

Chroniques d'Échecs Cyrano

Octobre-
Décembre
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

Emanuel Lasker3

— La Rédaction

Compositeurs d'échecs8

Quelques observations de Lasker sur ce qui distingue les compositions d'échecs et les positions issues de parties8

— Christian Prévost

Note sur la pratique des échecs20

Le jeu d'échecs en chinois20

— Louis Delorme

Analyse. Technique des échecs21

Lasker. Histoire du Pion immolé21

— Michel Delacroix

Destins de Pions39

— Antoine Vidal

Atelier des échecs52

Où se cachent les combinaisons ?52

— Georges Noiret

Solutions75

Solutions Compositeurs d'échecs.....75

Solutions Atelier des échecs.....78

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

ISSN 3036-8219

Directeur de publication : Henri de Montety

Responsable de rédaction : Camelia de Montety

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

Échiquier littéraire.....79

Échecs, eschatologie, patriotisme. Considérations échiquéennes et philosophiques de Lasker dans la perspective de la pensée stratégique de Sun Tse et du film “Les trois royaumes” de John Woo (2008)79

— Camelia de Montety

Méditations poétiques sur un affrontement inévitable117

— Cao-Cao (sélection et traduction par la Rédaction)

Lasker au secours des épouses oubliées par leurs maris trop occupés par l'échiquier.....119

— Beatrice Reinfeld (sélection, présentation et traduction par Marie Colbert)

Les joueurs d'échecs sont-ils des ennemis ou des adversaires ?122

— Lucien Perrier

Les échecs dans l'histoire de l'art128

Les moyens et les motivations des joueurs d'échecs. À quoi servent les échecs et peut-on jouer contre un nu ?128

— Henri de Montety

Quelques représentations picturales d'Emanuel Lasker146

— Henri de Montety

Galerie de portraits

EMANUEL LASKER

— La Rédaction

Emmanuel Lasker (1868-1941) est un mathématicien-philosophe allemand passionné de pédagogie, qui jouait aux échecs. Il fut champion du monde d'échecs pendant vingt-sept ans (de 1894 à 1921). Emanuel Lasker était l'ami de grands savants comme Albert Einstein et David Hilbert. Il publia entre 1904 et 1909 une revue qui portait son nom, le *Lasker's Chess Magazine*.

Il a écrit d'innombrables ouvrages, tant sur les échecs, que sur d'autres jeux, ou sur la philosophie et les mathématiques.



Emanuel Lasker
et son frère Berthold (1907)

Ses ouvrages d'échecs, par exemple *Lasker's Manual of Chess*, analysent des concepts échiquiens en les mettant non seulement dans la perspective de la philosophie des sciences, comme Steinitz l'avait fait avant lui, ou encore comme Nimzowitch, mais aussi dans la perspective de la philosophie de l'histoire et de la stratégie militaire. Les échecs sont une forme de combat parmi d'autres formes de combat. Lasker enrichit la pensée stratégique sur l'art de la guerre en ajoutant la précision mathématique et une compréhension eschatologique. Il est impossible de saisir la carrière échiquéenne de Lasker sans s'intéresser à ses recherches dans le domaine de la philosophie¹.

¹ Voir Camelia de MONTETY, *Échecs, eschatologie et patriotisme. Considérations échiquéennes et philosophiques de Lasker dans la perspective de la pensée stratégique de Sun Tse et du film "Les trois royaumes" de John Woo (2008)* dans la rubrique Échiquier littéraire du numéro en cours.

Dans le jeu de Lasker, ce qui a le plus contrarié les analystes est la pratique fort curieuse consistant à faire certains “mauvais coups” de manière délibérée.

Réti est celui qui a le plus insisté sur le fait que Lasker, avant même d'être un joueur d'échecs (et champion du monde), était d'abord un philosophe et un mathématicien. Selon Réti, Lasker cherchait à vérifier dans sa pratique échiquéenne la viabilité de ses hypothèses philosophiques et mathématiques. À propos des coups réputés mauvais, Reti écrit : « Comment Lasker fait-il pour toujours se trouver, à un moment donné, dans une position mauvaise, tout simplement perdante ? Il n'y a qu'une réponse possible, même si elle paraît paradoxale : c'est de manière délibérée que Lasker joue – pendant un temps – très mal². »

Certains commentateurs contemporains ont beaucoup de mal à envisager les échecs en dehors du sujet strictement échiquéen. Andrew Soltis, par exemple, auteur de *Pourquoi Lasker compte* (2006), a exprimé les opinions empreintes d'inquiétude que nourrissent nombre de joueurs d'échecs d'aujourd'hui au sujet de Lasker. Tout en admettant de faire la distinction entre deux catégories de joueurs, d'un côté les romantiques, qui jouent contre l'homme ; de l'autre, les scientifiques, qui jouent contre l'échiquier, Soltis refuse d'envisager les échecs d'un point de vue psychologique. Il aimerait que les annotations se réfèrent à la valeur des coups exclusivement. En somme, un coup bon est un coup bon. Et surtout un coup mauvais ne peut pas être un coup bon : cela paraît manquer de logique à certains joueurs d'échecs contemporains. Or, dans la stratégie militaire, un coup mauvais peut être joué de manière délibéré parce que, d'une manière peu visible, il sert les objectifs.

Andrew Soltis commente sans nuance : « Réti a complètement déraillé (*Réti went completely off the rails*) [en disant que] Lasker joue en faisant délibérément des coups mauvais. C'est une absurdité. (*This is nonsense*)³. » Soltis prend en dérision l'angle psychologique dont Réti a fait usage avec une grande finesse d'analyse pour expliquer le cas Emanuel Lasker. D'ailleurs, Soltis ne se ménage pas dans sa volonté critique : « La psychologie est un canular (*hoax*) que Réti a imposé au monde entier [...] ce qui a permis aux annotateurs d'échecs de jouer les Freud en

² Richárd Réti, cité dans Pal BENKO, Burt HOCHBERG, *Winning with Chess Psychology*, DM, New York, p. 18.

