille d'Hydapse en 326 av. J.-C. :

« [Zaman] eut pour successeur Par (Porus), qui livra bataille à Alexandre et fut [vaincu] dans un combat singulier, il avait régné cent quarante ans. A p r è s l u i régna Dabchelim, auteur du livre *Kalilah et Dimnah* [...]. Le règne de Dabchelim fut de cent dix ans ; mais on n'est pas d'accord à cet égard. Après lui régna Balhit³⁵. »

³⁴ MAÇOUDI, *Les prairies d'or*, traduction de C. Barbier de Meynard et Pavet de Courteille, Société asiatique, neuf volumes, Paris, 1861-1877.

³⁵ MAÇOUDI, *Les prairies d'or*..., t. 1, 1861, p. 160.

Un peu plus loin, Al-Mas'ûdî donne des informations sur l'invention du jeu d'échecs et les raisons pour lesquelles, selon lui, le jeu était apprécié par Balhit. Le roi Balhit nous est présenté comme un souverain érudit et avisé.

« On inventa, à cette époque, le jeu d'échecs, auquel ce roi donna la préférence sur le tric-trac, en démontrant que l'habileté l'emporte toujours dans ce jeu sur l'ignorance. Il fit des calculs mathématiques sur les échecs, et composa, à ce sujet, un livre nommé *Tarak-Djenka*, qui est resté populaire chez les Indiens. Il jouait souvent aux échecs avec les sages de sa cour, et ce fut lui qui donna aux pièces des figures d'hommes et d'animaux, leur assigna des grades et des rangs, assimila le roi (*Chah*) au chef qui dirige, et ainsi de suite des autres pièces. Il fit aussi de ce jeu une sorte d'allégorie des corps élevés, c'est-à-dire des corps célestes, tels que les sept planètes et les douze signes du zodiaque, et consacra chaque pièce à un astre. L'échiquier devint une école de gouvernement et de défense ; c'était lui que l'on consultait en temps de guerre, quand il fallait recourir aux stratagèmes militaires, pour étudier la marche plus ou moins rapide des troupes³⁶. »

Le compte-rendu d'Al-Mas'ûdî met l'accent sur plusieurs particularités mathématiques de l'échiquier :

« Les Indiens donnent un sens mystérieux au redoublement des cases de l'échiquier ; ils établissent un rapport entre cette cause première, qui plane au dessus des sphères et à laquelle tout aboutit, et la somme du carré de ces cases. Ce nombre est égal à 18, 446, 740, 073, 707, 551, 615, où se trouvent six fois mille après les chiffres de la première série, cinq fois mille après ceux de la seconde, quatre fois mille après ceux de la cinquième, et une fois mille après ceux de la sixième³⁷. »

Al-Mas'ûdî conclut ces observations de la façon suivante :

« Les Indiens expliquent par ces calculs la marche du temps et des stèles, les influences supérieures qui s'exercent sur ce monde et les liens qui les rattachent à l'âme humaine³⁸. »

³⁶ Ibidem.

³⁷ Ibidem.

³⁸ Ibidem.

Au fil des siècles, il apparaît que la légende a déplacé l'accent vers d'autres aspects, moins liés à l'âme et au cosmos et liés davantage à la question des ressources dans le monde. Nous pouvons par exemple lire l'article de Wikipédia :

« En Inde, le roi Belkib (ou Bathait), qui s'ennuie à la cour, demande qu'on lui invente un jeu pour le distraire. Le sage Sissa invente alors un jeu d'échecs, ce qui ravit le roi. Pour remercier Sissa, le roi lui demande de choisir sa récompense, aussi fastueuse qu'elle puisse être. Sissa choisit de demander au roi de prendre le plateau du jeu et, sur la première case, poser un grain de riz, ensuite deux sur la deuxième, puis quatre sur la troisième, et ainsi de suite, en doublant à chaque fois le nombre de grains de riz que l'on met. Le roi et la cour sont amusés par la modestie de cette demande. Mais lorsqu'on la met en oeuvre, on s'aperçoit qu'il n'y a pas assez de grains de riz dans tout le royaume pour la satisfaire³⁹. »

Dans ce récit moderne, Balhit n'est pas le roi érudit, philosophe et mathématicien dont nous avons fait connaissance dans le livre d'Al-Mas'ûdî. Voici comment conclut l'article (Wikipedia) :

« Si l'on se base sur la production annuelle de riz (776 millions de tonnes de riz usiné en 2022), il faudrait environs 950 ans pour réunir les grains de riz nécessaires à la réalisation de ce problème (738 milliards de tonnes à raison de 0,04 g par grain de riz). Mais si l'on considère le temps de conservation du riz qui est d'un peu plus de 30 ans, il serait en réalité impossible de fournir le riz nécessaire à ce problème⁴⁰. »

Il est essentiellement question de production et de stockage.

— *Les échecs en tant que composante d'un plan stratégique basé sur l'intimidation* —

Deux des récits les plus pittoresques évoquant l'invention du jeu d'échecs en Inde et sa réception par les Perses se trouvent dans l'épopée *Shahnameh* (*Le livre des rois*) où le poète persan Firdowsi (ou Firdousi), au X^e siècle, a narré en quelque

³⁹ Wikipédia, Problème de l'échiquier de Sissa, consulté le 30/05/2025.
https://fr.wikipedia.org/wiki/Problème_de_l%27échiquier_de_Sissa

⁴⁰ Ibidem.

60 000 distiques les faits et gestes des souverains persans depuis la création du monde jusqu'à l'arrivée de l'Islam.

Au XIX^e siècle, l'orientaliste Jules Mohl a proposé une traduction du *Shahnameh*, dont le septième volume, achevé par C. Barbier de Meynard (par ailleurs traducteur des *Prairies d'or* d'Al Mas'ûdî), est paru à titre posthume⁴¹.

Les deux occurrences liées à l'invention du jeu d'échecs se situent au temps du règne de Khosro I^{er}, entre 531 et 579.

Le roi des Perses, Khosro I^{er} (figurant dans la traduction de Jules Mohl sous le nom de Kesra Nouschirwan, c'est-à-dire « le juste ») reçut un jour un émissaire indien qui lui apportait un nombre impressionnant de trésors. Dans la liste dûment énumérée se trouve notamment un jeu d'échecs, lequel est présenté au lecteur comme étant la pièce la plus précieuse.

Poursuivons. L'histoire contée ci-dessous n'est pas anodine. En lisant attentivement cet extrait du *Shahnameh*, nous pouvons nous demander si les Indiens n'ont pas utilisé l'ambassade en question dans le but de mettre en place les conditions d'une stratégie d'intimidation.

D'emblée se pose la question suivante : dans quelle mesure une telle stratégie pouvait-elle être efficace au VI^e siècle ? Lisons l'extrait.

« [...] l'envoyé apporta une lettre que le Radja indien avait écrite à Nouschirwan sur du satin, et un échiquier fait avec tant d'art qu'il avait coûté tout un trésor ; l'envoyé y ajouta en indien ce message du Radja : “Puisses-tu rester roi aussi longtemps que durera le ciel ! Ordonne à ceux qui sont le plus occupés de science de placer devant eux l'échiquier et de se consulter de toute manière pour trouver les règles de ce noble jeu, reconnaître par leur nom toutes les pièces, fixer leur marche et leurs cases, étudier les pions, les éléphants et le reste de cette armée, les rocs (tours) et les cavaliers, et la marche du vizir (la reine) et du roi⁴². »

C'est alors que l'enjeu est précisé.

⁴¹ Aboulkasim FIRDOUSI, *Le livre des rois*, traduit et commenté par Jules Mohl, en sept volumes, Paris, Imprimerie Nationale, 1838-1878.

⁴² FIRDOUSI, *Le livre des rois*... t. 6, 1868, p. 385-397.

« S'ils découvrent les règles de ce beau jeu, ils dépasseront tous les savants du monde, et nous enverrons volontiers à cette cour le tribut et les redevances que le roi nous demande ; mais si les hommes illustres du peuple de l'Iran sont hors d'état de résoudre ce problème, il faut qu'il cesse de nous demander un tribut, puisqu'ils ne seraient pas nos égaux en savoir ; c'est, au contraire, toi qui devra nous être tributaire, car le savoir vaut mieux que toute chose que vantent les hommes⁴³. »

Quand le général André Beaufre affirmait, dans la deuxième partie du XX^e siècle, que l'objectif de toute stratégie était d'atteindre les objectifs fixés par la politique en utilisant au mieux les moyens dont on dispose, il mettait en lumière une vérité constante à travers l'histoire. Or, si l'objectif est de faire accepter par l'adversaire les conditions que l'on veut lui imposer, on peut penser que la victoire militaire n'est pas le seul moyen d'y parvenir. André Beaufre, quant à lui, évoquait à ce propos la « stratégie soi-disant nouvelle de la dissuasion nucléaire⁴⁴ ». Selon lui, il importait de replacer d'abord le problème sur son véritable terrain, c'est-à-dire celui de la psychologie de l'adversaire, avant de pouvoir commencer à apprécier correctement les facteurs décisifs et la nécessité (ou non) d'une confrontation militaire : « Dans cette dialectique des volontés, précise-t-il, la décision est un événement d'ordre psychologique que l'on veut produire chez l'adversaire [...]⁴⁵. »

Dans le récit de Firdowsi, l'émissaire indien a pour mission d'intimider l'adversaire. C'est-à-dire que, dans ce qui apparaît être une « dialectique des volontés », il cherche à établir la supériorité intellectuelle des Indiens sur les Perses. Certes, faire reconnaître à l'adversaire que l'on maîtrise (mieux que lui) les règles du jeu d'échecs ne semble pas être une méthode de dissuasion adaptée à notre temps. Il apparaît aujourd'hui, du moins au temps du général Beaufre, qu'une plus grande force de conviction repose sur la possession de l'arme nucléaire.

Au demeurant, comme nous allons le voir bientôt, le projet de victoire psychologique des Indiens ne fut pas loin d'être couronné de succès :

⁴³ Ibidem.

⁴⁴ Général André BEAUFRE, *Introduction à la stratégie*, Hachette, 1998, p. 7.

⁴⁵ Ibidem.

« Les nobles et les Mobeds, conseillers de Kesra, se réunirent auprès du roi, placèrent l'échiquier devant eux et le regardèrent avec une grande attention ; ils cherchèrent à comprendre, essayèrent de toutes les manières, et jouèrent l'un contre l'autre de toutes les façons ; ils parlèrent, firent des questions et écoutèrent, mais, aucun n'ayant découvert la marche du jeu, ils partirent le visage froncé [...]»⁴⁶.

La situation fut sauvée en dernier ressort par ce que Clausewitz aurait appelé le « génie ». Dans la conception de Clausewitz, une confrontation n'est pas gagnée par une armée, mais par un commandant d'exception dont les capacités mentales d'observation, d'analyse et de synthèse lui permettent de discerner des formes là où d'autres ne font que tâtonner dans la plus totale obscurité⁴⁷.

« [Buzurdjmihir] ayant découvert dans un jour et une nuit la manière de jouer, il courut de son palais chez le roi d'Iran et lui dit : “ô roi à la fortune victorieuse ! J'ai étudié ces figures noires et cet échiquier et, par la fortune du puissant maître du monde, je me suis parfaitement rendu compte du jeu. Fais appeler devant toi l'envoyé du Radja et tous ceux qui ont envie de voir le jeu ; mais il faut que le roi des rois le voie d'abord ; on dirait que c'est l'image fidèle d'un champ de bataille.” Le roi était tout joyeux de ces paroles ; il l'appela l'homme aux traces fortunées et le favori du sort, et donna l'ordre de faire venir les Mobeds, les nobles et les sages illustres. Puis il fit appeler l'envoyé du Radja et le fit assoir devant le trône glorieux. Buzurdjmihir prit alors la parole et dit : “Ô Mobed du Radja au visage de soleil ! Que t'a dit ton maître sur ces pièces ? Puisse la raison être toujours ta compagne !” L'Indien répondit : “Mon fortuné maître m'a dit lorsque j'ai quitté sa présence : Porte devant le trône du maître de la couronne ces pièces de teck et d'ivoire et dis-lui qu'il les place devant les Mobeds, ses conseillers, réunis en assemblée. S'ils découvrent la marche de ce noble jeu, s'ils l'établissent correctement et de la façon des maîtres, nous enverrons des caisses d'or, des esclaves, des redevances et un tribut aussi fort que nous pouvons, car c'est dans le savoir que consiste la valeur des rois, et non pas dans les richesses, les sujets et un trône élevé. Mais si le roi et ses conseillers échouent et si leur esprit ne suffit pas à résoudre le problème, alors il ne faut pas que Nouschirwan nous demande des trésors et un tribut ; son âme sage fera son deuil des richesses acquises avec peine et, reconnaissant la subtilité de notre âme et de notre esprit , il nous les enverra en abondance.”

⁴⁶ Aboulkasim FIRDOUSI, *Le livre des rois...* t. 6, 1868, p. 441-449.

⁴⁷ Carl von CLAUSEWITZ, *On War*, Oxford University Press, New York, 2007, p. 45, 68.

Buzurjdmihr apporta et plaça les échecs et l'échiquier devant le trône du roi, sur lequel veillait la fortune, et dit aux nobles et aux Mobeds : “Ô sages illustres et au cœur pur ! faites attention à ces paroles et à la volonté de son prudent maître.” Ensuite le sage arrangea un champ de bataille, plaçant au milieu le roi, à droite et à gauche les rangs de l'armée, les fantassins vaillants au-devant, le prudent Destour (la reine) à côté du roi pour le guider dans la bataille ; des deux côtés les éléphants (les fous), observant ensemble le combat ; au delà les chevaux de bataille, montés par deux cavaliers habiles ; enfin, des deux côtés les rocs, rivaux les uns des autres, et prêts pour le combat à droite et à gauche.

Lorsque Buzurjdmihr eut ainsi ordonné cette armée, toute l'assemblée en resta confondue ; l'envoyé indien fut fort chagrin et cet homme, sur qui veillait la fortune, l'étonnait ; il ne put revenir de la surprise que lui causait ce magicien, et demeura absorbé dans ses réflexions sur lui, disant : “Il n'a pourtant jamais vu un échiquier, il n'en a pas entendu parler par les sages de l'Inde, je ne lui ai pas indiqué le rôle de ces pièces ni facilité la chose d'aucune manière, comment a-t-il pu la deviner ? Personne dans le monde ne pourrait remplacer cet homme.” Kesra, de son côté, fut si fier de Buzurjdmihr, qu'on aurait dit qu'il sentait la fortune se tournant vers lui ; il était heureux et le traita avec faveur, fit préparer une robe d'honneur magnifique, remplir une coupe de bijoux dignes d'un roi, lui donna une caisse remplie d'or et un cheval avec sa bride et le couvrit de bénédictions⁴⁸. »

— *Les échecs comme miniaturisation de la guerre* —

Si le premier extrait du *Shahnameh* nous a présenté les échecs en tant qu'instrument psychologique dans la dialectique des volontés, le deuxième, ci-dessous, va nous présenter le jeu comme une miniaturisation de la guerre, c'est-à-dire comme sa représentation synthétique et stylisée.

Il s'agit d'une mère qui vient de perdre son fils cadet, Thalhend, sur le champ de bataille. Elle est inconsolable. Pour consoler sa mère, le roi Gau, son fils aîné, engage plusieurs de ses sujets à réfléchir aux moyens de miniaturiser une bataille.

⁴⁸ Aboulkasim FIRDOSI, *Le livre des rois...* chapitre *Kesra Nouschirwan*, p. 385-391.

« ON INVENTE LES ÉCHECS POUR CONSOLER LA MÈRE DE THALHEND.