³ Andrew SOLTIS, *Why Lasker Matters*, Bastford, 2005, p. 5.

fauteuil d'analyste (*arm-chair Freuds*). Dès lors si l'on ne pouvait pas expliquer un coup, il y avait une explication en un seul mot : la psychologie⁴. »

Dans leur livre remarquable, *Winning with Chess Psychology* (1991), Pal Benko et Burt Hochberg ont exprimé, de manière plus nuancée, la même incrédulité : « Malgré tout le respect que nous avons pour Réti, qui est un observateur particulièrement compétent et pénétrant, il est tout simplement impossible d'admettre l'hypothèse qu'un maître d'échecs puisse jouer mal de manière délibérée dans une partie importante avec le but précis d'obtenir une mauvaise position⁵. »

Pourtant, tel était bien le cas. Et le présent numéro des *Chroniques d'échecs Cyrano* s'est donné pour ambition de mettre en perspective la contribution d'Emanuel Lasker dans le domaine de la pensée, afin de mieux comprendre sa manière de jouer aux échecs. Plusieurs articles d'analyse et technique des échecs se penchent notamment sur les “mauvais coups” de Lasker⁶.

Un autre aspect important chez Lasker est sa manière d'envisager les *combinaisons*. Selon lui, dans une partie, il faut prendre en considération non seulement les combinaisons qui ont eu réellement lieu, mais aussi celles qui, tapies en filigrane dans la partie, auraient pu avoir lieu⁷. Les parties analysées dans le présent numéro en sont l'illustration. Observer constamment et passionnément ce qui aurait pu être, comme conséquence logique de telle ou telle réponse, était d'ailleurs un véritable mode de vie pour Lasker. Il lui arrivait, en marge d'une grande compétition d'échecs, de se promener dans les couloirs de l'hôtel où il

⁴ Ibidem.

⁵ Richárd Réti, in BENKO, HOCHBERG... p. 18.

⁶ Voir l'article *Lasker. Histoire du Pion immolé* de Michel Delacroix dans la rubrique Analyse. Technique des échecs du numéro en cours.

⁷ Voir les articles *Quelques observations de Lasker sur ce qui distingue les compositions d'échecs et les positions issues de parties* de Christian Prévost dans la rubrique Compositeurs d'échecs du numéro en cours et l'article *Où se cachent les combinaisons ?* de Georges Noiret dans la rubrique Atelier des échecs du numéro en cours.

contribuait, pour le plaisir, à dénouer les arcanes d'une partie jouée entre deux amateurs⁸.

Andrew Soltis n'accorde pas à Lasker une capacité particulière pour faire des combinaisons. Sur ce thème également, il s'exprime sans aucun égard : « Dans le *Yearbook of Chess* soviétique de 1932-1935, Lasker confiait que son talent trouvait "sa source dans la sphère des combinaisons". En considérant à quel point il combinait rarement, cette affirmation doit être l'une de ses meilleures blagues faites à la face du monde des échecs⁹. » Pourtant, les parties de Lasker regorgent de combinaisons, certaines ayant eu lieu, d'autres non, mais qui auraient pu. Elles étaient tapies là et auraient pu surgir à chaque instant, au moindre faux pas de l'adversaire. Lasker affirmait que les combinaisons étaient cachées dans les positions, comme le métal précieux dans le lit des rivières. Irving Chernev, dans les *Douze en or, les meilleurs douze joueurs d'échecs de tous les temps*, écrit : « Les parties de Lasker pétillent de toutes sortes d'idées combinatoires. Alors que d'autres utilisaient leur talent dans un jeu basé sur les combinaisons pour obtenir des climax sensationnels, Lasker se contentait de les éparpiller librement tout au long de ses parties qui étaient essentiellement stratégiques¹⁰. »

L'article de Christian Prévost, *Quelques observations de Lasker sur ce qui distingue les compositions d'échecs et les positions issues de parties* dans la rubrique Compositeurs d'échecs, explique de manière convaincante les conceptions subtiles de Lasker sur les combinaisons, telles qu'elles apparaissent dans le *Lasker's Manual of Chess*.

En ce qui concerne la psychologie, elle fait partie de l'arsenal de guerre de tous les temps, ancien ou contemporain, et elle se manifeste dans tous les types de confrontation, que ce soit dans une approche militaire directe¹¹ ou, dans une approche indirecte, sur le plan socio-politique¹².

⁸ Voir l'article *Lasker au secours des épouses oubliées par leurs maris trop occupés par l'échiquier* de Marie Colbert dans la rubrique Échiquier littéraire du numéro en cours.

⁹ Andrew SOLTIS, *Why Lasker Matters...* p. 7

¹⁰ Irving CHERNEV, *The Golden Dozen*, Oxford University Press, New York and Oxford, 1976, p. 221.

¹¹ Voir l'article de Camelia de Montety du présent numéro.

¹² Voir l'article *Les moyens et les motivations des joueurs d'échecs. À quoi servent les échecs et peut-on jouer contre un nu ?* de Henri de Montety dans la rubrique Les échecs dans la peinture.

Dans son merveilleux livre *Les douze en or*, Irving Chernev reprend la perplexité remplie d'admiration de Pollock : « Ce n'est nullement facile, dit Pollock avec désespoir, de trouver une réponse correcte aux mauvais coups de Lasker¹³. » Celui qui a le mieux synthétisé la complexité qui se trouve derrière les “mauvais coups de Lasker” est Irving Chernev : « Le style de Lasker est comme une eau limpide et claire contenant juste une pointe de poison¹⁴! »

Découvrons dans le présent numéro en quoi consiste l'eau claire, en quoi consiste la pointe de poison !

¹³ Irving CHERNEV, *The Golden Dozen...* p. 221.

¹⁴ Ibidem.

Compositeurs d'échecs

QUELQUES OBSERVATIONS DE LASKER SUR CE QUI DISTINGUE LES COMPOSITIONS D'ÉCHECS ET LES POSITIONS ISSUES DE PARTIES

— Christian Prévost

Quelques types de problèmes

Les problèmes d'échecs sont très divers. Dans la catégorie des problèmes dits orthodoxes, mentionnons les *études* et les *mats directs*.

Les *études* sont des fins de partie qui sont assez proches des situations surgissant lors de parties. Les *mats directs* – où les Blancs jouent et font mat en un nombre donné de coups, quelle que soit la défense des Noirs – proposent des positions qui pourraient ressembler à des positions issues de parties, bien qu'elles ne soient pas composées dans un souci de réalisme.

Parmi les problèmes hétérodoxes, mentionnons les *mats aidés* (les Noirs jouent et forcent les Blancs à mater en un nombre de coups donné), ainsi que les *mats inverses* (les Blancs jouent et forcent les Noirs à mater en un nombre de coups donné).

D'autres types de problèmes ont également pour but de stimuler l'amateur de problèmes d'échecs, mais, pour leur part, ne ressemblent aucunement à des positions issues de parties : les *problèmes féeriques*, par exemple, dont le principe est de recourir à des pièces au comportement inhabituel (contraire aux règles d'échecs), ou bien les *problèmes d'analyse rétrograde* ou encore les *problèmes mathématiques*.

En ce qui concerne les *combinaisons*, il s'agit, pour le joueur, de parvenir à découvrir une suite de coups forcés qui le conduise à un certain objectif, soit le mat, soit un avantage décisif.

Quel que soit le type de problème, celui qui cherche la solution sait qu'une suite de coups forcés est tapie devant lui, quelque part dans la position proposée.

Quant au joueur d'échecs, lors d'une partie, il ne sait pas d'emblée qu'une *combinaison* est là, à sa portée. Quand bien même celle-ci serait présente sur l'échiquier, personne ne vient attirer son attention sur elle ; il doit la repérer tout seul dans la position placée devant lui, sur l'échiquier. Du reste, pour qu'elle puisse être identifiée, il faut que la combinaison *apparaisse* d'une manière ou d'une autre. Or, si elle n'a pas été *composée* (par quelqu'un), comment apparaît-elle sur l'échiquier ?

La théorie de Steinitz mise en évidence par Lasker sur l'accumulation de petits avantages aboutissant à une combinaison

Comment parvient-on à une *combinaison* dans une partie d'échecs ? Est-ce le pur hasard ? Ou bien certaines conditions y conduisent-elles tout naturellement ?

Dans son *Manual of Chess*, Lasker décrit la naissance des *combinaisons* dans une partie d'échecs de la manière suivante :

« Le gros avantage qui est obtenu grâce à l'accumulation de petits avantages se décharge à point nommé en une *combinaison*. [...] Cet avantage accumulé produit une tension, qui se décharge comme un courant électrique, produisant les conditions pour une *combinaison*¹⁵. »

Lasker donnait ces précisions en lien avec la théorie de Steinitz, car c'est bien ce dernier qui le premier attira l'attention sur l'importance de l'accumulation de petits avantages.

D'ailleurs, ces avantages sont de nature variée. C'est justement l'évaluation attentive des coups successifs qui doit permettre d'interpréter les valeurs respectives de tel ou tel avantage par rapport à tel ou tel autre.

¹⁵ Emanuel Lasker, *Lasker's Manual of Chess*, Davis McKay Company, 1947, p. 198.

Les *combinaisons* se terminant à l'avantage ou même par la victoire du joueur qui, en apparence, est en possession d'une force inférieure surprennent tout particulièrement. Elles semblent inexplicables. Pourtant, Lasker donne précisément l'explication suivante : « [Quand] une force en apparence inférieure est victorieuse, il doit exister dans la position une compensation ». Il signale, par exemple, qu'une avance de trois ou quatre temps dans le développement est une compensation suffisante pour la perte d'un Pion important. Autre types de compensation : un surcroît de mobilité des pièces.

Dans l'étude suivante, imaginée par Leonid Kubbel¹⁶, les Noirs ont une Dame, quatre Pions et un Fou, tandis que les Blancs ont seulement une Dame et quatre Pions. Cependant les Blancs, qui ont le trait, sont censés gagner. Certains aspects de la position compensent en effet l'infériorité matérielle des Blancs.

L'étude de Kubbel, comme toute étude, ne se préoccupe pas de la façon dont les coups se sont succédés pour arriver à la position donnée, ni de la façon dont l'avantage de l'un des deux joueurs s'est peu à peu consolidé. Elle invite seulement l'amateur de problèmes à évaluer ponctuellement la position qui lui est proposée et agir sur la base de cette évaluation.

Leonid Kubbel, *Bohemia*, 1910



Les Blancs jouent et gagnent.

¹⁶ Étude de Léonid Kubbel extraite de Leonid KUBBEL, *150 Engame Studies*, n° 19.
<https://fr.scribd.com/document/573078944/Kubbel-Leonid-150-Endgame-Studies>

Le compositeur d'échecs produit directement sa position, qui ne découle donc pas d'une série de coups, comme cela arrive naturellement au cours d'une partie. Lors d'une partie véritable, en effet, les joueurs parviennent à une *combinaison* de manière organique, ou, selon les mots de Lasker, à la suite d'un « duel entre deux antagonistes inflexibles¹⁷. » Lorsqu'une *combinaison* fait surface au cours d'une partie, plusieurs pièces indifférentes, en spectateurs, sont présentes sur l'échiquier. Ce n'est pas le cas dans une position composée. Là ne figurent que des pièces qui ont une fonction précise dans la composition.

Il ne faut surtout pas essayer de reconstituer, à rebours, la succession de coups qui ont conduit à la position composée. On constaterait, comme Lasker l'a lui-même remarqué, qu'un tel déroulement a quelque chose de « proche de l'insanité »¹⁸.

Pour Lasker, le contraste entre la position composée et la position issue d'une partie est « le même qu'entre la théorie et la pratique, entre la logique et la métaphysique, entre la pensée et la réalité, entre l'esprit humain et la nature¹⁹. » Dans un chapitre de son *Manual* consacré aux fins de partie²⁰, Lasker décrit des concepts échiquéens en s'appuyant, notamment, sur des positions composées par Leonid Kubbel et Henri Rinck, à l'égard de qui il exprime son admiration. Néanmoins, sa conviction intime était que les combinaisons issues de partie sont capables de révéler un contenu plus riche.

« Les combinaisons composées par des artistes, écrit Lasker, dont les solutions souvent sont enfouies dans les profondeurs insondables de l'esprit humain, ont été publiées à d'innombrables reprises et ont ainsi procuré du plaisir à des millions de personnes. Malgré tout, c'est bien la lutte acharnée des parties véritablement jouées qui produit les idées les plus profondes et les plus précieuses, de même que la Nature et non l'artiste crée les oeuvres les plus merveilleuses, de même que le métal précieux n'apparaît pas dans la cornue de l'alchimiste, mais dans certaines cavités naturelles des montagnes et dans le lit des rivières²¹. »

¹⁷ Emanuel Lasker, *Lasker's Manual of Chess*, p. 258.

¹⁸ Ibidem.

¹⁹ Ibidem.

²⁰ Ibidem, p. 280-284.

²¹ Ibidem, p. 164.