Gau envoya des cavaliers partout où il y avait un Mobed distingué et ils arrivèrent tous à la porte du roi ; ils arrivèrent à cette cour illustre. Le roi du monde s'assit avec ces Indiens, hommes puissants, savants et brillants d'esprit ; et le précepteur leur fit un dessin du champ de bataille pour montrer comment s'était passé le combat des rois et des armées ; ils parlaient tous à cet homme ingénieux du fleuve, du fossé et de la prise d'eau ; aucun d'eux ne dormit pendant cette nuit et ils n'ouvrirent pas entre eux les lèvres sur autre chose.

Lorsque le son des timbales se fit entendre sur le Meïdan, ces hommes pleins d'expérience se firent apporter du bois d'ébène, et deux hommes puissants et bienveillants firent un tableau carré, représentant le fossé, le champ de bataille et les deux armées en face l'une de l'autre. On dessina sur ce tableau cent cases, sur lesquelles les armées et les rois pouvaient se mouvoir ; ensuite ils firent deux armées en bois de teck et en ivoire et deux rois portant haut la tête, majestueux et couronnés ; des fantassins et des cavaliers formaient deux rangs en ordre de bataille ; on exécuta les figures des chevaux, des éléphants, des vizirs et des braves qui s'élançaient à cheval contre l'ennemi, tous comme ils vont au combat, les uns en se hâtant et en bondissant, les autres avec calme. Le roi était au centre ayant d'un côté son précepteur bienveillant ; à côté d'eux étaient deux éléphants qui faisaient lever une poussière sombre comme les eaux du Nil ; à côté des deux éléphants se tenaient deux dromadaires montés par des hommes aux intentions pures ; les dromadaires étaient suivis de deux chevaux et de leurs cavaliers, prêts à combattre le jour de la bataille ; enfin ce rang se terminait dans les deux armées par deux vaillants rocs, aux lèvres pleines d'écumes de sang⁴⁹. Devant et derrière se mouvaient des fantassins destinés à venir en aide aux autres dans le combat, et si l'un d'eux traversait jusqu'à l'autre bord, il se plaçait à côté du roi comme le précepteur⁵⁰. celui-ci ne s'avancait jamais dans le combat de plus d'une case au delà du roi ; l'éléphant qui portait haut la tête parcourait trois cases et observait tout le champ de bataille ; le cheval aussi allait jusqu'à la troisième case, dont une était écartée de sa route directe. Personne n'osait combattre en face le roc, car il pouvait traverser tout le tableau. Chacun s'élançait ainsi dans son arène propre et ne faisant ni plus ni moins que les mouvements prescrits. Quand quelqu'un se retrouvait à portée du roi dans le combat, il disait à haute voix : « Gare, ô roi ! » Et le roi quittait sa case jusqu'au moment où il ne pouvait plus se mouvoir ; l'autre roi,

⁴⁹ Le Char devient Ruk chez les perses.

⁵⁰ description de la promotion du Pion.

le cheval, le précepteur, l'éléphant et les troupes à pied lui ayant fermé le chemin, il regardait autour de lui des quatre côtés, voyait ses hommes renversés et leurs sourcils froncés, l'eau et le fossé lui barrant le passage, l'ennemi à gauche et à droite, devant et derrière lui, et puis il mourait de fatigue et de soif ; tel était l'ordre que lui avait adressé le ciel qui tourne.

Gau, le noble et bienveillant roi, avait vivement désiré ce jeu d'échecs qui représentait le sort de Thalhend ; sa mère l'étudia, le coeur gonflé de sang par le deuil de son fils ; elle restait jour et nuit pleine de douleur et de colère, les deux yeux attachés sur les échecs ; elle ne voulait et ne désirait plus que ce jeu, car son âme était désolée de la perte de Thalhend ; elle ne cessait de verser des larmes de sang et n'espérait de guérison de ses peines que par les échecs⁵¹. »

II. La part de chance et la part de réflexion dans l'art de la guerre et dans les échecs

— *Plusieurs versions différentes du jeu. Les échecs à deux ou à quatre joueurs ? Avec ou sans dés ? Quelques théories* —

Dans son vaste ouvrage consacré à l'histoire des échecs, publié en 1913, l'historien H.J.R. Murray s'interroge naturellement sur les diverses versions du jeu. En consultant *Le Livre des rois*, ouvrage du X^e siècle, nous avons pu constater que les Perses considéraient eux-mêmes que le jeu d'échecs leur était parvenu de l'Inde au VI^e siècle et qu'il s'agissait alors d'un jeu de réflexion impliquant deux adversaires, auquel on jouait sans dés.

Deux questions ont préoccupé tout particulièrement Murray et d'autres historiens des échecs :

- 1) À l'origine, les échecs se jouaient-il à deux ou à quatre joueurs ?
- 2) À l'origine, le jeu se jouait-il avec ou sans dés ?

H.J.R. Murray présente plusieurs théories, dont voici quelques-unes en très grandes lignes.

⁵¹ Aboulkasim FIRDOUSI, *Le livre des rois...* p. 441-445

Selon Sir William Jones (1746–1794)⁵², la forme originelle du jeu d'échecs est sa version à deux joueurs, tandis que la version où quatre joueurs se confrontent est apparue postérieurement.

La théorie Cox-Forbes⁵³ est apparue en 1801 dans un article de la revue *Asiatic Researches* dont l'auteur, le capitaine Hiran Cox (1760–1799), défend la thèse selon laquelle les échecs furent à l'origine un jeu pour quatre joueurs munis de dés ; deux des quatre rois étaient éliminés pendant le cours du jeu et les deux joueurs restants commandaient les armées des rois éliminés, lesquels prenaient place aux côtés des deux rois restants en tant que vizirs. Ainsi les deux rois restants disposaient-ils, à partir du milieu du jeu, de huit Pions, au lieu de quatre (comme c'était le cas au début du jeu), et d'un Vizir. L'auteur de l'article est animé par la conviction que le jeu était pratiqué dans cette variante en Inde à une époque aussi reculée que l'an 3000 av. J.-C.⁵⁴.

Antonius van der Linde (1833–1897) réfuta cette théorie dans son ouvrage *Geschichte und Litteratur des Schachspiels* publié à Berlin en 1874. Murray attire l'attention sur le fait que van der Linde souligne avec force « l'incompatibilité qui existe entre les dés et les échecs⁵⁵ », ce qui permet de penser sans aucun doute que « ce dualisme ne peut pas être originel ». Dès lors, van der Linde penche pour la théorie selon laquelle le jeu était initialement un pur jeu de combinaisons.

Le philologue et grand connaisseur du sanskrit, A. A. Macdonell (1854–1928), est tenté de croire qu'une version à base de dés aurait pu précéder la version sans dés, car, selon lui, une telle évolution serait plus logique, dans un processus de

⁵² Murray donne comme référence Sir William JONES, « On the Indian Game of Chess », *Asiatic Researches*, London, 1790, ii. 159–65. In H.J.R. MURRAY, *A History of Chess*, Oxford, At the Clarendon Press, 1913, p. 46–48.

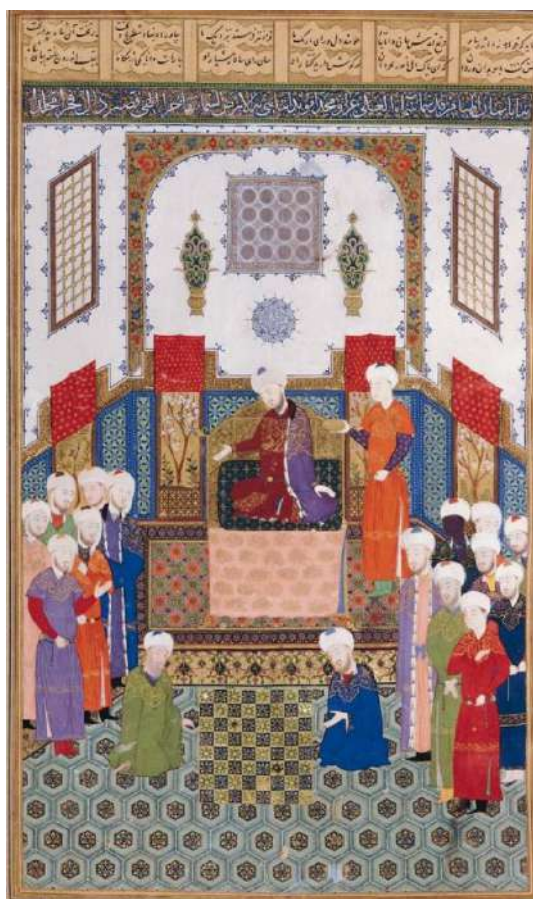
⁵³ Capitaine Hiran Cox (1760–1799) et Professeur Duncan Forbes (1798–1868). Murray donne comme référence : Captain Hiran COX, « On the Burma Game of Chess, Compared with the Indian, Chinese and Persian Game of de Same Denomination » (1799), *Asiatic Researches*, London, 1803, vii, 486–511. In MURRAY, *ibidem*.

⁵⁴ Murray décrit brièvement la thèse Cox-Forbes de la manière suivante : « il y a environ cinq mille ans, en Inde, on pratiquait une variante primitive du jeu d'échecs à quatre joueurs et avec un dé. En raison de l'évolution naturelle de certaines règles ou de la difficulté à trouver quatre joueurs disponibles, le nombre de joueurs a été progressivement réduit à deux. Plus tard, les réticences des autorités civiles et religieuses à l'égard des jeux de hasard ont imposé l'abandon du dé ; finalement, quelques réaménagements concernant les pièces ont conduit au jeu d'échecs tel que l'entendent les Perses et les Arabes. » MURRAY... p. 48.

⁵⁵ MURRAY, *A History of Chess...*, p. 47.

développement, que ne le serait l'évolution dans le sens inverse (même si l'on tient compte du renversement ultérieur pour former le jeu actuel)⁵⁶.

Quoi qu'il en soit de la préséance dans le temps, Murray constate que les références à un jeu d'échecs joué à deux sans dés sont fort anciennes et témoignent d'une estime toute particulière pour un jeu basé sur la réflexion et non sur la chance⁵⁷.



— *Chaturanga - une armée composée de quatre membres* —

Un des plus anciens et plus complets manuscrits du *Livre des rois* doit son exécution à une commande faite par le roi Baysunghur I^{er}, petit-fils de Tamerlan. Le précieux manuscrit est conservé au Musée du Palais du Golestan, à Teheran. Sur l'image ci-contre⁵⁸, nous découvrons comment les enlumineurs Mulla 'Alī et Amīr Ḳalīl, au XV^e siècle (1426-1430), ont visualisé la scène où le sage Buzurdmihr, par un processus de déduction logique, reconstitue les règles du jeu d'échecs. En effet, en partant du principe qu'il s'agissait d'une miniaturisation de la guerre, Buzurdmihr pouvait déduire les règles du jeu en observant simplement le mode d'organisation d'une armée.

L'armée traditionnelle indienne était formée de quatre composantes. Celles-ci sont évoquées, entre autres, dès le V^e siècle avant J.-C. dans le poème épique *Ramayana* où nous pouvons, dans les deux extraits ci-dessous, lire la description :

⁵⁶ Ibidem. Murray cite comme source : MACDONNEL, *The Origin and Early History of Chess*, in *JRAS*, Jan 1898, XXX. 117-141.

⁵⁷ Ibidem.

⁵⁸ *Shahnameh*, Manuscrit de Baysunghur, XV^e siècle, p. 572.

« En montant vivement dans un arbre, Shri Lakshmana regarda dans toutes les directions. Il scruta d'abord l'Est, puis le Nord où il vit une vaste armée composée d'éléphants, cavaliers, chariots et une infanterie bien armée⁵⁹. »

« Le Roi Dasaratha, la joie dans le coeur et accompagné par son précepteur spirituel et sa suite, convoqua son ministre en chef et lui dit : “[...] Que les quatre divisions de mon armée se tiennent prêtes [...]”⁶⁰. »

En ces brèves descriptions, toutes les pièces de l'échiquier se tiennent devant nous. Le jeu d'échecs est la miniaturisation effective de l'armée indienne. Les Indiens ont donné à travers les échecs une représentation synthétique et stylisée de la guerre à une époque où l'art, en général, recourait à la stylisation pour représenter la réalité.

Faisons une parenthèse au sujet du mode de représentation. Dans une démarche naturaliste, la guerre est représentée de la manière suivante :



Horace Vernet, *Bataille de Friedland (14 juin 1807)* (1836)

⁵⁹ *Ramayana* (en version anglaise), traduit par Hari Prasad Shastri, p. 363. <https://archive.org/details/TheRamayan/mode/2up>

⁶⁰ *Ramayana*, ibidem, p. 130.

Dans une démarche allégorique, la guerre est représentée de la manière suivante :



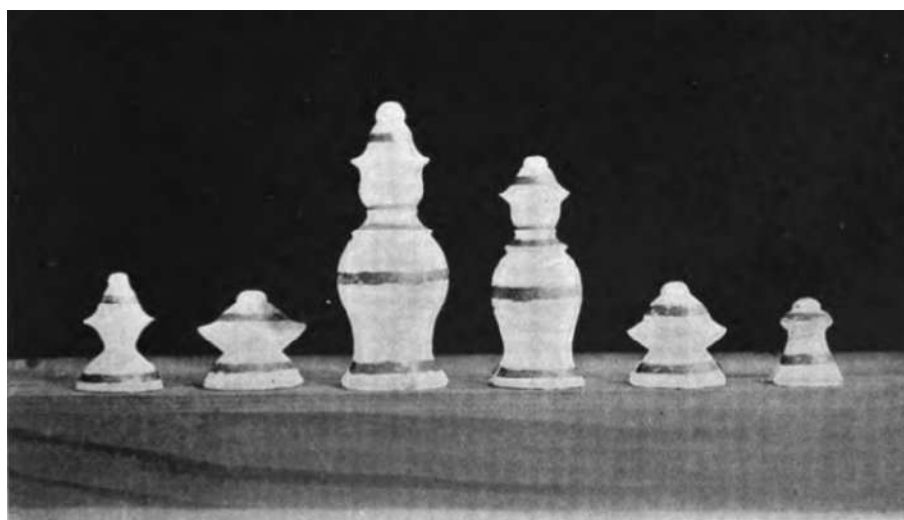
Otto Dix, *Les estropiés de guerre* (1920)

Dans une démarche synthétique, celle de la stylisation, la guerre est représentée de la manière suivante :



INDIAN CHESSMEN, EIGHTEENTH CENTURY
From Mr. Platt's Collection

Une représentation encore plus stylisée de la guerre est la suivante :



MODERN INDIAN CHESSMEN
Platt Collection

Naturellement, au fil des siècles, la structure de l'armée elle-même a évolué, les pays où les échecs se sont répandus disposaient d'armées dont l'organisation était différente, à tout le moins leurs commandants n'étaient pas installés sur le dos d'un éléphant. Quoi qu'il en soit, aujourd'hui, un joueur d'échecs ordinaire n'aurait pas l'idée d'établir une connexion entre les pièces qu'il pousse sur l'échiquier et une armée à proprement parler.

Murray explique que le terme *chaturanga* est un adjectif composé de deux mots sanskrits, *chatur*, qui signifie « quatre », et *anga*, qui signifie « membre ». Le *chaturanga*, dont la traduction littérale est « à quatre membres », désigne par conséquent la composition de l'armée indienne. Murray s'appuie en outre sur les chroniques grecques rendant compte de l'invasion de l'Inde du Nord (plus précisément la partie du sous-continent indien qui correspond au Pakistan actuel) par Alexandre le Grand lors de sa campagne de 327 à 325 av. J.-C. L'historien estime que l'armée du roi Poros⁶¹ était composée de 30 000 fantassins, 4000 cavaliers, 200 éléphants et 300 charriots⁶².

⁶¹ MURRAY, *A History of Chess...* p. 42.

⁶² Ibidem... p. 44.

Un article publié en 2018, intitulé *Art de la guerre dans l'Inde ancienne*⁶³, nous renseigne sur la place de chacune des quatre composantes.