Exemples de compositions

Les compositions artificielles se distinguent des combinaisons issues de parties en ceci qu'elles sont invraisemblables. À leur propos, Lasker évoque « des positions bizarres, complexes, artificielles, je dirais, parfois cinglées²² ».

Ci-dessous un problème du Cavalier. S'il n'est pas tout-à-fait cinglé (et encore !), il surprendra ceux qui s'intéressent davantage au jeu d'échecs dans la pratique ordinaire qu'aux problèmes de logique mathématique. Ce problème figure dans le livre *Curiosités et merveilles des échecs* d'Irving Chernev. Selon Chernev, il s'agit du mat le plus long de l'histoire des problèmes d'échecs. L'énoncé est le suivant : « Les Blancs jouent et font mat en 1220 coups après avoir forcé les Noirs à exécuter trois Tours du Cavalier successifs²³. »

J. N. Babson, *Brentano's Chess
Monthly*, 1882



Les Blancs jouent et font mat
en 1220 coups après avoir forcé
les Noirs à exécuter trois Tours
du Cavalier successifs.

Le problème du Cavalier est dit cyclique, si ledit Cavalier peut, sans passer deux fois par la même case et sans interruption, se déplacer de la case initiale à la case finale. Il porte également le nom de “Cavalier d'Euler”, en hommage au

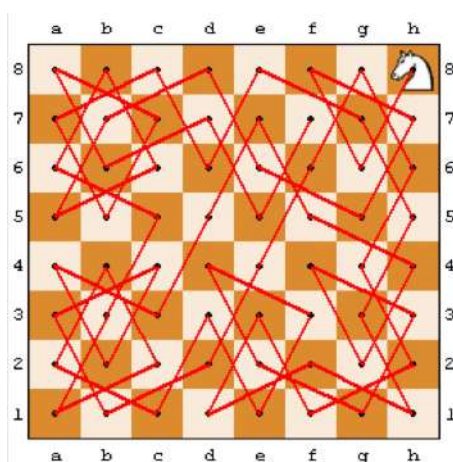
²² Ibidem.

²³ Irving CHERNEV, *Wonders and Curiosities in Chess*, Dover Publications Inc., New York, 1974, p. 28.

mathématicien suisse du XVIII^e siècle, Leonhard Euler, dont les recherches portaient sur les problèmes de graphes, où l'on s'interroge sur un cheminement permettant de passer une fois et une seule fois par toutes les arrêtes d'un graphe avant de revenir au point de départ²⁴.

Ce problème a fasciné les amateurs de logique mathématique depuis les temps anciens. Ci-dessous la solution²⁵ que le joueur d'échecs arabe al-Aldi ar-Rumi donnait au IX^e siècle.

Solution de al-Aldi ar-Rumi
au problème
dit du Cavalier d'Euler



Notons que les positions proposées doivent nécessairement être légales, c'est-à-dire qu'elles doivent pouvoir être obtenues en respectant les règles du jeu. Toutefois, leur raison d'être, comme l'a souligné Lasker, n'est pas de mettre en relief les avantages accumulés pour y arriver, mais plutôt de mettre en évidence un thème.

Les compositions artificielles doivent, d'une manière générale, répondre à certaines exigences :

— le premier coup de la solution, la clef, doit être unique ;

²⁴ <https://www.universalis.fr/encyclopedie/theorie-des-graphes/3-problemes-d-euler-et-de-hamilton/>

²⁵ Image : https://fr.wikipedia.org/wiki/Probl%C3%A8me_du_cavalier

- le problème, dans la plupart des cas, contient un ou plusieurs thèmes répertoriés ;
- l'économie sous tous ses aspects est une qualité prise en compte.

Découvrons quelques positions conduisant à divers mats. Voici deux compositions sur le thème de « la roue du Cavalier ».

La stipulation est : Les Blancs jouent et font mat en deux coups (quelle que soit la réponse des Noirs). Précisément, des huit coups que le Cavalier noir peut exécuter, chacun conduit les Blancs à donner un mat différent. On considère comme une qualité de la composition le fait que les Blancs puissent mater sans jamais prendre le Cavalier noir.

Les deux positions exposées ci-dessous²⁶ ont pour auteurs, respectivement, le compositeur anglais Godfrey Heathcote (1870-1952), président de la *British Chess Problem Society* de 1951 à 1952, et le compositeur américain Alain White (1880-1951), fondateur de la revue *The Good Companion Chess Problem Club*.

Godfrey Heathcote,
Hampstead and Highgate
Express, 1905-1906 (1^{er} prix)



Les Blancs jouent
et font mat en deux coups.

Alain White,
The Canadian Courier,
1918.



Les Blancs jouent
et font mat en deux coups.

²⁶ Les compositions de Godfrey Heathcote et Alain White sont extraites de : Kenneth S. HOWARD, *Classic Chess Problems by Pioneer Composers*, Dover Publications, Inc. New York, 1970.

La composition suivante est l'oeuvre du compositeur Iosif Schlarko (1890-1947), rédacteur de la rubrique des problèmes d'échecs féeriques à la revue roumaine *Revista de șah*. Souvent, dans ce type de problèmes, la pièce féerique ajoutée à l'échiquier combine les mouvements de plusieurs pièces existantes, par exemple ceux d'un Cavalier et d'un Fou, ou d'un Cavalier et d'une Tour, etc. Il va de soi que les problèmes d'échecs féeriques ne prétendent nullement être proches d'une position qui pourrait surgir lors d'une partie.

Bien qu'il ait composé principalement des problèmes féeriques, Iosif Schlarko a également composé des *problèmes de mat direct* et des *études*.

L'exemple sélectionné, ci-dessous, est un *mat inverse* en quatre coups, c'est-à-dire que les Blancs, au lieu de mater les Noirs, forcent les Noirs à les mater. La solution n'est pas facile à trouver. La composition a été récompensée, en 1934, du 1^{er} prix octroyé par l'association de compositeurs d'échecs allemande *Die Schwalbe*²⁷.

Iosif Schlarko,
Die Schwalbe, 1934, 1^{er} prix



Mat inverse en 4 coups.

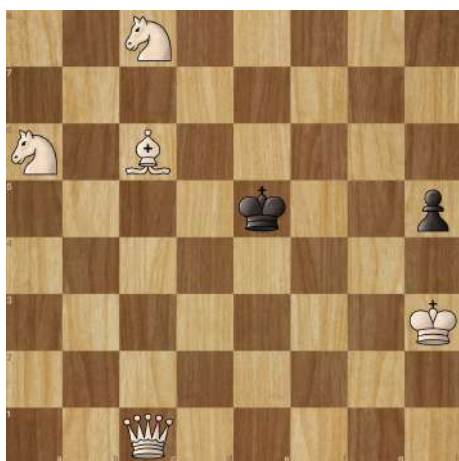
Deux autres compositions vous sont proposées, ci-dessous. Elles n'ont pas été composées dans un souci de vraisemblance, mais les positions sont beaucoup plus proches de celles qui pourraient effectivement surgir lors d'une partie.

²⁷ <https://chesscomposers.blogspot.com/2012/06/june-5th.html>

La première est un *problème de mat direct*, composée par le tchécoslovaque Miroslav Havel (1881-1958), éminent représentant de l'École de Bohème. Contrairement à la pratique générale de la composition, qui s'organise selon certains thèmes particuliers, l'école de Bohème s'est davantage intéressée à la pluralité des variantes, sans donner la priorité à tel ou tel thème. Dans la composition²⁸ ci-dessous, à gauche, la clef consiste en un coup d'attente. Puis, selon la variante résultant de la réponse des Noirs, tantôt l'un, tantôt l'autre des deux Cavaliers sera sacrifié. Qui matera au quatrième coup ?

Dans une étude de Léonid Kubbel²⁹ (1892-1942), compositeur d'études soviétique, un Cavalier va aussi jouer un rôle prépondérant dans le jeu des Blancs, dont l'objectif est d'annuler. Ci-dessous, à droite.

Miroslav Havel, *Zlata Praha*,
17/10/1917



Les Blancs jouent
et font mat en 4 coups.

Leonid Kubel, *Bohemia*,
22/2/1909



Les Blancs jouent
et font nulle.

Nous remarquerons que les compositions, contrairement aux positions issues de parties effectivement jouées, se caractérisent par la grande économie de la

²⁸ M. HAVEL, *Bohemian Garnets. A Collection of 500 Chess Problems*, Stroud : Office of the Chess Amateur, p. 144.

²⁹ Étude de Léonid Kubbel extraite de Leonid KUBBEL, *150 Engame Studies*, n° 11.
<https://fr.scribd.com/document/573078944/Kubbel-Leonid-150-Endgame-Studies>

construction, c'est-à-dire que seules les pièces strictement nécessaires à l'intelligibilité du problème sont présentes sur l'échiquier. Tel n'est pas le cas, bien sûr, lorsqu'il s'agit d'une position issue d'une partie.

Les compositions artificielles ont une valeur esthétique, en raison de leur capacité à illustrer un aspect du jeu avec une grande économie de moyens. Quant aux positions issues de partie, peut-on dire qu'elles ont quelque chose de plus poignant, peut-être est-ce l'odeur de la sueur, si ce n'est celle du sang des combattants ?

Nous avons sélectionné une position de ce genre, issue d'une partie opposant Emanuel Lasker à Sir George Thomas³⁰.

Emanuel Lasker vs. Sir George Thomas, partie amicale, 29/10 1912, Londres, A 40

Em. Lasker vs. Sir G. Thomas, 1912.
Position après le 10^e coup
des Noirs 10 ... De7.



Trait aux Blancs. Mat en 8.

Après 1 d4 e6 2 Cf3 f5 3 Cc3 Cf6 4 Fg5 Fe7 5 Fxf6 Fxf6 6 e4 fxe4 7 Cxe4 b6 8 Ce5 o-o 9 Fd3 Fb7 10 Dh5 De7, les Noirs pensent être en sécurité si 11 Cxf6, car ils répondraient 11 ... gxf6 et la case h7 serait défendue par la Dame. Pourtant, Lasker a su voir devant lui, sur l'échiquier, une combinaison redoutable.

³⁰ <https://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1259009>

Nous avons observé ci-dessus un exemple de combinaison qui a eu effectivement lieu lors de la partie. Mais les parties de Lasker sont grouillantes d'une multitude de combinaisons, qui n'ont pas eu lieu, mais qui auraient pu. Elles étaient tapies là et auraient pu surgir à chaque instant, au moindre faux pas de l'adversaire.

On peut dire de ces combinaisons qu'elles sont cachées dans la position comme le métal précieux dans le lit des rivières. Rappelons nous les paroles de Lasker à propos de la richesse d'idées qui existe dans les substrats profonds des parties véritablement jouées : « [...] de même que la Nature et non l'artiste crée les oeuvres les plus merveilleuses, de même que le métal précieux n'apparaît pas dans la cornue de l'alchimiste, mais dans certaines cavités naturelles des montagnes et dans le lit des rivières³¹. »

Nous vous proposons un exemple tiré de la partie Emanuel Lasker vs. S. Tarrasch, Saint Petersburg, ronde 4, 1914, D30, 1-0.³²

Emanuel Lasker vs. S. Tarrasch,
Saint Petersburg, ronde 4, 1914.
Position après le 20^e coup
des Blancs 20 Ch4



³¹ Ibidem, p. 164.

³² Partie commentée dans *Destins de Pions* d'Antoine Vidal, dans la rubrique Analyse. Technique des échecs du numéro en cours.

Après 1 d4 d5 2 Cf3 c5 3 c4 e6 4 cxd5 exd5 5 g3 Cc6 6 Fg2 Cf6 7 o-o Fe7 8 dxc5 Fxc5 9 Cbd2 d4 10 Cb3 Fb6 11 Dd3 Fe6 12 Td1 Fxb3 13 Dxb3 De7 14 Fd2 o-o 15 a4 Ce4 16 Fe1 Tad8 17 a5 Fc5 18 a6 bxa6 19 Tac1 Tc8, Lasker joue 20 Th4.

Tarrasch, qui a les Noirs, constate que le Cavalier noir e4 et le Fou noir c5 sont en danger, car la Dame, qui défend seule les deux pièces, ne pourra pas faire face à la surcharge. Si 21 *Fxe4* alors 21 ... *Dxe4* 22 *Txc5* et les Blancs gagnent une pièce mineure.

Tarrasch a opté pour le coup 20 ... *Fb6*. La partie à continué : 21 *Cf5* *De5* 22 *Fxe4* *Dxe4* 23 *Cd6* *Dxe2* 24 *Cxc8* *Txc8* et l'ont constate que les Noirs ne se sont pas trop mal débrouillé.