Les chars de combats (Tours) qui transportaient des archers sur le champ de bataille avaient une grande mobilité dans la plaine, mais ils étaient désavantagés dans les terrains accidentés. Pour cette raison, dès le VI^e siècle, les éléphants les remplacèrent en tant qu'arme d'élite. En ce qui concerne la pratique des échecs, on constate que la place des pièces a fréquemment varié : les chars, comme les éléphants, occupaient tantôt les cases a,h, tantôt les cases c,f. L'historienne souligne que les éléphants ne servaient pas seulement de véhicule de commandement, mais procuraient un "effet de choc" destiné à intimider l'adversaire.

Sur la monnaie en argent frappée à Babylone vers 322 av. J.-C.⁶⁴, dont nous pouvons admirer le revers ci-dessus, on observe Alexandre le Grand attaquant courageusement le roi Poros dont l'éléphant, malgré sa taille formidable, ne semble pas intimider le jeune empereur.

L'image sur la monnaie est d'une grande force suggestive.

S'il s'était agi d'une partie d'échecs, on aurait pu analyser la confrontation entre les deux adversaires de la manière suivante : le roi Poros bénéficie d'une supériorité matérielle, mais son jeu est passif. Quant à Alexandre le Grand, il sait compenser son infériorité matérielle par un jeu dynamique et le gain de temps. Or les faits historiques semblent confirmer cette impression : la bataille décisive entre Alexandre le grand et Poros, souverain du Pendjab, se déroula en 326 av. J.-C. sur les bords de la Jhelum, rivière difficile à franchir. Comme nous l'avons signalé plus haut, Poros possédait une armée considérable de 30 000 fantassins, 4000 cavaliers, 300 chars et 200 éléphants de combat.

⁶³ dr. Lavantika LAL, « Art de la guerre dans l'Inde ancienne », *World History Encyclopedia*, 2018. <https://www.worldhistory.org/trans/fr/1-17622/art-de-la-guerre-dans-linde-ancienne/>

⁶⁴ La monnaie est conservée au *British Museum*.

Après l'avoir vaincu sur le champ de bataille, Alexandre, au lieu d'anéantir le roi Poros, nomma ce dernier aux fonctions de vice-roi. Peut-être avait-il, à la manière de l'ingénieux conseiller perse, Buzurjdmihr, assimilé les règles des échecs à l'indienne ? Rappelons-nous qu'aux échecs joués à quatre, le roi victorieux récupère l'armée du roi vaincu, qui devient lui-même Vizir de son vainqueur.

— *La chance dans la guerre et les échecs* —



Sur l'avvers de la même monnaie, nous assistons au couronnement d'Alexandre le Grand par Nikè, divinité de la victoire et du triomphe. Dans l'art de la guerre, comme aux échecs, toute une série de facteurs concourent en faveur ou en défaveur de la victoire. Dans les deux domaines, les théoriciens ont consacré une somme de réflexions à l'analyse des situations de défense et d'attaque, ainsi qu'aux éléments de tactique et de stratégie qui leurs sont liés. Que la stratégie soit basée sur la défense ou sur l'attaque, le facteur psychologique entre en ligne de compte, au même titre que la combinaison ou l'ordre des

manoeuvres. Cela dit, même si aux échecs, tout autant qu'à la guerre, la puissance de l'intellect et les capacités d'analyse et de synthèse sont indispensables à la victoire, la chance est un paramètre qui n'a pas été négligé par les théoriciens.

Dans la pratique des échecs, les dés ont été abandonnés, ce qui permet de qualifier les échecs de jeu de réflexion. Pourtant, la chance continue à intervenir, il est vrai de manière subtile, car de multiples éléments d'incertitude sont présents à chaque instant. L'attention ne doit jamais être relâchée. Des situations inattendues peuvent surgir, qui exigeront la prise de décision.

Quant à la guerre, voici comment Clausewitz décrit l'incertitude où est plongé le stratège :

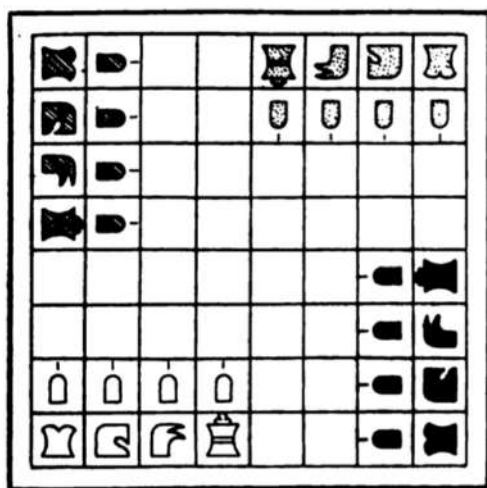
« La guerre est le royaume de l'incertitude ; trois quart des facteurs sur lesquels l'action lors de la guerre est basée sont enveloppés dans un brouillard plus ou moins connu d'incertitude. Pour percer la vérité, il faut avoir une intelligence

perspicace, un jugement fin qui permet de discerner. L'intelligence médiocre parvient quelques fois à reconnaître la vérité, le courage exceptionnel peut éventuellement redresser une gaffe, mais l'intellect qui manque de précision ne va pas mener à des résultats particuliers. La guerre est le royaume de la chance. Aucune autre activité humaine n'est placée davantage sous le signe de cet intrus qu'est l'incertitude, ne doit s'accommoder à chaque pas de sa présence des manières les plus diverses. Le facteur chance rend tout incertain et interfère avec le cours des événements⁶⁵. »

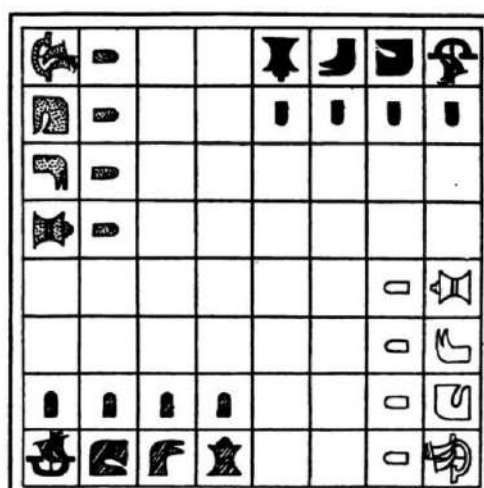
On considère volontiers que la chance n'occupe pas (autant) de place dans l'issue d'une partie d'échecs ; au contraire, seule l'étude persévérante serait en mesure de compléter les aptitudes d'analyse et de synthèse innées chez un bon joueur d'échecs.

On est ainsi porté à croire que le jeu d'échecs entre deux adversaires et sans dés est la forme la plus évoluée du jeu. Pourtant, que le jeu à quatre adversaires avec dés soit, ou non, une version plus ancienne, il est une reproduction sans doute plus fidèle de la guerre, laquelle, comme le souligne Clausewitz, est soumise aux hasards inhérents au combat, sans parler des alliances qui se lient et se délient au cours des conflits.

L'historien Murray a pris la peine d'éclairer son lecteur sur l'emplacement des pièces en début de partie, dans le cadre des échecs joués à quatre avec dés. Le premier tableau, ci-dessous, rend compte de la disposition sur l'échiquier de



Four-handed chess. After al-Börūnī.



Four-handed chess. After Raghunandana.

⁶⁵ CLAUSEWITZ, *On War...* p. 46-47.

quatre armées, telle que l'a décrite un érudit persan du XI^e siècle, Al-Biruni. Le deuxième tableau, où les charriots sont remplacés par des bateaux, montre la disposition des armées selon Raghunandana, auteur d'un poème bengali intitulé *Tithitattva*, dont Murray situe la composition vers l'an 1500⁶⁶.

Dans ce poème, on lit la description suivante du jeu d'échecs joué à quatre :

« Yudhisthira, ayant entendu parler du jeu Chaturanga, il s'adressa à Vyasa pour obtenir des explications sur lui.

Yudhisthira dit - Explique, ô suréminent en vertu, le jeu des huit fois huit cases. Dis moi, ô mon maître, comment on joue au Chaturaji.

Vyassa dit - Sur le plateau de huit cases, place les forces Rouges devant, les Vertes à droite, les Jaunes derrière et les Noirs à gauche. De droite à gauche, chaque joueur place son Roi, l'Éléphant (Fou), le Cavalier, puis le Bateau (Tour - dans le texte d'Al-Beruni, cette pièce est un Char). Quatre Pions occupent la deuxième traverse⁶⁷. »

Raghunandana donne des indications très précises concernant la marche des pièces et la conclusion de la partie⁶⁸. Selon d'autres sources, la pièce équivalente à la Tour (Char ou Bateau ou Chameau) était placée près du Roi, tandis que la pièce équivalente au Fou (Éléphant) occupait la case de coin.

Le jeu démarre par l'alliance de deux armées : les Rouges et les Jaunes, d'un côté, les Verts et les Noirs d'un autre. Murray observe :

« La nature de l'alliance ne transparaît pas clairement : on peut difficilement penser qu'elle ait pu être cordiale et sincère, puisqu'il est tout aussi profitable de capturer le Roi allié, que le Roi ennemi⁶⁹. »

Le poème encourage le roi de chaque armée à la versatilité, car la mainmise sur le trône du Roi allié permet au Roi restant de devenir seul commandant des deux armées, tandis que le Roi vaincu devient son Vizir. Murray souligne que le but du jeu était de capturer le plus grand nombre de prisonniers. En outre, les pièces avaient une valeur bien définie : le Pion équivalait à 1 point, la Tour ou Char ou

⁶⁶ MURRAY, *A History of Chess...* p. 69.

⁶⁷ Ibidem.

⁶⁸ MURRAY... page 71. Voir l'article de Louis Delorme du numéro en cours.

⁶⁹ MURRAY... p. 72.

Bateau à 2 points, Le Cavalier à 3 points, l'Éléphant à 4 et le Roi à 5. Si un joueur réussissait à préserver son propre Roi et capturait les trois autres, il obtenait 54 points, ce qui constituait le score maximum.

Enfin, Murray signale qu'en Inde on envisageait volontiers la guerre comme un conflit auquel étaient mêlés quatre rois, à savoir : l'agresseur, son ennemi, celui « qui était neutre » et celui « qui était presque des deux côtés ». Selon Murray, « cette vision philosophique de la guerre doit être considérée une généralisation, puisqu'il est évident que l'agresseur et son ennemi devaient être capables de se faire la guerre sans l'intervention des deux autres monarques⁷⁰. » Cette affirmation de Murray est tout de même surprenante, car l'on se demande effectivement quel est, dans toute notre histoire européenne médiévale, moderne ou contemporaine, le cas où l'on ne constate pas l'occurrence du schéma d'alliances indien.

L'histoire européenne regorge d'exemples d'alliances naturelles, d'alliances contre-nature, de pays neutres – qui restent neutres ou ne le restent pas –, de pays qui, dans l'indécision, penchent des deux côtés à la fois. Imaginons un instant l'échiquier de la deuxième guerre mondiale. Les Allemands sont les Noirs, les soviétiques, les Rouges, les Américains les Jaunes et les Britanniques les Verts.

Selon les règles du jeu à quatre, deux des quatre rois du départ doivent soumettre les deux autres en les réduisant à l'état de vizir, tout en prenant le contrôle de leurs armées. (À moins que nous ne soyons dans le cas où un seul des rois gagne le score maximum de 54 points en soumettant les trois autres à sa volonté.)

Quant aux dés, si l'on peut aujourd'hui jouer aux échecs sans y recourir, dans l'histoire ils sont toujours en usage.

Les bolchéviques devaient choisir un allié parmi leurs pires adversaires : soit l'Allemagne, soit les États-unis. Quant aux Américains, l'alliance avec l'adversaire soviétique n'allait pas de soi, mais n'était pas moins nécessaire. Pour les analystes allemands et les analystes américains de l'époque, le processus de décision des soviétiques restait tapi dans un brouillard épais. Au demeurant, les Allemands, d'une part, les Américains et les Britanniques de l'autre, tout en considérant les Soviétiques comme leurs pires ennemis, ont chacun, à un moment ou à un autre, noué une alliance avec eux.

⁷⁰ MURRAY... p. 45.

Le choix des soviétiques dépendait d'une multitude de facteurs d'analyse. Les analystes allemands, pour leur part, avaient la quasi-certitude que les soviétiques pencheraient finalement du côté de leurs "ennemis capitalistes". Or, en raison du degré d'incertitude irréductible, ils devaient aussi pouvoir imaginer que la situation tournerait en leur faveur. De même, si les analystes anglo-saxons avaient la quasi-certitude que les soviétiques, en dépit de leur divergence fondamentale, pencheraient pour une alliance en leur faveur, tant que la certitude n'était pas absolue ils devaient pouvoir imaginer que la situation tournerait malgré tout en leur défaveur.

Des opérations complexes se déroulent sur les quatre quarts d'un échiquier. Ils sont chacun le théâtre d'opérations dont le développement aura des répercussions sur les trois autres quarts. Le stratège militaire, confronté au même type de complexité, doit s'efforcer de saisir la signification de l'ensemble des phénomènes ayant une influence sur l'avancée de la guerre. L'entière physionomie du conflit peut changer d'un seul coup. Tout comme sur l'échiquier, il importe de réagir de manière pertinente et au bon moment. Clausewitz a décrit les difficultés auxquelles est confronté un chef militaire :

« Puisque toute information est ouverte au doute et que la chance oeuvre partout, le commandant ne cesse de constater que les choses ne se déroulent pas comme il l'avait envisagé. Cela le force à modifier ses plans ou tout au moins les hypothèses sur la base desquelles elles avaient été édifiées. [...] de nouvelles informations et la réévaluation ne sont pas suffisantes pour amener à abandonner les intentions initiales : mais elles exigent qu'on les remette en cause. Si nous savons désormais davantage, cela nous rend davantage incertains et non moins incertains⁷¹. »

La chance dans la guerre peut apparaître sous les formes les plus diverses. Quelquefois, le simple fait que le vent souffle trop ou pas assez peut contraindre un stratège militaire à réadapter ses plans. Le dé, aux échecs avait pour fonction d'imposer ce type de contrainte.

Généralement de forme oblongue, le dé servait à désigner la pièce qui allait être jouée. Murray cite les observations d'Al-Beruni sur les règles indiennes du jeu à quatre, comparées aux règles persanes de son époque (le X^e siècle)⁷² : « Chaque

⁷¹ CLAUSEWITZ, *On War...* p. 46-47.

⁷² Voir la description détaillée dans l'article de Louis Delorme du numéro en cours.

chiffre du dé décide de la pièce qui sera déplacée. Le Un permet de déplacer soit le Pion, soit le Roi. Ceux-ci se déplacent comme dans nos échecs. [...] Le Deux permet de déplacer la Tour. Celle-ci se déplace de trois cases en diagonale tout comme l'Éléphant se déplace dans nos échecs. Le Trois permet de déplacer le Cavalier. Il se déplace d'une à la troisième case dans la direction oblique. Le Quatre permet de déplacer l'Éléphant. Celui-ci, comme la Tour le fait dans nos échecs, se déplace en ligne droite sauf si on l'empêche de se déplacer. Si c'est le cas, et cela arrive parfois, le chiffre Un élimine l'obstacle et il peut se déplacer. [...] ⁷³. »

L'emplacement sur l'échiquier des Chars et des Éléphants variait, mais les Éléphants ont toujours été considérés comme ayant une valeur supérieure. Observons le domaine militaire. Dans l'armée indienne, les Chars attelés à deux ou quatre chevaux étaient appréciés, car, d'une part, ils transportaient des archers dont les flèches étaient meurtrières, d'autre part, ils bousculaient voire écrasaient les fantassins. Si, toutefois, le combat devait avoir lieu ailleurs que sur une plaine, les Chars devenaient inutilisables, donc inutiles. À partir du VI^e siècle, l'élite de l'armée passa aux éléphants, car leur pouvoir de destruction ne dépendait pas de la nature du terrain.

Aux échecs indiens, l'emplacement des éléphants sur l'échiquier a donné lieu à de longues hésitations. En raison de son importance, l'éléphant était placé tantôt à côté du Roi, tantôt sur la case du coin.

Murray précise les arguments invoqués en faveur de tel ou tel emplacement : « Un Indien, questionné sur la raison pour laquelle il plaçait les éléphants sur la case du coin, répliqua que le Commandant d'une armée composée d'éléphants doit, en raison de son importance, recevoir le commandement des ailes droite ou gauche. Les Perses, quant à eux, considéraient que la place de l'éléphant devait être près du Roi, car il était indispensable pour ouvrir l'attaque ou assurer la fuite ⁷⁴. »

⁷³ MURRAY... p. 58.

⁷⁴ MURRAY... p. 57.

DEUXIÈME PARTIE - ATTAQUE ET DÉFENSE. MODES DE STRATÉGIE

— *Objectifs de guerre et conclusion de la partie* —

Murray ne limite pas sa comparaison entre les échecs et la guerre à l'étude de la composition de l'armée indienne *Chaturanga* (quatre-membres). Son parallélisme se prolonge dans l'analyse des règles définissant la conclusion de la partie d'échecs. En ce sens, Murray observe que, dans les temps anciens, l'objectif de renverser l'ennemi était atteint, soit en capturant ou en mettant à mort le monarque adverse, soit en parvenant à anéantir son entière armée. Ces deux manières de mettre fin à une partie d'échecs aux temps les plus anciens portent respectivement les noms d'« échecs et mat » et de « Roi nu » (c'est-à-dire privé de la compagnie de toute autre pièce⁷⁵).

Aujourd'hui, l'objectif de la partie est de donner échec et mat à l'adversaire, mais "dénuder" le Roi adverse reste un objectif transitoire, dans la mesure où cela signifie que l'adversaire, dès lors, ne dispose plus de moyens, ni d'attaque, ni de défense.

Les objectifs de la guerre ont été définis par le théoricien Carl von Clausewitz, au XIX^e siècle, dans des termes similaires. En outre, Clausewitz distingue deux types d'objectifs, selon qu'il s'agit de vaincre définitivement l'adversaire ou seulement d'acquérir un avantage positionnel par rapport à lui : « La guerre peut être de deux types, en le sens que l'objectif est soit de vaincre définitivement l'adversaire – le rendre politiquement sans secours et militairement impuissant, en le forçant ainsi à signer la paix qui nous agréé ; ou bien simplement occuper quelques uns de ses territoires frontaliers de sortes que l'on puisse les annexer ou les utiliser avantageusement lors des négociations de paix. La distinction entre les deux types de guerre est un fait avéré. L'importance d'ordre pratique d'un autre fait doit être parfaitement claire, à savoir que la guerre n'est rien d'autre que la continuation de la politique par d'autres moyens⁷⁶. »

⁷⁵ MURRAY... p. 44.

⁷⁶ CLAUSEWITZ, *On War*... p. 7.

Tout en établissant le principe de continuation, Clausewitz procède en réalité à la dissociation entre l'action militaire et l'action politique ; de plus, en les ayant séparées, il établit la possibilité de subordonner l'une à l'autre.

Au XX^e siècle, le général André Beaufre subordonne très clairement l'action militaire à l'action politique : « Le but de la stratégie est d'atteindre les objectifs fixés par la politique en utilisant au mieux les moyens dont on dispose⁷⁷. » Selon le général, ces objectifs peuvent être offensifs (la conquête, l'imposition de telles ou telles conditions onéreuses), défensifs (la protection du territoire ou de tels ou tels intérêts) ou relever du simple *statu quo* politique.

— *L'attaque. Quelques observations préliminaires* —

Selon le grand maître, Victor Charushin, la voie la plus naturelle (et la plus belle) de la victoire aux échecs est l'attaque⁷⁸.

Néanmoins, l'attaque paraît indissociable de la défense, puisque l'adversaire, à son tour, non seulement pose des obstacles, mais aussi réfléchit aux conditions de sa propre attaque. Parfois, c'est sa défense elle-même qui prend la forme d'une contre-attaque.

Cela dit, si l'attaque et la défense nous semblent aujourd'hui des notions indissociables, ce ne fut pas toujours le cas. Lorsque les Indiens mettaient en place un plan d'attaque, ils ne tenaient pas compte du fait que l'adversaire pouvait avoir un ou plusieurs plans de défense.

Voici la description que nous en fait Dr. Avantika Lal : « Les anciens penseurs indiens considéraient la guerre comme un moyen d'accroître la gloire royale et la conquête pure et simple. Des stratégies offensives furent donc élaborées pour permettre à l'armée du conquérant de parcourir de grandes distances et soumettre l'adversaire ou le vaincre sur le champ de bataille s'il le souhaitait. Différentes armées étaient stationnées dans différentes directions pour faire face aux ennemis de la région concernée. Sur le plan défensif, les indiens anciens n'anticipaient pas la menace d'envahisseurs extérieurs. Même en combattant les Macédoniens, les

⁷⁷ Général BEAUFRE, *Introduction à la stratégie...* p. 7

⁷⁸ Victor CHARUSHIN, *Alekhine's Block*, Pikard and Son Publishers, 1997, p. 3.

Greco, les Scythes, les Huns et plus tard les envahisseurs turcs, les Indiens continuaient à utiliser leur propre système de guerre jusqu'à ce que les défaites ne prouvent que des changements étaient nécessaires⁷⁹. »

La mentalité selon laquelle on peut attaquer sans se préoccuper de la défense a longtemps perduré dans la pratique des échecs.

Au XIX^e siècle, les joueurs d'échecs romantiques pratiquaient un type de jeu basé sur l'attaque intrépide, engagée très tôt dans la partie. Aux années 1860, ils furent confrontés au nouveau type de stratégie défensive-offensive introduite par Steinitz⁸⁰. La nouvelle théorie ne recommandait pas l'intrépidité. Au contraire, l'attaque ne devait commencer qu'après avoir mis en place une solide défense et seulement après avoir constaté un avantage matériel ou positionnel sur l'adversaire⁸¹. De ce fait, le jeu dit positionnel est beaucoup plus précautionneux dans la phase d'ouverture. Et le reproche a été fait aux théories de Steinitz qu'elles ont généré un style de jeu défensif par excellence. Par contraste, le style de jeu romantique, basé sur l'attaque, fut dès lors qualifié de "chevaleresque".

En 1913, Murray terminait son monumental ouvrage (*A History of Chess*) en exprimant son désaccord avec le nouveau style de jeu défensif qui, selon lui, tendait à supplanter le style de jeu offensif et dynamique de la première moitié du XIX^e siècle⁸².

Dès les années 1920, la nouvelle génération de réformateurs – Capablanca et les joueurs dits hyper-modernes – sans pour autant négliger la leçon de Steinitz, ont tenté, avec succès, de réintroduire un dynamisme combatif dans la confrontation. Contrairement à la génération des joueurs d'échecs romantiques, ils ont montré de l'impétuosité dans l'attaque tout en ayant une vision objective du jeu. De fait, une attaque prématurée, si elle ne déstabilise pas complètement l'adversaire, peut s'avérer néfaste pour celui qui l'entreprend. Ainsi Clausewitz faisait-il, dans son

⁷⁹ dr. Lavantika LAL, « Art de la guerre dans l'Inde ancienne », *World History Encyclopedia*, 2018. <https://www.worldhistory.org/trans/fr/1-17622/art-de-la-guerre-dans-linde-ancienne/>

⁸⁰ À propos de la stratégie défensive-offensive, on peut découvrir la partie Blackburne vs. Steinitz (1890) dans l'article d'Antoine Vidal « De la défense et de l'attaque » du numéro en cours.

⁸¹ Wilhelm STEINITZ, *The Modern Chess Instructor*, Part I., G.P. Putnam's Sons, London – New York, 1889, p. xxxii.

⁸² MURRAY... p. 889.

domaine, une observation qui aurait pu être celle de Steinitz dans le sien : « Ce serait une erreur de croire [...] que se jeter dans l'attaque la tête la première est une méthode qui triomphe toujours sur celle de la prudence habile⁸³. » Clausewitz déplorait « l'agressivité aveugle » qui, selon lui, met en danger la victoire même que l'on recherche dans l'attaque⁸⁴.

Mihail Marin, auteur d'un livre intitulé *Secrets of Attacking Chess*, nous fait part de l'émerveillement qu'il ressentait en regardant les films de cape et d'épée d'autrefois. D'après lui, le spectacle donné par les parties d'échecs romantiques, dans leur esthétisme brillant et dynamique, produit les mêmes impressions vives que les scènes où Errol Flynn fait virevolter son épée : « Lors du combat final et décisif entre les deux héros [...], chaque coup est un coup d'attaque et toute la scène donne une impression spectaculaire⁸⁵. »

Mais il poursuit son analyse du jeu romantique de manière équivoque : « La question de savoir si un coup était sensé ou non ne semblait pas se poser à cette époque⁸⁶. » D'ailleurs, la même ambiguïté caractérise la façon dont il décrit l'évolution de la pratique des échecs jusqu'à nos jours, où la moindre erreur, même imperceptible, peut avoir des effets décisifs, surtout lors d'une partie opposant des joueurs de très haut niveau. Mihail Marin fait cette fois-ci un parallèle avec les techniques de combat d'extrême-orient, dont la nature spectaculaire (au sens propre : un spectacle) n'est pas toujours directement orchestrée, mais plutôt incidente et subtile : « Récemment, j'eus l'occasion de regarder à la télévision un concours d'arts martiaux. Pendant longtemps, il ne se passait en apparence rien : les deux concurrents se regardaient attentivement l'un l'autre sans entreprendre nulle action concrète. Cela continua jusqu'à ce que l'attention de l'un des deux eût baissé une fraction de seconde⁸⁷. »

⁸³ CLAUSEWITZ, *On War...* p. 41.

⁸⁴ Voir la partie Blackburne vs. Steinitz (1890) dans l'article d'Antoine Vidal « De la défense et de l'attaque » du présent numéro.

⁸⁵ Mihail MARIN, *Secrets of Attacking Chess*, Gambit Publications 2002, p. 8.

⁸⁶ *ibidem*.

⁸⁷ *Ibidem*.

— *Les positions égalisées dans les échecs et dans la guerre* —

Au sujet des joueurs d'échecs romantiques, on a souvent souligné que, pour être victorieux, leur plan d'attaque devait impérativement surprendre ; de plus, dans le cas où le plan venait à échouer, l'auteur de l'attaque se retrouvait avec une position trop compromise pour espérer pouvoir gagner la partie.

Quant à l'école moderne fondée par Steinitz, trente années de mise en application trop servile de ses principes ont conduit à un jeu dont les positions respectives se stabilisent dans une guerre d'usure dont le terme inévitable est la nulle.

À l'encontre des dangers que représente la guerre d'usure, le général Beaufre commente la pensée stratégique de la guerre violente et courte par Clausewitz :

« Si les moyens militaires dont on dispose sont assez puissants on cherchera la décision par la victoire militaire, dans un conflit violent et si possible court. La destruction des forces adverses dans la bataille peut suffire, surtout si l'enjeu n'est pas trop vital pour l'adversaire. Sinon l'occupation de tout ou partie du territoire devra matérialiser la défaite aux yeux de l'opinion pour lui faire admettre les

conditions imposées. [...] Ce modèle du conflit violent visant la victoire militaire correspond à la stratégie classique du type napoléonien. Son théoricien principal – souvent trahi par ses exégètes trop imprégnés d'une sorte de romantisme wagnérien – est Clausewitz⁸⁸. »



Camelia de Montety, *Bataille d'Austerlitz* (2018)

de prendre le dessus sur l'autre. Dans le domaine des échecs, une partie où les positions s'égalisent, de manière à ce qu'aucun des deux adversaires ne puisse prendre l'avantage, se termine souvent par la nulle.

⁸⁸ Général BEAUFFRE... p. 5.

Le général André Beaufre observe que le système de stratégie napoléonien-clausewitzien s'appuie sur une stratégie basée sur l'attaque déstabilisante, à la suite de laquelle l'attaquant espèrent acquérir d'un avantage décisif sur son adversaire.

Cependant trois issues sont possibles :

- 1 L'attaque déstabilisante réussit ; l'attaquant acquiert un avantage décisif sur l'attaqué
- 2 L'attaque échoue ; l'attaqué acquiert un avantage décisif sur l'attaquant
- 3 L'attaque échoue, mais les positions s'égalisent.

La critique que le général Beaufre formule à propos de ce type de stratégie est que l'une des issues – celle où les positions s'égalisent – conduit à une guerre d'usure.

Or les guerres d'usure du XX^e siècle se déroulent dans le contexte aggravé du perfectionnement technique de l'armement et de la mobilisation massive des populations civiles.

Les guerres d'usure des XVII^e et XVIII^e siècles, appelées « guerres en dentelles », sont également des guerres où les positions des deux adversaires s'égalisent, mais le conflit se situe à plus petite échelle. En voici une description : « Les guerres du XVII^e et du XVIII^e siècles sont des guerres d'usure, qui multiplient les sièges, lesquels obéissent à un véritable rite. Princes et généraux répugnent à risquer le sort d'une campagne sur une bataille rangée. Tout l'art est donc d'éviter la bataille, en couvrant ses dépôts d'approvisionnement et ses convois : les armées s'étirent ainsi en de longs cordons, incapables de se rassembler rapidement en masses offensives⁸⁹. »

Au tournant du XX^e siècle, les parties d'échecs se terminaient de plus en plus souvent par la nulle. Il n'y avait pas mort d'hommes, mais cela représentait bel et bien une impasse dans la pratique des échecs.

Quant à la stratégie militaire de type Clausewitzien-Napoléonien, qui peut laisser s'installer dans le temps un conflit d'usure entre des adversaires dont les positions s'égaliseraient, il est envisagé avec sévérité par la postérité.

⁸⁹ « Les batailles de Napoléon », Jacques Demougin (dir.), *Carnets de l'histoire*, 2005, p. 6

Le général André Beaufre commente : « [La stratégie de type Clausewitzien-Napoléonien] a dominé la stratégie européenne du XIX^e siècle et de la première moitié du XX^e siècle. Considérée à tort comme la seule stratégie orthodoxe, elle a engendré les deux grandes guerres mondiales de 1914-18 et de 1939-45, qui toutes deux ont mis en évidence les limites du concept Clausewitzien-Napoléonien : la décision ne peut être obtenue par l'opération en quelque sorte chirurgicale de la victoire militaire que si les possibilités militaires du moment permettent de réaliser rapidement une victoire militaire complète. Or cette condition [...] n'existe qu'à certains moments de l'évolution de la tactique et des opérations. Dans l'intervalle de ces périodes favorables, la stratégie clausewitzienne n'aboutit qu'à opposer dans de gigantesques conflits militaires des adversaires qui s'équilibrent (stabilisation de fin 1914, victoire continentale allemande de 1940 qui ne peut franchir la Manche et s'enlise dans une impossible campagne de Russie). La décision n'intervient alors qu'après une phase d'usure réciproque prolongée et démesurée par rapport à l'enjeu, à la suite de laquelle vainqueur et vaincu sortent du conflit complètement épuisés⁹⁰. »

Il y a bien évidemment une différence qualitative entre le dénouement d'une confrontation armée où « le vainqueur et le vaincu sortent du conflit complètement épuisés » et une partie d'échecs dans laquelle l'usure des adversaires conduit à une partie nulle.

— *La « fierté virile » dans les échecs et dans l'art de la guerre. Est-elle « sottise et autodestructrice » ?* —

Dans le jeu romantique, l'attaque a sur l'adversaire l'effet déstabilisateur de la surprise. La victoire est en vue, dans la mesure où l'adversaire ne connaît pas de réponse défensive adéquate. En revanche, si une réponse efficace a été identifiée, elle peut permettre au joueur attaqué d'obtenir la nulle, voire de retourner la situation jusqu'à la victoire.