Le coup 20 *Ch4* de Lasker enfermait dans sa « cavité naturelle » plusieurs continuations que nous aimons contempler comme autant de métaux précieux, même s'ils n'ont pas réellement eu lieu dans la partie.

À titre d'exercice, tâchez d'envisager les continuations possibles après d'autres réponses que Tarrasch aurait pu donner à Lasker, qui auraient été à l'avantage de ce dernier : 20 ... *Cd8*, 20 ... *Cf6*, 20 ... *Cg5*, 20 ... *Cd8*, 20 ... *Fd6*, 22 ... *Dxe4*. (Solutions à la rubrique de Solutions du numéro en cours).

Les combinaison, d'après Lasker, sont « incarnées » sur l'échiquier :

« Le maître, lorsqu'il trouve une idée qui le conduit à une brillante combinaison, comprend que cette idée lui est suggérée, voire qu'elle est, à proprement parler, incarnée sur l'échiquier. Une idée ne pénètre pas fortuitement dans le cerveau du maître qui a un certain matériel à sa disposition ; elle a, sur l'échiquier, une raison d'être qui lui est propre. Si la combinaison est une séquence de coups forcés, quelqu'un doit pouvoir rendre compte de l'existence de cette combinaison. Si, dans une position examinée par le maître, une combinaison est cachée, il y a une raison pour qu'elle existe ; de même, si une telle combinaison reste introuvable, une raison de sa non-existence peut être détecté³³. »

Solutions à la rubrique Solutions du numéro en cours.

³³ *Lasker's Manual of Chess...* p. 115.

Note sur la pratique des échecs

LE JEU D'ÉCHECS EN CHINOIS

— Louis Delorme

D'après Murray³⁴, une forme ancienne du jeu d'échecs aurait pu être introduite en Chine en provenance de l'Inde, mais ce n'est pas avéré.

Le jeu d'échecs, dans la langue chinoise, est composé de deux pictogrammes, « Siang k'i ». Le second, k'i, est utilisé pour désigner les jeux de plateau, par exemple le « Wei k'i », plus connu en Europe sous le nom de jeu de Go.

Quant au premier pictogramme, Siang, son interprétation est incertaine, puisqu'il a, en chinois, plusieurs sens qui chacun pourrait être pertinent pour désigner les échecs.

En l'occurrence, il s'agirait du « jeu des éléphants », du « jeu de l'ivoire », du « jeu de l'astronomie » et du « jeu des personnages ». C'est ce dernier sens qui, d'après Murray, est le plus probable.



The Chinese name.



The Japanese name.

³⁴ H.J.R. MURRAY, *History of Chess* (1913), p. 119 sq.

Analyse. Technique des échecs

LASKER. HISTOIRE DU PION IMMOLÉ

— Michel Delacroix

Emmanuel Lasker fut le premier à soutenir que l'élément psychologique, tout autant que les connaissances tactiques, exerçait une influence considérable sur l'issue de la partie d'échecs.

En commençant une partie, il avait coutume de laisser son adversaire prendre un léger avantage matériel, par exemple en perdant maladroitement un Pion.

Lasker lui-même affirmait « [D'aucuns] sont prêts à affirmer sans hésiter que la force supérieure gagne toujours. [...] [Or] l'expérience de tous les jours des joueurs d'échecs est loin de corroborer une telle opinion. L'expérience ordinaire confirme plutôt que celui qui a un léger désavantage joue plus attentivement, de manière plus inventive et avec plus de hardiesse que son adversaire qui, ou bien prend les choses à la légère, ou aspire à plus qu'il ne convient ; ainsi on voit fréquemment qu'un léger désavantage se convertit en un bon, solide avantage³⁵. »

De nombreux théoriciens des échecs ont exprimé des réticences à l'idée que Lasker se plaçait délibérément dans une position désavantageuse.

Dans leur ouvrage intitulé *Gagner aux échecs avec la psychologie*³⁶, Pal Benko et Burt Hochberg s'interrogent : « Il est vrai que Lasker affirmait qu'un léger désavantage pouvait porter la semence d'un "solide avantage", toutefois est-il vraiment possible

³⁵ Emanuel LASKER, *Lasker's Manual of Chess*, 1926, p. 254.

³⁶ Pal BENKO, Burt HOCHBERG, *Winning With Chess Psychology*, DM, New York, 1991, p. 18., p. 19-23.

qu'il ait fait des efforts pour obtenir de manière délibérée une position légèrement désavantageuse³⁷ ? »

C'est, en revanche, ce que Richárd Réti soutient explicitement dans son livre *Maîtres de l'échiquier* (1933) :

« En analysant les parties jouées par Lasker lors des tournois d'échecs, je fus frappé par ce qui pouvait paraître l'intervention systématique d'une chance inimaginable... J'ai étudié encore et encore ses parties pour découvrir le secret de son succès. De fait, on ne peut nier que Lasker s'est retrouvé dans une position perdante une centaine de fois et pourtant, à chaque fois, il a gagné. L'hypothèse de la chance, à ce degré de répétition, est improbable. L'homme qui gagne avec autant de constance en pareilles situations doit posséder un pouvoir surprenant. D'ailleurs, comment fait-il pour toujours se trouver, à un moment donné, dans une position mauvaise, tout simplement perdante ? Il n'y a qu'une réponse possible, même si elle paraît paradoxale : c'est de manière délibérée que Lasker joue – pendant un temps – très mal³⁸. »

Le procédé, découvert par Réti, est si surprenant que Pal Benko et Burt Hochberg ne cachent pas leur incrédulité :

« Malgré tout le respect que nous avons pour Réti, qui est un observateur particulièrement compétent et pénétrant, il est tout simplement impossible d'admettre l'hypothèse qu'un maître d'échecs puisse jouer mal de manière délibérée dans une partie importante avec le but précis d'obtenir une mauvaise position³⁹. »

La partie si dessous est un des nombreux cas où Lasker s'est retrouvé dans une situation défavorable en début de partie.

Nous allons découvrir quelques observations faites par divers commentateurs en marge de la partie.

³⁷ Ibidem, p. 18.

³⁸ Richárd RÉTI, *Masters of the Chess Board*, p. 63-64. Version numérique <https://fr.scribd.com/document/576547315/Reti-Richard-Masters-of-the-Chessboard#page=70>

³⁹ *Winning with Chess...* p. 19-23.