Les joueurs d'échecs se divisent en deux groupes, distingués par la manière d'envisager la défense et l'attaque. L'opposition s'est particulièrement dessinée au XIX^e siècle. Steinitz et Tchigorine avaient des tempéraments différents. Aux yeux de Tchigorine, le style de jeu de Steinitz était excessivement défensif, en somme celui d'un souffre-douleur ; et il ne manquait pas d'en faire le reproche à son

⁹⁰ Général BEAUFRE... p. 10.

confrère. Or la stratégie de Steinitz s'avérait redoutablement efficace. Réti observe : « Le jeu positionnel se développa, particulièrement grâce à Steinitz. Ceux qui n'avaient pas étudié la science de Steinitz, même s'ils étaient plus talentueux, ne faisaient pas le poids contre ceux qui l'avait étudiée. Cela conduisit à la pratique monotone des années 1890 et du tournant du XX^e siècle. Même le génie de Tchigorine succomba en fin de compte au jeu sec des disciples de Steinitz, lesquels, sans posséder le pouvoir créateur du grand maître, avaient assimilé les ressorts de sa technique artistique⁹¹. »

Selon Réti, Alekhine, Tartakover et bien d'autres ont pris la direction montrée par Tchigorine. Succédant à une période où le jeu d'échecs avait privilégié l'approche défensive, Alekhine avait la conviction que les échecs devaient s'appuyer d'avantage sur une philosophie de l'attaque et que le style de jeu offensif était esthétiquement supérieur au style de jeu défensif. En somme, le style de jeu romantique continuait à jouir d'un prestige ineffaçable.

Pál Benko décrit ainsi la manière dont les échecs étaient envisagés à l'époque de l'école romantique :

« Un jeu typique d'il y a cent ans était à l'image d'un tournoi de joute médiéval : brutal et direct. Les adversaires des deux côtés, avec l'intention de lancer une attaque directe sur le roi ennemi, galopaient généralement l'un vers l'autre avec les lances pointées vers l'adversaires. Ils ne prenaient pas la peine d'anticiper quelles seraient éventuellement les fins de parties qui résulteraient de telle ou telle stratégie. La seule chose qui importât était l'échec et mat⁹². »

Nous reconnaissons dans cette description la manière d'envisager la guerre de l'Inde ancienne. D'ailleurs, comme nous avons pu le lire dans l'analyse de l'historienne Avantika Lal, les défaites subies face aux Macédoniens, Grecs, Scythes etc. finirent par imposer des changements dans leur système de guerre.

Si le jeu d'échecs était à son origine une miniaturisation de l'armée *chaturanga* (les éléphants, les cavaliers, les chars et les fantassins), il était aussi l'expression d'un type de stratégie fondée sur l'attaque, par excellence, qui a perduré pendant des siècles, tant dans la pratique de la guerre, que dans la pratique des échecs.

⁹¹ Richard RÉTI, *New Ideas in Chess*, p. 168. fr.scribd.com/document/364721646/Modern-Ideas-in-Chess

⁹² Pál BENKO, Burt HOCHBERG, *Winning With Chess Psychology*, DM, New York, 1991, p. vi.



Benko observe : « La fierté virile jouait un rôle déterminant dans la philosophie du jeu. Quand un joueur offrait un sacrifice spéculatif sur l'échiquier, c'était comme s'il jetait le gant à son adversaire pour le provoquer en duel ; or un duel ne pouvait être refusé sans perdre son honneur⁹³. »

Le cas d'Anderssen et Steinitz est éloquent. Anderssen tendait des pièges qui reposaient sur des combinaisons très compliquées. Dès lors que Steinitz décida qu'il n'était pas nécessaire de "répondre à la provocation", ignora la réponse qui allait l'entraîner dans une série de coups qui devaient le conduire à une inévitable défaite et donna plutôt la préférence à un coup de

développement, voire d'attente, c'est alors qu'Anderssen perdit son pouvoir sur lui.

Benko poursuit : « Quand un joueur d'échecs de jadis attaquait, il attaquait le Roi ; il ne se serait pas abaissé à ramasser un Pion, comme il n'aurait pas lancé une joute contre un enfant. » Puis il conclut : « Vers la fin du XIX^e siècle, de nombreux joueurs d'échecs de haut niveau commencèrent à tenir la tradition de l'honneur viril dans les échecs comme sottise et auto-destructrice⁹⁴. »

Le même type de raisonnement peut être observé dans le domaine de la guerre. Au Moyen âge, on s'embarrassait lors du combat d'oriflammes et de bannières. Aux Temps modernes, les drapeaux et les uniformes bariolés permettaient d'identifier les belligérants.

L'étiquette, en quelque sorte, exigeait que les combattants s'exposent les uns aux autres en tant qu'ennemis. L'esprit viril était intimement mêlé à la fierté de porter un uniforme identifié.

Par la suite, les théoriciens de la guerre sont arrivés à une conclusion qui peut nous rappeler celle des joueurs d'échecs : une « tradition de l'honneur viril » qui

⁹³ ibidem.

⁹⁴ Ibidem.

expose un combattant au feu de son ennemi doit être considéré comme « sotte et auto-destructrice ».

Admirons ci-contre une tenue de camouflage artisanale de la première guerre mondiale.

Depuis, des modèles de plus en plus perfectionnés ont été mis en circulation permettant de se dissimuler dans différents types de végétations et de climats.

Dans le domaine des échecs, il est plus difficile de semer la confusion sur l'identité des adversaires. Qu'ils



soient au départ au nombre de quatre, comme dans l'une des variantes anciennes des échecs indiens, ou directement au nombre de deux, comme dans la variante qui s'est perpétuée à travers les siècles, le principe de base du jeu est que les adversaires sont dès l'abord identifiables et le restent jusqu'à la fin de la partie.



C'était aussi le cas sur le théâtre des opérations militaires, jusqu'à l'invention de la tenue de camouflage. Cela dit, il arrivait que l'on fît endosser à des fétus de paille certains uniformes particulièrement criards, afin de faire accroire aux adversaires que les effectifs étaient plus nombreux. Ce type de mystifications n'étaient pas rares.



— *La partie d'échecs surréaliste* —

Les deux guerres mondiales du XX^e siècle sont généralement qualifiées de nationales, voire nationalistes. Le déploiement concomitant dans la guerre du caractère “national” et du camouflage est troublant. Le combattant défendrait d'autant plus sa bannière qu'il renoncerait à la porter.

Evoquons également, à la limite entre la vie civile et le théâtre des opérations militaires, le cas de l'espionnage. L'espion, celui qui ne joue pas franc jeu, a toujours existé, comme un mal nécessaire, un élément utile, mais méprisé.

Or l'espionnage n'est-il pas devenu honorable ? N'a-t-il pas, au cours du XX^e siècle et de plus en plus, de nos jours, étendu ses pratiques sur un nombre croissant d'activités civiles et militaires où l'on cesse même de pouvoir distinguer clairement les unes des autres. Le phénomène est curieux qui met en lumière une nouvelle coïncidence. Au moment où le combattant se camoufle, l'espion devient, en quelque sorte, un honnête homme. Le grand Sully aurait pu dire : le camouflage et l'espionnage sont les deux mamelles de la guerre nationale.

Mais cela n'est pas sans conséquences. Imaginons, par exemple, que nous devions miniaturiser une guerre où les combattants sont à la fois des militaires en tenue de camouflage et des civils aux identités floues, éparpillés dès le début de la partie dans les deux camps. Une telle partie d'échecs serait surréaliste.

Si, par analogie, nous convenons que la guerre est devenue elle-même surréaliste, dès lors elle ne devrait plus pouvoir être définie par les théoriciens comme particulièrement "nationale". En son essence, elle n'a rien de "national" - si ce n'est le nom. Imaginons un tableau dont les personnages sont des militaires en tenue de camouflage et autant de civils dont l'identité est imprécise. Ce tableau (surréaliste) aurait pour titre : « Ceci est une guerre nationale. »

Si les historiens ont décrit, dans les deux conflits mondiaux du XX^e siècle, la confrontation entre des forces nationales bien-définies, il apparaît plus difficile d'identifier des intérêts "nationaux" dans le cadre des conflits contemporains. Les intérêts régionaux, continentaux, mondiaux semblent prendre le pas sur les intérêts à proprement parler nationaux.

Dans ces conditions, un nouveau type de clivage se dessine, qui oppose désormais les "gentils" et les "méchants", les premiers estimant que leur devoir est d'empêcher les seconds de prendre possession du monde. Le "problème" du nationalisme, cause de guerres monstrueuses, est ainsi éliminé, sans que l'on prenne véritablement garde aux dangers d'une situation où les deux adversaires sont interchangeables. À rebours, on peut tout aussi bien se demander si le nationalisme a été le but ou le moyen des deux guerres mondiales.

— *Une partie d'échecs entre les “gentils” et les “méchants”* —

Le camp du “bien” et le camp du “mal” sont devenus les nouveaux adversaires qui se livrent bataille sur l'échiquier de l'histoire. Le “bien” et le “mal” sont des notions en principe très précises, en pratique assez vagues. Aujourd'hui, elles puisent leur raison d'être et leur contenu dans l'humanisme et ses dérivées, de la pensée sartrienne jusqu'au transhumanisme.

Dans les années soixante, de nombreuses communautés hippies ont fleuri aux États-unis. Leur désir de vivre librement, grâce à des rapports humains plus authentiques, nourrissait leur critique de la société traditionnelle, en particulier de la hiérarchisation des choses de la vie en fonction du bien et du mal. Pour les chefs spirituels de ces communautés, il s'agissait autant de redéfinir le bien et le mal que de les supprimer. D'où une grande confusion, dont le résultat était le plus souvent que le bien et le mal étaient interchangeables. La distinction entre l'un et l'autre étant arbitraire, l'objectif d'une telle distinction ne pouvait être que le contrôle de l'individu par la société. Bien qu'elles soient historiquement passées de mode, les communautés hippies ont eu une influence déterminante sur la marche du monde. La confusion est là. Les cartes du bien et du mal ont bel et bien été brouillées. Le bien et le mal sont désormais des notions que chacun distribue selon son propre plaisir, ou plutôt – l'homme (moderne ?) étant un animal irréductiblement conformiste – selon le système idéologique de son choix : chrétien-humaniste, sartrien-humaniste, trans-humaniste ou autre.

Dans le film *Sale temps à El Royale*, écrit et réalisé par Drew Goddard en 2018, nous assistons (à 1h40) à un épisode de la vie d'une communauté hippie imaginaire dont le chef spirituel est un personnage fictif portant le nom de Billy Lee. L'histoire se déroule en 1969.

Billie Lee explique à ses ouailles ce que sont le bien et le mal et surtout la différence qu'il y a entre les deux. Il fait nuit, la séance se tient à la lumière inspiratrice d'un grand bûcher. Pour se faire comprendre, le maître organise un pugilat entre deux jeunes filles volontaires – la gagnante sera récompensée par le privilège de passer la nuit avec lui.

Billie Lee s'adresse à l'assemblée : « Ce soir, nous aurons un pugilat de jeunes filles ! » Puis, à l'une des deux lutteuses : « Choisis un camp ! Veux-tu être les gentils ou les méchants ? » La fille, un être amoral qui, malgré son jeune âge, a déjà

assisté et a elle-même commis nombre d'horreurs, après un temps d'hésitation, répond : « Je veux être les gentils. » Billie Lee déclare à l'autre jeune fille : « Eh bien, tu vas être les méchants ! » Puis la confrontation commence entre le “bien” et le “mal”. Les deux jeunes filles, personnifiant un bien et un mal interchangeables, se lancent l'une contre l'autre et roulent ensemble dans la poussière en s'accablant de coups de poings et de morsures.

Dans une interview publiée en 2018, le réalisateur était interrogé sur la question du « dualisme » lié aux « dichotomies et juxtapositions » caractérisant les lieux, les personnages et l'ensemble de l'univers où se déroule l'action du film. Voici ce qu'il répondait : « [...] je pensais à ces personnages et je me disais à quel point personne n'est celui qu'il semble être, quand on le rencontre la première fois, et que tout le monde a une sorte de deuxième vie. C'est cette sorte de vie qui m'a dicté l'idée. [...] Tout a commencé quand on a essayé de comprendre qui étaient ces personnages et très vite je me suis rendu compte que dans un film où tout le monde ment, cela veut dire que quelque part il y a aussi une vérité sous la couverture de ces gens⁹⁵. »

Autrement dit : les militaires ne sont pas les seuls qui portent une tenue de camouflage, et les civils non plus ne sont pas ceux que l'on croit.

Avant de fermer cette parenthèse cinéophile, il importe de rassurer les lecteurs (au sujet de la scène décrite plus haut) : au terme de la haute-lutte, c'est le “bien” qui a remporté la victoire et l'on peut supposer (même si cela reste implicite) que le chef spirituel de la communauté a effectivement couché avec le “bien”.

Tout autant qu'une lutte entre le “bien” et le “mal” dans une communauté hippie, il est difficile d'envisager une guerre entre les “gentils” et les “méchants”. De l'une à l'autre des deux situations, il n'est qu'une différence d'échelle.

Et pourtant, la guerre entre les “gentils” et les “méchants” est possible. Elle existe. Pour preuve, il y a fort à parier que la deuxième guerre mondiale, comme la première, a été de ce genre. À une époque où les intérêts, notamment économiques, dépassaient déjà les limites nationales, la victoire devait appartenir aux “gentils” – que ces derniers relèvent d'une notion *a priori* ou d'une construction *a posteriori*. Peu importait que le camp des “gentils” fût constellé de “méchants” opportunément coalisés.

⁹⁵ Matt GOLDBERG, « Drew Goddard on Bad Times at the El Royale and How He Came to the Ending », *Collider*, Oct 15 2018. <https://collider.com/bad-times-at-the-el-royale-ending-drew-goddard-interview/>

Si Clausewitz affirmait que la guerre est la continuation de la politique par d'autres moyens, il est tout aussi vrai que la politique est la continuation de la guerre par d'autres moyens. (D'ailleurs, quantités de penseurs ne se sont pas privés de le souligner.)

— *à suivre* —

LE JEU D'ÉCHECS : ENTRE L'EXPLOIT INDIVIDUEL ET L'ESPRIT COMMUNAUTAIRE

— Gérard M. Robert

Il est généralement reconnu que le caractère d'un joueur d'échecs détermine, dans une certaine mesure, son mode de jeu. Un tempérament, par exemple, agressif, passif ou tortueux produira un jeu du même genre.

De toute évidence, le phénomène est de nature systémique. C'est-à-dire que le type de jeu – dans une sorte de cercle vertueux (ou vicieux ?) – exerce à son tour une influence sur le joueur, c'est-à-dire que la pratique régulière du jeu d'échecs, en raison du caractère intense, inspirant et stimulant de ce dernier, exercera sur le joueur une influence capable de renforcer ses propres dispositions personnelles (le rendra, en l'occurrence, encore plus agressif, encore plus passif ou encore plus tortueux).

Il faut d'ores et déjà corriger le mécanisme en introduisant la notion de mode, entendue comme un engouement momentané. En ce sens, on peut imaginer qu'un certain type de jeu en vogue à une certaine époque encourage les joueurs à être, par exemple, agressifs, passifs ou tortueux, indépendamment de leurs dispositions personnelles à l'être. Introduisons dans le schéma la contribution des maîtres en tant que relais emblématiques ou tout bonnement pédagogiques. On jouera de la manière de tel grand maître en raison de l'admiration qu'il suscite ou parce que ses disciples et les cercles d'échecs en général enseignent ses principes de jeu.

L'analyse du jeu d'un joueur s'appuie donc sur l'observation de plusieurs paramètres, dont certains sont internes (le tempérament du joueur), d'autres sont externes (son époque, les maîtres qui l'ont marquée, le cercle où il a appris à jouer). Certains de ces facteurs interagissent ; sur le tempérament du joueur lui-même à tous les coups, sur un ensemble de disciples éventuellement, voire sur l'époque tout entière, s'il s'agit d'un joueur exceptionnel.