Savielly Tartakover a commenté la partie, dans le style élégant qui lui est propre, dans l'ouvrage *500 Parties d'échecs de maîtres*⁴⁰, écrit en collaboration avec J. du Mont, publié en 1952.

Pal Benko et Burt Hochberg ont commenté la partie dans leur ouvrage très intéressant publié en 1991, dont le point de départ est l'angle psychologique : *Gagner aux échecs avec la psychologie*⁴¹.

Serguei Soloviev a commenté la partie dans le recueil *Emanuel Lasker 2 - Parties d'échecs 1904-1940*⁴², publié en 1999. Les commentaires sont rédigés dans le langage plastique, bien que concis, des éditions de l'Informateur (*Šahovski Informator*, en serbe, ou *Chess Informant*, en anglais).

Emanuel Lasker vs. Siegbert Tarrasch, Maehrisch-Ostrau, 2 juillet 1923, ronde 2, B03, 1-0⁴³

En 1923, l'ouverture Alekhine était encore récente. Il l'avait mise au goût du jour deux ans auparavant, lors du tournoi de Budapest (2021).

La poussée du Pion *e* (2 e5) contrarie le Cavalier de l'adversaire sorti en f6 (1 ... Cf6) Cela permet aux Blancs de gagner un temps. Ils construisent un centre de Pions solide, mais précaire, dans la mesure où les Noirs parviennent à trouver les moyens de l'attaquer.

Cette ouverture hyper-moderne, qui demande beaucoup d'élasticité, ne faisait pas partie du répertoire classique des ouvertures dont Tarrasch avait coutume.

Dans quelle mesure la défense Alekhine pouvait-elle contrarier Tarrasch, dont la rigidité d'esprit en matière d'échecs était bien connue ?

⁴⁰ S. TARTACOVER, J. du MONT, *500 Master Games of Chess*, Dover Publications, Inc., New York, 1975, p. 421-423.

⁴¹ BENKO, HOCHBERG, *Winning...* p. 19-21.

⁴² Serguei SOLOVIEV, *Emanuel Lasker 2 - Chess Games 1904-1940*, éditions "Chess Stars", collection dirigée par Alexander Khalifman, 1998, p. 173-174.

⁴³ https://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1264563#google_vignette

Lasker a-t-il délibérément opté pour une ouverture hyper-moderne, afin que Tarrasch soit obligé de manoeuvrer dans un terrain moins familier ?

1 e4 Cf6
2 e5 Cd5
3 c4 Cb6
4 d4 d6
5 f4

Position après le 5^e coup
des Blancs 5 f4



Voici la variante des quatre Pions de la défense Alekhine. Les Blancs déferlent sur les Noirs avec une impressionnante vague de Pions.

Tartakover souligne que, dans cette ouverture, les Blancs réfutent les Noirs dès leur tout premier coup.

5dxe5

Si 5 ... f6 alors 6 Fd3 suivi de 7 Dh5+ après 7 ... g6 8 Fxg6+ hxg6 9 Dxh8.

6 fxe5

6 ... Cc6

Position après le 6^e coup
des Noirs 6 ... Cc6



Selon Tartakover, c'est à ce moment que les Noirs commencent l'attaque du centre de Pions blancs. Il remarque avec élégance que, si les Noirs jouaient 6 ... c5, l'attaque serait trop brutale, s'ils jouaient 6 ... g6, l'attaque serait trop lente.

Tartakover évoque une variante en usage au XIX^e siècle, dont il a pris connaissance dans le *Lehrbuch* d'Allgaier (Vienna, 1811) : 6 ... Ff5 7 Cf3 e6 8 Fd3 Fg6 9 Cc3 c5.

7 Fe3

Tartakover souligne l'infériorité des coups 7 d5 et 7 Cf3 : si 7 d5 alors 7 ... Cxe5 et un Pion est perdu et si 7 Cf3 alors 7 ... Fg4 et le Cavalier blanc est cloué.

7 ... Ff5

8 Cc3 e6

9 Cf3

Tartakover préfère le coup 9 Fe2.

9 ... Fb4

Tartakover donne préférence au coup 9 ... Fg4.

Soloviev évoque le coup 9 ... Fe7.

10 Fd3

Position après le 10^e coup
des Blancs 10 Fd3



Benko considère que le coup de Lasker 10 Fd3, qui permet à l'adversaire de clouer son Cavalier et le force à échanger les pièces, n'est qu'une maladresse due à la mauvaise connaissance de Lasker de cette ouverture, qui était encore une nouveauté à l'époque.

Il nourrit la conviction que Lasker n'a pas pu commettre cette maladresse de manière délibérée. Néanmoins, comme l'a remarqué Richard Réti, ce procédé est trop fréquent dans les parties de Lasker pour qu'il ne soit pas volontaire.

Tartakover étiquette le coup de « dépense inutile d'énergie » et spécifie que le *coup juste*⁴⁴ est 10 Fe2.

Soloviev se penche sur les continuations des coups suivants : 10 Tc1 et 10 Fe2.

Si 10 Tc1 alors 10 ... 0-0 11 a3 Fxc3+ 12 Txc3 Dd7 13 Fe2 Tad8 14 0-0 Fg4 15 Rh1 Les Blancs sont un peu mieux. Boleslavsky recommande cette continuation.

Si 10 Fe2 10 ... Ca5 alors 11 c5 Cd5 12 Fd2 Cc6 13 0-0 0-0 14 Fg5! Les Blancs sont un peu mieux. Pour illustrer cette continuation, Soloviev cite la partie Rohde-Shamkovich, New York, 1976⁴⁵.

⁴⁴ En français dans le texte anglais.

⁴⁵ <https://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1117687>

Si 10 *Fe2* 10 ... *0-0* alors 11 *0-0 Fxc3* 12 *bxc3 Ca5* 13 *Cd2 Dd7* 14 *Tf4 Fg6* 15 *Df1 c5* 16 *Cb3*. Les Blancs sont un peu mieux. Pour illustrer cette continuation, Soloviev cite la partie Zuidema-Hecht, Amsterdam, 1971⁴⁶.

10 ... *Fg4*

Position après le 10^e coup
des Noirs 10 ... *Fg4*



Les Noirs clouent le Cavalier blanc en ajoutant de la pression au centre.
Tartakover remarque que les coups 10 ... *Fxd3* et 10 ... *Ca4* n'auraient servi à rien.
Si 10 ... *Fxd3* alors 11 *Dxd3*.
Si 10 ... *Ca4* alors 11 *Dxa4 Fxd3* 12 *a3 Fxc3+* 13 *bxc3*.