Le jeu d'échecs, pris dans son ensemble, donne donc lieu à des échanges entre des phénomènes individuels et d'autres dont on peut dire qu'ils sont collectifs.

L'échiquier est aussi le lieu d'un mouvement collectif dont la nature est singulière, à savoir la somme des mouvements d'un ensemble de pièces distinctes, toutes dirigées par la même volonté. D'un côté les blancs, de l'autre, les noirs.

Faisons l'hypothèse que les pièces sur l'échiquier soient revêtues chacune d'une volonté propre. Peut-on dire, dans ces conditions, que le tempérament du joueur (authentiquement personnel ou sous l'influence de facteurs extérieurs) se traduit directement sur l'échiquier dans le mouvement individuel de chaque pièce ? ou seulement indirectement, surplombant en quelque sorte l'échiquier, dans leur jeu collectif ?

La question, sans doute, est en partie, sinon totalement oiseuse, parce qu'elle repose sur une hypothèse farfelue, à savoir que les pièces pourraient avoir des mouvements autonomes en raison d'actes de volonté particuliers. Ce n'est pas le cas. Aux échecs, la stratégie sur l'échiquier se met en place en tenant compte des capacités des pièces, non de leurs motivations. Le seul niveau d'analyse valable, en ce qui concerne la motivation, est collectif : il y a les Blancs et les Noirs, qui sont chacun au service de deux volontés adverses. Néanmoins, la question mérite d'être posée, en raison de l'analogie que l'on fait volontiers entre le jeu d'échecs et l'art de la guerre.

Prenons – pas tout à fait au hasard – l'exemple du jeu romantique (ou néo-romantique). L'attaque à outrance est de toute évidence un trait psychologique. Posons donc de nouveau la question de manière un peu plus précise : sur quoi repose la victoire du joueur romantique, sur le jeu agressif des pièces individuelles ou sur celui des pièces envisagées dans leur ensemble collectif ?

Un jeu collectivement agressif témoigne, en principe, de la mise en place d'une stratégie globale, ne serait-ce que celle, stratégie minimum, qui prône une approche opportuniste du jeu. Or le caractère nécessairement rationnel de toute stratégie générale atténuée immédiatement, voire contrecarre un principe fondateur aussi individuel et, disons, instinctif, que l'agressivité.

Cela dit, aux échecs, un jeu individuellement agressif a-t-il un sens ? Cela devrait signifier que chaque pièce se déplace de manière agressive, indépendamment des autres. Cela n'a pas beaucoup de sens. L'hypothèse, comme nous l'avons dit, est farfelue.

À la guerre, que signifie un comportement agressif ? Cela signifie que chaque unité combattante (jusqu'à l'individu), dans sa zone de combat respective, se comporte de manière agressive, donc déploie des mouvements qui n'ont de cesse de gagner du terrain sur l'ennemi.

Le cas du commando vient à l'esprit, car celui-ci doit déployer sans cesse un esprit d'initiative, non seulement pour accomplir sa mission, mais aussi pour sa propre survie. Dans son cas, l'individualisme repose essentiellement sur la mission et la situation, plus encore que sur le tempérament (bien qu'un certain esprit d'aventure soit requis pour exercer ce type de métier). D'autre part, la réussite de la mission repose sur la coordination des volontés individuelles et la survie repose largement sur la solidarité entre les camarades.

D'ailleurs, un autre cas se dessine qui suggère de nouvelles relations entre la mission, la situation et le tempérament. Le chevalier du Moyen âge, apprécié des romantiques, a coutume de charger sur l'ennemi sans réfléchir, en raison de son propre tempérament (le courage, l'honneur, la fidélité) ; il agit pour lui-même, pour être lui-même et rester lui-même. Ses mouvements tumultueux s'expliquent donc par des raisons éminemment individuelles. Il agit, en quelques sorte, dans l'ivresse de lui-même, dans un état d'exacerbation naturelle de ses propres conceptions sur ce qui le constitue.

Or, sur le champ de bataille, tous les chevaliers, dont chacun est mu par des motivations individuelles, agissent de la même manière. On aurait bien tort de réduire leur comportement à un mimétisme collectif, autrement dit à un "effet de mode". Le cas de la chevalerie dévoile une réalité qui pourrait nous apparaître comme un paradoxe, celui d'un individualisme profondément ancré dérivant des normes d'un monde éminemment collectif. D'où un comportement à la fois prévisible et difficile à prévoir : là est le véritable paradoxe. Pour nous modernes, qui sommes l'envers de cette réalité en raison des idées que l'on s'en fait, une impression irrésistible se dégage d'incohérence et de déraison, tandis que nous voyons, chez nous, seulement la cohérence et la raison.

La bataille de Crécy (1346), puis celle d'Azincourt (1415) ont mis un terme à l'époque de déraison en marquant la fin de l'efficacité collective des comportements individuels médiévaux (déraisonnables). La chevalerie française, immobilisée dans un pré étroit et boueux, fut une proie facile pour l'ennemi : le caractère prévisible des chevaliers l'a emporté sur leur fougue imprévisible. Le royaume de France lui-

même a fini par se convertir, sinon à l'archerie (anglaise), du moins à l'artillerie à poudre dont il est devenu un expert (bataille de Castillon en 1453).

Le romantisme, comme on le sait, plonge de profondes racines dans le Moyen âge. Dans le domaine pictural et littéraire, les valeurs médiévales ont inspiré les artistes romantiques en quête de sens. Quant au jeu d'échecs romantique ou néo-romantique (plutôt bien nommé), il a notamment adopté l'idée de combat à outrance. Reposons la question : celui-ci repose-t-il sur le comportement agressif de chaque pièce ou sur une stratégie agressive de toutes les pièces ? D'ailleurs, est-il possible, et même utile ou nécessaire de distinguer les deux plans pour comprendre les ressorts d'une partie d'échecs jouée par un maître romantique ?

Si l'on considère, comme nous le proposons plus haut, que les pièces d'échecs ne peuvent pas avoir de volonté propre, il ne devrait pas être question de comportement individuel. Sur l'échiquier, tout est stratégie collective.

L'hypothèse est donc fictive selon laquelle chaque pièce pourrait avoir une certaine autonomie individuelle. Mais si l'on pense, par exemple, à la notion très romantique de sacrifice, n'est-on pas justement contraint de recourir à la fiction ? D'ailleurs, la disposition des pièces au sacrifice individuel jette une lumière différente sur d'autres aspects du jeu, par exemple la solidarité entre les pièces. Celle-ci acquiert-elle un sens plus profond si on la considère comme étant liée, non pas à un automatisme relevant du jeu collectif, mais à un ensemble de choix individuels produisant ledit jeu collectif ?

Le style romantique, plus que tout autre, nous encourage à envisager le jeu d'échecs, non seulement comme relevant d'une stratégie collective, mais aussi dans la dimension individuelle des pièces. Cette fiction permet au jeu d'échecs d'éclairer, à son tour, par la voie de l'analogie, d'autres compartiments de l'activité humaine (entre autres la guerre) – sans négliger le processus en sens inverse, c'est-à-dire l'influence de l'époque sur le jeu.

Pensons par exemple aux Indiens qui avaient coutume d'enivrer leurs éléphants de combat dans le but de susciter chez eux un comportement erratique et téméraire

particulièrement effrayant pour l'ennemi⁹⁶. Un éléphant de guerre était enivré, non pas de lui-même, comme un chevalier médiéval, mais des herbes que lui faisait respirer son cornac.

L'artiste romantique est un cas intermédiaire. Ce n'est pas d'une herbe artificielle, ni de lui-même à proprement parler qu'il est enivré, mais de l'idée qu'il se fait de lui-même, c'est-à-dire en raison d'une recherche peut-être légèrement égarée, mais sincère de sa propre humanité. Pour ce petit pas accompli dans son domaine, la théorie des échecs, qui est un grand pas vers la ré-humanisation de l'homme, nous pouvons rendre hommage aux joueurs néo-romantiques du début du XX^e siècle.

⁹⁶ « La pratique qui consistait à enivrer les éléphants provoquait une grande panique et une perte de moral et d'effectifs chez l'ennemi. Leurs autres fonctions consistaient à ouvrir la voie aux marches, à traverser les rivières, à garder le front, les flancs et l'arrière de l'armée et à abattre les murs des forts. » Avantica LAL, « Art de la guerre dans l'Inde ancienne », *World History Encyclopedia* <https://www.worldhistory.org/trans/fr/1-17622/art-de-la-guerre-dans-linde-ancienne/>

Le jeu d'échecs dans l'art

L'ENVIRONNEMENT ESTHÉTIQUE URBAIN DE LA BELLE ÉPOQUE ET LA GÉNÉRATION DE JOUEURS D'ÉCHECS DES PREMIÈRES DÉCENNIES DU XXE SIÈCLE

— Lucien Perrier

La plupart des joueurs d'échecs de l'Entre-deux-Guerres sont connus pour avoir remis en cause l'héritage immédiat de l'école dite classique ou moderne, principalement incarnée par Wilhelm Steinitz (1836-1900), puis Siegbert Tarrasch (1862-1934), dont l'une des caractéristiques principales était l'attention portée au détail, en vue notamment de la mesure et de la comparaison constante des forces en présence sur l'échiquier, dans une approche positiviste du jeu que l'on qualifie généralement de scientifique.

Le grand joueur qui a le plus contribué à renverser ce paradigme est Alexandre Alekhine (1892-1946). Or ce dernier était doté, non seulement d'une vision extrêmement claire de l'échiquier, mais aussi d'une clairvoyance non moins sagace dans l'identification et la caractérisation des différents types de jeu rivalisant pour conquérir la suprématie dans le monde des échecs.

C'est à l'occasion du tournoi de Carlsbad (Karlovy Vary, Tchécoslovaquie), en 1929, qu'Alexandre Alekhine a proposé de distinguer, au sein de la génération "rebelle" des joueurs d'échecs aux premières décennies du XX^e siècle, deux écoles principales qu'il a nommées « néo-romantique » et « réformiste ».

Voici la classification des joueurs selon Alekhine.

	nationalité	âge en 1929
Alexandre Alekhine*	français d'origine russe	37 ans
<i>néo-romantiques</i>		
Efim Bogoljubov	allemand d'origine russe	40 ans
Aaron Nimzowitch	danois d'origine russe	43 ans
Xavier Tartakower	français d'origine polono-austro-russe	39 ans
Esteban Canal	péruvien	33 ans
Friedrich Sämisch	allemand	33 ans
Edgar Colle	belge	32 ans
<i>réformistes</i>		
José Raúl Capablanca	cubain	41 ans
Géza Maróczy	hongrois	59 ans
Milan Vidmar	yougoslave	44 ans
Max Euwe	hollandais	28 ans
Ernst Grünfeld	autrichien	36 ans

* Alekhine se considérait lui-même comme hors-classe.

Pour la plupart, ces joueurs ont connu au cours de leur jeunesse le tournant du siècle, ainsi que les premières décennies du XX^e siècle. C'est-dire que la Belle époque a procuré l'environnement esthétique et spirituel au sein duquel ils ont pu déployer les réflexions intellectuelles qui leur ont permis de devenir de grands champions d'échecs.

Or, sur le plan architectural et urbain, ces trois ou quatre décennies sont constituées de plusieurs phases qui se sont succédées non sans tensions et chevauchements, en l'occurrence l'éclectisme, puis l'Art nouveau et enfin l'Art déco.

Tout en s'empruntant réciproquement divers éléments, ces styles architecturaux étaient fondés sur des postulats fondamentaux assez divergents, concernant en particulier l'inspiration vernaculaire et l'héritage du passé, ainsi que l'indispensable part d'innovation.

Il s'agira d'examiner l'environnement urbain des grands joueurs identifiés par Alekhine, afin d'observer d'éventuelles correspondances, analogies, connexions ou encore contradictions entre la manière de construire de beaux bâtiments et de

belles parties d'échecs. En sommes, nous allons nous intéresser, non pas à la destruction (la guerre), mais à la construction (l'architecture).

Représentons-nous les trois phases dans un domaine de l'architecture qui a l'avantage d'être particulièrement visuel et expressif.



Eclectisme. Opéra Garnier, Paris (1875)



Couloirs accédant aux loges



Art nouveau. Opéra de Vichy (1903)



Couloirs accédant aux loges



Art déco. Opéra de Marseille (1924)



Entrée d'une loge



Loge

Ce qui saute aux yeux dans cette succession emblématique, c'est la simplification progressive des ornements. À l'opéra Garnier (éclectisme), on remarque la profusion des motifs ou détails qui organisent visuellement l'espace indépendamment de la structure. Avec l'Art nouveau, à Vichy, le système d'ornementation s'intègre plus à la structure et souligne la fonction. Enfin, l'Art déco, à Marseille, tend vers un degré supplémentaire de minimalisme ornemental.

Parallèlement à cette évolution, l'angle droit, typique de l'Art déco, finit par prendre le pas sur les arabesques chères à l'Art nouveau. Quant aux relations respectives de ces deux styles (nés au XX^e siècle) avec l'éclectisme (leur prédécesseur du XIX^e) elles ne sont pas univoques. Elles témoignent au contraire de l'ambiguïté fondamentale de la modernité culturelle qui parfois penche vers l'ancien ou vers l'anti-modernité. On peut remarquer, sur la façade Art déco de l'opéra de Marseille une référence historicisante propre à l'éclectisme, en l'occurrence la pureté des formes est combinée avec le portique néo-classique et même la frise de l'entablement, exécutée dans le style futuriste, inspirant la notions de puissance (d'ailleurs, cette approche s'est illustrée dans les réalisations d'ampleur idéologique telles que l'architecture stalinienne ou mussolinienne). Plus important encore, en ce qui nous concerne, nous remarquons dans les boiseries de la loge de l'opéra de Marseille des lignes courbes spécialement conçues pour s'harmoniser avec les formes anguleuses de l'Art déco.

Entre les différents styles, nous pouvons donc observer des continuités, des oppositions, des relations croisées, des combinaisons insondables. Ce qui nous renvoie aux questions initiales sur la cohabitation entre l'héritage du passé, l'inspiration vernaculaire et la part d'innovation.

De fait, les mêmes types de questionnements semble avoir caractérisé les écoles d'échecs, telles que les décrivait Alexandre Alekhine. Le jeu connaît-il un progrès ? Sur quels héritage faut-il fonder la réflexion novatrice ? Reconnaît-on des motifs qui traversent les décennies, voire les siècles ?

Peut-on affirmer, par exemple, que l'Art nouveau, dans son caractère à la fois universel et enraciné, dans son irréductible diversité qui renforce l'unité fondamentale, plutôt qu'elle ne la contrarie ; peut-on dire que l'Art nouveau entretient des accointances avec l'école néo-romantique ? Et l'école réformiste, aussi novatrice qu'elle soit, n'est-elle pas finalement, dans sa capacité à intégrer des éléments de la pensée classique, le digne successeur de l'école moderne de

Steinitz ; laquelle, dans son attention envers les détails, finalement portée jusqu'à une sorte de sclérose, pourrait correspondre à l'attitude mentale de l'éclectisme finissant ?

Ces questions, qui sans doute n'ont pas de réponse (exhaustive), permettent au moins de s'interroger sur la nature et les effets de la réflexion des joueurs d'échecs au début du XX^e siècle, en s'appuyant sur les relations (implicites, mais indéniables) entre l'architecture et les échecs, deux domaines où l'intellect et l'esthétique se manifestent avec vigueur sur l'esprit constructeur de l'homme.

Un tour d'horizon, en images, de l'architecture des pays où résidaient les meilleurs joueurs d'échecs aux premières années du XX^e siècle va nous montrer l'étroite imbrication entre l'inspiration historique et le goût de la nouveauté, dans l'enracinement et l'envergure universelle des cultures respectives.

Allemagne



Belgique



Danemark



Hongrie



Autriche



Russie



Pays-Bas



Amérique latine (Cuba, Pérou)



QUELQUES REPRÉSENTATIONS VISUELLES DU JEU D'ÉCHECS MISES EN PERSPECTIVE AVEC DES TEMPÉRAMENTS HISTORIQUES

— Henri de Montety

Il n'est pas rare que des oeuvres d'art, des dessins de presse ou des illustrations, en particulier des caricatures, mettent en scène une personnalité publique – militaire ou civile – dans le cadre d'une partie d'échecs.

Quelles sont les dispositions que les artistes et graphistes ont associées aux qualités (selon eux) nécessaires pour être un brillant joueur d'échecs ?

Examinons d'abord le cas de Napoléon, un joueur d'échecs dont on se plaît justement à dire qu'il fut médiocre, sans doute afin d'accentuer le contraste avec ses capacités stratégiques en matière militaire. De fait, observer un contraste permet de se convaincre que l'on comprend quelque chose et l'on s'en réjouit, même si l'on n'est pas bien sûr de la chose qu'il faut comprendre.

Quant à Napoléon, il a été représenté plusieurs fois assis devant un échiquier. Il est vrai que certaines représentations, essentiellement descriptives, ne proposent aucune analyse ou appréciation particulière de son état d'esprit ou de ses capacités échiquéennes.

Les deux dessins ci-dessous, par exemple, ne donnent pas d'indication exploitable sur le niveau du jeu en présence – ce n'est pas le sujet de l'image. En revanche, ils mettent en évidence l'environnement social du jeu, d'un côté, la brillante société lors de l'apogée impériale ; de l'autre, l'intimité mélancolique du petit salon de l'exil, près de l'âtre sur l'île humide de Saint-Hélène.



Date indéterminée (est-ce la partie notée contre Mme de Rémusat de 1804 ?)



Avec le maréchal Bertrand, à Saint-Hélène (est-ce la partie notée de 1820 ?)

Dans une relation de type métonymique, la partie d'échecs témoigne du monde au sein duquel elle se déroule, c'est-à-dire auquel elle appartient. Le niveau ou les capacités des joueurs ne sont pas le sujet principal. Seul le fait de jouer compte, en l'occurrence pour entretenir des relations sociales (utiles ou vitales).

Dans le cas ci-dessous, dont le contexte est la première guerre mondiale, la situation est, au contraire, imaginaire ; elle témoigne, ou prétend témoigner, d'une réalité dont les échecs peuvent rendre compte, non pas dans leur nature superficielle ou du moins extérieure d'activité sociale, mais dans leur essence même, en tant qu'exposé d'un rapport de force.

La partie d'échecs est envisagée comme une métaphore entre deux situations qui, bien que distinctes, partagent des points communs (l'analogie, d'ailleurs, est fréquente entre l'art de la guerre et le jeu d'échecs). Sur cette image, les capacités et dispositions respectives (supposées) des protagonistes sont clairement mises en évidence.



Le joueur de droite, Hindenburg, commandant en chef du front de l'Est, met en échec le roi adverse d'un geste à la fois brutal et déterminé. À ses côtés, de son regard sévère et concentré, le général Ludendorff renchérit sur le caractère méthodique, rationnel, en quelque sorte définitif de l'action. Il n'y a rien à faire. D'ailleurs, les adversaires, en face, sont envahis d'une panique unanime.

Le joueur de gauche, dans son bel uniforme blanc, c'est le grand duc Nicolas, commandant suprême de l'armée impériale russe en 1914 et 1915. Autour de lui se

trouvent ses alliés, le maréchal Joffre, qui se gratte la nuque, le général Luigi Cadorna, chef des forces italiennes, dont les deux mains jointes semblent esquisser une prière, ainsi que Douglas Haig ou John French (rien ne ressemble plus à un officier anglais à moustaches qu'un autre officier anglais à moustaches), maréchal de l'armée britannique, dont le poing est fermé sur une cravache inexistante, aveu d'impuissance.

Cette partie d'échecs, bien entendu, n'existe pas ; on ne peut pas même imaginer qu'elle se soit déroulée, comme, par exemple, celle du salon mondain de Napoléon ou celle, en exil, de l'île de Saint-Hélène. Cela dit, elle recourt à des éléments qui recouvrent tout le spectre de la réalité nationale – observons que les traits de caractère national respectifs (éléments invisibles) sont aussi bien festonnés que les uniformes des officiers présents (éléments visibles) – ce qui permet de renforcer la puissance réaliste du thème principal, en l'occurrence le rapport de force entre les nations.

Quant au moment représenté, il se situe sans doute à la charnière des années 1915 et 1916, si l'on veut que tous ces personnages soient alors impliqués au plus haut niveau, tandis que l'offensive de Broussilov (été 1916) sur le front de la Galicie n'a pas encore eu lieu pour atténuer la parfaite assurance germanique. Les caricatures sont souvent cruelles (ici pour les alliés), mais le temps l'est plus encore (en l'occurrence pour les Allemands), car on sait bien comment s'est terminé la guerre.

Cela dit, très souvent, le jeu d'échecs n'est envisagé, ni comme un témoignage historique (une métonymie), ni comme une analogie (une métaphore) avec des capacités extra-échiquiennes, le plus souvent militaires, mais plutôt comme l'occasion de souligner, au moyen d'un trait d'humour (un décalage), un aspect particulier qui ne concerne pas directement les échecs. C'est-à-dire que le jeu d'échecs agit seulement de manière symbolique : il est un prétexte pour exprimer quelque chose qui ne lui est pas directement lié.

On s'efforce, en quelque sorte, de concentrer l'attention sur certaines qualités (ou défauts) d'un grand homme dont une partie d'échecs, au moyen d'associations sur les capacités cognitives et morales de l'intéressé, peut rendre compte avec plasticité.

L'occasion est donnée de revenir à Napoléon, sans pour autant quitter le contexte de la première guerre mondiale. Nous sommes cette fois-ci sur le front occidental ;

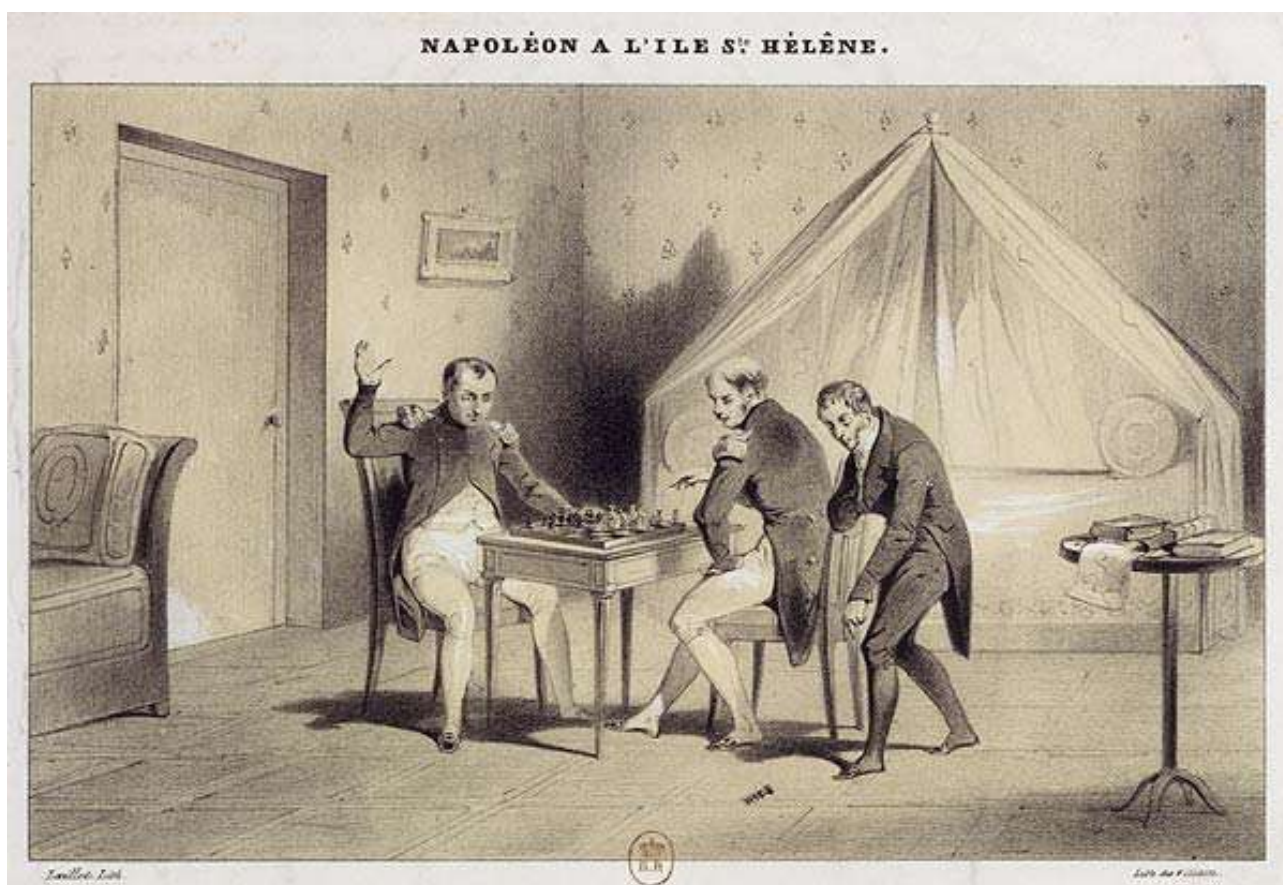
Joffre est donc aux commandes, sans doute face à Falkenhayn (ou au Kaiser lui-même ?). L'image marque peut-être la victoire de Verdun (décembre 1916) ?



L'élément essentiel, c'est celui qu'en principe on ne devrait pas voir, mais qui est dévoilé de manière explicite : le fantôme de Napoléon (en un siècle, Napoléon s'est imposé, en quelque sorte, comme un trait permanent de l'esprit national des Français – en particulier celui des militaires).

Sur ce dessin, le jeu d'échecs est un simple prétexte. D'ailleurs, la représentation des pièces, contrairement à l'image précédente où l'on voyait le coup formidable de Hindenburg, est tout-à-fait fantaisiste (le plateau lui-même, qui contient des lignes de neuf cases, n'est ni un échiquier, ni un damier). De toute évidence, il est seulement question de stratégie militaire dans ce murmure de Napoléon à l'oreille du maréchal Joffre. Le jeu d'échecs n'est pas une métaphore mais un simple symbole de la conduite de la guerre (ce qui permet de ne pas contrevenir à l'idée que Napoléon n'était pas un grand joueur d'échecs).

Au demeurant, la richesse symbolique du jeu d'échecs ne se limite pas à l'art militaire, mais concerne aussi l'art politique. Toujours à propos de Napoléon, qui maniait aussi bien l'un que l'autre, l'illustration ci-dessous, de type hagiographique, met en scène une partie imaginaire, lors de l'exil à Saint-Hélène, afin de montrer chez l'empereur ce qui, finalement, est peut-être moins une qualité politique qu'une vertu morale, à savoir la mansuétude.



Le texte accompagnant le dessin est le suivant. « À la suite d'une conversation où Napoléon avait dit quelle [...] conduite de Louis XVIII [...] tombé dans ses mains. Il arriva jouant aux échecs que son roi tomba. "Ah ! mon pauvre Louis XVIII, te voilà à bas !" cria-t-il et comme après l'avoir ramassé on le lui rendait mutilé : "ah l'horreur, avait-il ajouté, bien certainement je n'accepte pas l'augure, je suis même [loin] de le souhaiter... Je ne lui en veux pas à ce point. »

Le roi (aux échecs) est donc le symbole du roi (de France). Le rapport est élémentaire. Et il est de type symbolique, puisqu'il repose sur des relations qui ne concernent le comportement réel, ni de l'un, ni de l'autre (l'analogie est lointaine

entre les mouvements ou la force de la pièce aux échecs et ceux d'un véritable roi). Il était simplement tentant pour Napoléon – tel qu'il est présenté sur le dessin – de faire un parallèle entre un roi des échecs raccourci du chef et le roi Louis XVIII, auquel (pour le bien de la France ?) l'empereur en exil affirme ne pas en vouloir au point de lui souhaiter de connaître le même destin (l'idée, bien sûr, n'était pas absurde, puisque cela avait bel et bien été le sort de son frère).

Le jeu d'échecs est d'une grande souplesse pour illustrer divers traits de caractère. Sur le célèbre tableau de Jean-Georges Vibert (1840-1902), sans doute ultérieur à l'illustration précédente, Napoléon est représenté dans une attitude où pointe la contrariété. Tandis que le cardinal, bon vivant, s'apprête à priser une pincée de bon tabac extraite d'une petite boîte en or, Napoléon, de son côté, semble ronger son frein. Mais le mauvais perdant n'est pas forcément un mauvais joueur ou un joueur mauvais. D'ailleurs, peut-être attend-il simplement que son adversaire se décide enfin à jouer ? Le mystère reste entier sur les capacités de Napoléon aux échecs...



Jean-Georges Vibert, *Napoléon I^{er} jouant contre le Cardinal Fesch* (sd)



Avec la caricature ci-dessus, nous revenons au début de la carrière de Napoléon. Peut-être est-il encore Bonaparte, premier Consul ? En tout cas, il se tient au bord de la chaise, à peine assis, prêt à bondir vers de prochains affrontements (remarquons également que son sabre est posé sur la table, tandis que son adversaire porte plus mollement son épée au côté).

Voici ce que dit (traduit en français) Napoléon Bonaparte à George III, le roi d'Angleterre : « Échec à votre Roi ! Rappelez-vous que ce n'est pas la première fois, et je pense que ces quelques manœuvres ont achevé de vous convaincre que je connais mieux que vous ne le pensez le jeu auquel je joue. — Maudit soit-il, répond le monarque, je vais perdre ce jeu ; vous êtes trop (fort) pour moi. »

Ces trois images où nous avons vu Napoléon devant l'échiquier mettent chacune l'accent sur un aspect du jeu, incidemment, sans que cela ne se traduise par une véritable analyse ou interprétation stratégique.

Le jeu donne lieu à un rapport de forces (celui que Napoléon veut imposer au roi d'Angleterre), mais il est aussi un exposé des tempéraments (l'homme d'Eglise débonnaire face à l'empereur anxieux), voire l'occasion de formuler une conjecture (la mauvaise augure que Napoléon veut justement conjurer afin de montrer sa magnanimité).

Revenons au roi d'Angleterre. Le jeu d'échecs, à l'époque, pouvait être perçu comme un lieu où tout était possible, même les événements les plus improbables, y compris le défi lancé par un simple général à une tête couronnée. Et l'on conçoit encore mieux le sens des paroles de Napoléon en observant une autre caricature (ci-contre), où l'on voit George III, tel un entomologiste, examiner une créature dont il affirme qu'en dépit de sa taille modeste, elle promet d'être extrêmement nuisible au monde entier.



Ce ne sera sans doute pas pour nous étonner que l'une des thématiques évoquées plus haut, en l'occurrence celle des supposées vertus prophétiques du jeu d'échecs, soit associée à la présence des forces orientales.

Dans cette caricature, le dey d'Alger met en garde le roi de France (Charles X) : « Vous m'avez fait mat tout à l'heure, vous voilà pat maintenant. » Le commentaire a étrangement gagné en pertinence avec le temps et même acquis – particulièrement à l'heure actuelle – une valeur indéniablement prémonitoire.



Peut-on dire qu'une partie d'échecs n'est jamais terminée ? D'ailleurs, sur ce dessin, la distinction entre match et partie n'est pas claire – d'où l'intérêt de son caractère prémonitoire, qui reste implicite (et sans doute involontaire ?). L'histoire déroule parfois un siècle ou même deux avant de s'accomplir et alors ce qui apparaissait comme une partie d'échecs se révèle être un match dont le sens final est enfin révélé. Rappel chronologique : la conquête de la régence d'Alger, lancée par Charles X en 1830, s'est poursuivie tout au long du XIX^e siècle et l'occupation s'est achevée au milieu du XX^e siècle, avec les suites que l'on connaît, jusqu'à nos jours où la situation paraît bien s'être enlisée dans une situation de pat.

En ce qui concerne le comportement des joueurs, on peut observer l'attitude faussement soumise du dey d'Alger, stéréotype de l'oriental qui sait incliner la tête quand cela est nécessaire et sait aussi bien refaire sa position progressivement sans même avoir besoin de la redresser, tandis que l'europpéen, plein de morgue, pourtant prévenu, ne sait comment réagir tant il est engoncé dans les certitudes et la superbe.

Finalement, le jeu d'échecs, dans le cas présent, est-il un moyen de mettre en scène un trait des relations orient-occident (sud-nord), ou plus largement des relations du faible au fort (du dominé au dominant) ? On suppose qu'aux échecs, l'idée de feindre l'infériorité, au prix de perdre une ou deux pièces et en l'absence d'une véritable stratégie d'attaque, n'est pas considérée comme recommandable.

C'est bien pourtant ce que l'on doit comprendre de cette image de l'affrontement entre le dey d'Alger et le roi de France. Les principes du jeu d'échecs sont dévoyés afin de mettre en évidence une stratégie qui ne correspond pas aux fondements du jeu. Mais l'imagination humaine est souple : ce que l'observateur retient, c'est que l'échiquier, au sens large, est un champ de manœuvres où chacun peut mettre en branle son propre type d'intelligence. Ainsi le dey d'Alger promeut-il habilement ses intérêts.

D'ailleurs, l'idée de lutte asymétrique – en dépit de son caractère inadapté au jeu d'échecs, tant ce dernier, en principe, donne peu de chances au faible – a été plus d'une fois transposée sur l'échiquier.

Par exemple, le dessin de presse ci-dessous illustre la situation des Afrikaners face à l'Empire britannique en Afrique du Sud à la fin du XIX^e siècle. D'origine hollandaise pour la plupart (avec des éléments allemands et français), les

Afrikaners étaient parfaitement européens, ouverts à la pensée moderne en raison notamment de leur confession majoritairement protestante. Néanmoins, leur infériorité numérique et la médiocrité de leur équipement militaire (des piques et des fourches, quelques fusils) les plaçaient dans une position semblable à celle des Algériens face à l'armée française. D'où le recours à la ruse nécessaire, cette qualité que l'on associe spontanément (mais par erreur ?) au jeu d'échecs.



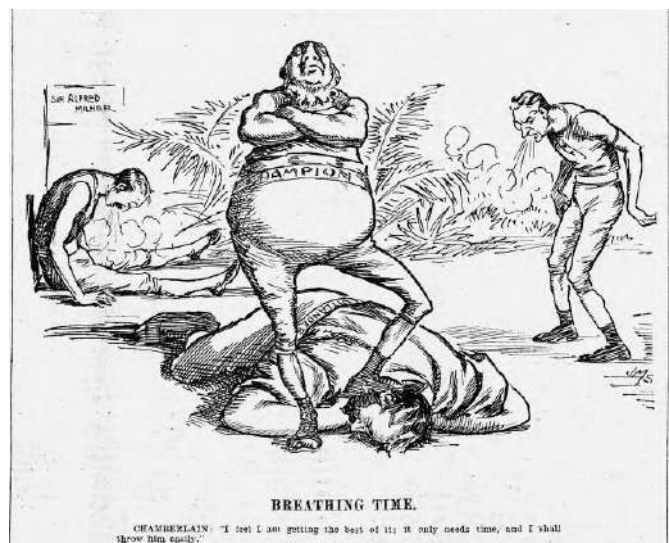
Le leader afrikaner, Paulus Kruger, joue contre Joseph Chamberlain, secrétaire d'Etat aux colonies. Kruger est un pionnier typique, puritain, dont le seul vice est le tabac qu'il fume sans discontinuer dans sa courte pipe en terre.

Cette caricature a sans doute été réalisée peu avant la deuxième guerre des Boers (1899). La première, autour de 1880, ayant accordé l'autonomie aux Boers dans la région du Transvaal, Kruger était considéré comme ayant été assez habile pour ne pas avoir poussé trop loin son avantage momentané (et, disons-le, inopiné). Contre un ennemi extrêmement puissant, la paix était avantageuse, bien qu'elle contînt une certaine ambiguïté entre la souveraineté accordée aux Afrikaners (les Boers) et la suzeraineté maintenue à la couronne britannique. Quoi qu'il en soit, la découverte d'or et de diamants dans les environs acheva sans retard de clarifier

toute équivoque. De nouveaux colons (les *Uitlanders*) affluaient pour exploiter les mines, tandis que redoublait l'appétit des entrepreneurs privés, en particulier celui de Cecil Rhodes, qui allait donner son nom à la Rhodésie, territoire correspondant aux États actuels de Zambie, du Zimbabwe et du Malawi, mais dont les projets étaient alors encore plus ambitieux, comme on peut l'observer sur la carte qui décore le salon où les deux hommes (Kruger et Chamberlain) disputent la partie d'échecs. Enfin, à la suite du congrès de Berlin (1885), de nouvelles rivalités, comme celle de l'Allemagne, en Namibie, achevaient de rompre l'équilibre fragile.

Ces nouvelles conditions étaient défavorables aux Afrikaners et à leur chef, Paul Kruger. Pourtant, ce dernier semble avoir d'abord brillamment manœuvré, comme en témoignent, non seulement la partie d'échecs ci-dessus, mais d'autres caricatures de l'époque.

Notamment celle-ci (datant du mois de juin 1900), où l'on voit Paul Kruger triompher d'un *Uitlander* (représenté sous la forme d'un géant plaqué au sol), tandis que les deux adversaires (à gauche, Alfred Milner, administrateur colonial ; à droite, Joseph Chamberlain lui-même), reprennent difficilement leur souffle avant de tenter une nouvelle fois de renverser l'invincible Kruger.



Paul Kruger (1898)

Pour arriver à ses fins, Kruger dut mettre en œuvre toutes sortes d'habiletés, s'attirant notamment la bienveillance d'alliés inattendus (en particulier parmi les *Uitlanders*).

Cependant, conscient qu'une nouvelle guerre, compte tenu du rapport de force en présence, serait fatalement défavorable aux intérêts de son peuple, il décida de passer à l'attaque le premier. (Ici, peut-être, une analogie authentique pourrait être proposée avec le jeu d'échecs ?)

Comme on le sait, ce ne fut pas suffisant pour sauver la situation. Et les Anglais victorieux, non seulement intégrèrent pour de bon à l'Empire les différents territoires de l'Afrique du sud, mais infligèrent une punition sévère aux Boers.

Nous retrouvons Joseph Chamberlain quelques années plus tard. Au début du XX^e siècle, il menait un combat pour moderniser l'Empire britannique, en particulier par la mise en place d'une nouvelle politique fiscale. Son objectif était de transformer l'Empire en fédération impériale (*Imperial Federation*) en imposant la préférence nationale au moyen de droits de douane sur les importations.



Ces idées allaient à l'encontre de toute la tradition anglaise du libre échange. D'ailleurs, l'intention de Chamberlain était d'attaquer son nouveau rival économique, l'empire d'Allemagne, en adoptant justement les moyens mis au point par ce dernier, à savoir le *Zollverein*, l'union douanière protectionniste. (Nouveau parallèle avec une stratégie des échecs, celle du jeu en miroir).

Sur le dessin de presse ci-dessus, Joseph Chamberlain, de face, au monocle, est représenté en train d'avancer ses pièces sur l'échiquier. L'intérêt du dessin réside dans l'adversaire qui lui est opposé.

Si le combat idéologique mêle des considérations de politique intérieure et extérieure, l'adversaire principal de la partie – celui que Chamberlain doit vaincre ou plutôt convaincre que la politique tarifaire est celle que l'empire britannique doit suivre – apparaît bel et bien sous les traits d'un anglais en redingote (peut-être est-ce Balfour, vu de dos, bien que la corpulence du personnage soit un peu forte pour lui ? Peut-être est-ce tout simplement John Bull, le paradigme de l'Anglais de toujours, autrement dit le peuple anglais).

Quant à l'empereur Guillaume II, l'adversaire extérieur (on reconnaît le Kaiser à la moustache dite "impériale", relevée aux extrémités), il observe avec gravité, en grand uniforme et la main posée sur le pommeau de son sabre. C'est sous son oeil évidemment attentif que se déroule la partie jouée entre deux adversaires anglais. Mais soyons sûrs que son tour viendra : "par d'autres moyens". En adaptant à peine l'aphorisme de Clausewitz, on peut faire l'hypothèse que pour les protectionnistes anglais, la guerre (contre l'Allemagne) fut la continuation de la politique (contre les libéraux). À moins qu'entre temps, quelque chose ait changé ? Comme quoi, parfois, les combats se mènent à fronts renversés (voire doublement renversés).

D'ailleurs, avançons encore d'une dizaine d'années, ce qui nous permet de terminer avec la grande guerre, ainsi que deux protagonistes déjà évoqués.



Cette fois-ci, en effet, Guillaume II est lui-même assis devant l'échiquier. Il est opposé au maréchal Joffre.

« Hein ! Je vous les grignote » dit le Français.

À quelle stratégie des échecs Joffre pouvait-il faire allusion en recourant à l'image du grignotage ? Est-ce à la lente construction de l'avantage positionnel, à la Steinitz ? Est-ce à la marche inéluctable des pions, à la Philidor ? Dans le contexte de la rivalité franco-allemande au sens large qui caractérisait l'ambiguïté de l'époque (en vue notamment de résoudre la *crise allemande de la pensée française*⁹⁷), penchons plutôt pour Philidor – au son du clairon exécutant la « marche en avant » !

Cela nous permet de retrouver les différentes facettes du jeu d'échecs en tant que représentations capables d'exprimer des rapports de force et des tempéraments nationaux, dans le cadre de situations qui, au-delà des circonstances sociales ou politiques du moment, ont parfois une valeur annonciatrice.

⁹⁷ Claude Digeon, *La crise allemande de la pensée française (1870-1914)*, 1992. Où l'auteur fait allusion au complexe des intellectuels français après la défaite de 1870.

En guise d'épilogue...

L'ATTAQUE ET LA DÉFENSE SELON POUCHKINE (*LA FILLE DU CAPITAINE*, 1836)

— La Rédaction

La Fille du capitaine est un roman picaresque d'Alexandre Pouchkine dont le contexte historique est le soulèvement, en 1773-1774, du brigand et usurpateur Pougatchev qui prétendait être Pierre III, tsar de Russie. C'est aussi une histoire d'amour entre un jeune aspirant nommé dans une lointaine garnison de l'Oural, en territoire kirghize, et la fille du capitaine de ladite garnison.

Le récit, constamment plongé dans le feu de l'action, est marqué par la fougue de sentiments puissants. Tout au long du roman, les contrastes romantiques sont confrontés au processus naissant de la modernisation russe. Pouchkine oppose, non sans humour, et de manière sincère et nuancée, la vérité et le mensonge, la sauvagerie et la civilisation – et, de manière incidente, mais sans doute pas au hasard, l'attaque et la défense.

L'extrait ci-dessous se déroule lors d'un conseil de guerre, réuni par le général commandant de la ville d'Orenbourg, dont les environs sont gagnés par la révolte et qui s'apprête à subir le siège des troupes désordonnées de Pougatchev.

—————

« Quand il eurent tous pris place et qu'on leur eut apporté une tasse de thé, le général fit sur la situation un exposé aussi clair que détaillé :

“Maintenant, messieurs, poursuivit-il, il nous appartient de décider comment nous agirons contre les mutins : offensivement ou défensivement ? Chacune de ces deux méthodes présente ses avantages et ses inconvénients. L'action offensive permet d'espérer détruire l'ennemi plus rapidement : l'action défensive est plus sûre et moins dangereuse... Et donc, recueillons les avis et procédons par ordre hiérarchique, c'est-à-dire en commençant par les grades inférieurs. Monsieur l'aspirant ! Poursuivit-il, s'adressant à moi. Veuillez nous exposer notre opinion.”

Je me levai et, après avoir décrit en peu de mots Pougatchev et sa bande, j'affirmai que l'usurpateur n'avait aucun moyen de résister à une armée régulière.

Les fonctionnaires accueillirent mon opinion avec une évidente hostilité. Ils y virent la légèreté et la témérité d'un jeune homme. Un murmure s'éleva et j'entendis nettement le mot "blanc-bec" que je ne sais qui prononça à mi-voix. Le général se trouva vers moi avec un sourire : "Monsieur l'aspirant ! Les premières voix dans un conseil militaire sont toujours en faveur des mouvements offensifs, c'est une loi. À présent, poursuivons notre décompte. Monsieur le conseiller de collège ! Dites-nous votre opinion !"

Le petit vieillard en caftan de brocart vida à la hâte sa troisième tasse de thé, largement arrosée de rhum, et répondit au général : "Je pense, Votre Excellence, qu'il ne faut agir ni offensivement, ni défensivement.

— Comment donc, monsieur le conseiller de collège ? répliqua le général, stupéfait. La tactique ne prévoit pas d'autre méthode : le mouvement est soit défensif, soit offensif...

— Votre Excellence, procédez à un mouvement correctif.

— Hé hé hé ! votre opinion est fort avisée. Le mouvement corruption est prévu par la tactique, et nous mettrons à profit votre conseil. Pour la tête du vaurien, nous pourrions promettre... dans les soixante-dix roubles, ou même cent... pris sur les fonds secrets...

— Et à ce moment-là, interrompit le directeur des douanes, que je sois un mouton kirghize et pas un conseiller de collège si ces voleurs ne nous livrent pas leur attaman, pieds et poings liés.

— Nous y réfléchirons et nous en reparlerons, répondit le général. Cependant, il nous appartient en tout cas de prendre aussi des mesures militaires. Messieurs, exposez vos avis suivant l'ordre hiérarchique."

Toutes les opinions furent contraires à la mienne. Tous les fonctionnaires disaient qu'on ne pouvait ni compter sur la troupe ni être sûr du succès, qu'il fallait se montrer prudent, et ainsi de suite. Tous trouvaient plus raisonnable de rester sous la protection des canons, derrière l'épaisse muraille de pierre, que de tenter la fortune des armes en rase campagne. À la fin, le général, ayant entendu toutes les options, secoua la cendre de sa pipe et prononça le discours suivant :

"Mes chers messieurs ! Il me faut vous déclarer que, pour ma part, je soutiens entièrement l'opinion de M. l'aspirant, puisque cette opinion se base sur toutes les

règles de la bonne tactique, qui toujours aux mouvements offensifs sur les mouvements défensifs donne la préférence.”

Sur ce, il s’arrêta et se mit à bourrer sa pipe. Mon amour-propre triomphait. Je regardais fièrement les fonctionnaires, tandis qu’ils murmuraient entre eux avec des airs mécontents et inquiets.

“Pourtant, chers messieurs, poursuivit-il en exhalant, en même temps, une épaisse bouffée de fumée de tabac, je n’ose prendre sur moi une responsabilité si grande, quand il en va de la sûreté des provinces que m’a confiée Sa majesté l’impératrice, ma très gracieuse souveraine. En conséquence, je me range à l’avis de la majorité qui a décidé qu’il était raisonnable et moins dangereux d’attendre le siège à l’intérieur de nos murailles, et de repousser les assauts de nos ennemis par notre artillerie ou, dans la mesure du possible, par des sorties.”

Les fonctionnaires me lancèrent à leur tour des regards moqueurs. Le conseil se sépara. Je ne pouvais pas ne pas regretter la faiblesse du digne guerrier qui, contre sa propre conviction, avait décidé de suivre l’opinion d’hommes incompetents et sans expérience⁹⁸. »

⁹⁸ Alexandre POUCHKINE, *La fille du capitaine*, Acte Sud-Babel, 2020, p. 151-154.