11 *Fe2*

Tartakover observe que les Blancs ont estimé qu'une attaque après 11 *0-0* échouerait.

Si 11 *0-0* alors 11 ... *Cxd4* 12 *Fxd4 Fxf3* 13 *Dxf3 Dxd4+* 14 *Rh1 0-0-0* 15 *Tae1 Fxc3* 16 *bxc3 Dxc3* et les Noirs auraient l'avantage.

Selon Soloviev, le coup 11 *a3* mérite attention. Si 11 *a3* alors 11 ... *Fxf3* 12 *gxf3 Fe7* 13 *Tg1 Fh4+* 14 *Rf1*. Difficile d'évaluer qui aurait l'avantage.

11 ... *Fxf3*

⁴⁶ <https://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=2032418>

12 gxf3

12 ... Dh4+

Selon Soloviev, le coup 12 *Fxf3* poserait des problèmes. Si 12 *Fxf3* alors 12 *Cxc4* 13 *Fxc6+* *bxc6* 14 *De2* *Cxe3* 15 *Dxe3* *c5* 16 *dx c5* *Dd5* 17 *0-0* *Dxc5* et les Noirs seraient mieux.

13 Ff2 Df4

14 Tg1

Position après le 14^e coup
des Blancs 14 Tg1



Benko considère que Lasker ne se trouve pas dans une bonne position. Son coup 14 Tg1, qui lui coûtera un Pion sera suivi par de nouvelles complications. Il s'interroge : « Est-ce un exemple de la manière dont Lasker “joue mal de manière délibérée” ? »

Pourtant, remarque Benko, si c'était une manoeuvre psychologique ayant pour but de déstabiliser Tarrasch, elle avait, en effet, atteint son objectif puisque « Tarrasch commet une erreur stratégique au 24^e coup qui laisse Lasker avec une position gagnante. »

Pour résumer, Lasker, avec les Blancs, impose à Tarrasch une ouverture hyper-moderne, très différente des ouvertures classiques que Tarrasch maîtrise. Puis, après avoir imposé ce terrain peu familier à son adversaire, il commet une erreur

de manière tout-à-fait délibérée. Tarrasch devient-il trop confiant en sa victoire et un peu moins méfiant des difficultés que lui prépare son adversaire qui prend un air si modeste ?

Chez Soloviev, le coup 14 *Tg1* est marqué du signe de question, c'est-à-dire qu'il est assimilé à une erreur de jugement.

Il recommande 14 *a3!* . Si 14 *a3* alors 14 ... *Fxc3+* 15 *bxc3 Ca5* 16 *c5 Cd5* 17 *Dd3 o-o-o* 18 *c4*.

Difficile d'évaluer qui aurait l'avantage.

14 ... *o-o-o*

Soloviev constate que les Noirs sont mieux.

Tartakover donne préférence au coup 14 ... *h5*. Si 15 *Txg7* alors 15 ... *o-o-o* ou 15 ... *Td8*. Selon lui, c'est ainsi que les Noirs auraient pu préserver leurs objectifs au centre. Après 14 *Tg1 o-o-o*, les Blancs auront réussi à détourner l'activité des Noirs au centre, et cela "au prix d'un Pion".

15 *Tg4 Dxh2*

16 *Th4*

16 ... *Dg2*

Position après le 16^e coup
des Noirs 16 ... *Dg2*



Selon Soloviev, 16 ... *Dxh4* serait une erreur. Si 16 ... *Dxh4* alors 17 *Fxh4 Txd4 18 Db3 Txh4 19 0-0-0*.

17 *Ff1 Dg5*

18 *Dc2*

Selon Soloviev, si 18 *a3* alors 18 ... *Fxc3 19 bxc3 De7 20 Fd3 h6 21 Tg4 g5 22 f4 f5 23 exf6 Dxf6 24 fxg5 hxg5* et les Noirs seraient mieux.

18 ... *h5*

19 *Td1 Dh6*

20 *a3 Fe7*

21 *Th3 Fg5*

22 *De4*

Selon Soloviev, si 22 *c5* alors 22 ... *Cd7 23 b4 Fe3 24 b5 Ce7*.

Position après le 22^e coup
des Blancs 22 *De4*



22 ... *f6*

23 *exf6 Dxf6*

24 *Fe2*

24 ... *Df5*

Position après le 24^e coup
des Noirs 24 ... Df5



Selon Benko, jusqu'à présent, Tarrasch a réussi à maintenir l'avantage que lui donnait son Pion supplémentaire. En théorie, lorsque l'on a un Pion de plus, il est recommandé de simplifier la position en échangeant les pièces.

Tarrasch, pour qui la théorie a valeur de dogme, a du mal à s'imposer la même élasticité que Lasker. Benko explique : « Tarrasch, dont la plus grande faiblesse était son dogmatisme, n'a pas compris que, dans le cas particulier de [cette position], ce n'était pas une bonne idée ». L'échange des Dames détourne le Pion noir *e* de la tâche qui lui revenait, à savoir garder l'importante case *d5*.

Benko cite les observations de Richard Réti pour caractériser la suite de la partie : « L'adversaire de Lasker, à aucun moment, n'a été en mesure de jouer dans une position où il se sente à l'aise. Objectivement, il a souvent de bonnes chances de gagner, mais il se heurte sans cesse à des problèmes qui sont nouveaux pour lui et difficiles justement en raison de leur nouveauté. »

Lasker a utilisé l'effet de la nouveauté comme une arme psychologique.

Tartakover nous confirme dans l'opinion que l'échange des Dames est une erreur. Il recommande le coup 24 ... Ce7 suivi de 25 ... Cf5 ou 25 ... Cg6.

Selon Soloviev, le coup 24 ... Rb8 présente de l'intérêt.
Si 24 ... Rb8 alors 25 Rf1 Ff4 26 Fd3 Cxd4 c5.

25 Dxf5 exf5

26 Fd3

Position après le 26^e coup
des Blancs 26 Fd3



Selon Soloviev, le coup 26 *d5* mérite l'attention. Si 26 *d5* alors 26 ... *Ce5* 27 *c5 Cbc4* 28 *f4 Fxf4* 29 *Td4* avec contre-jeu.

26 ... *g6*

27 *Ce2*

27 ... *h4*

Selon Soloviev, le coup 27 ... *The8* avec l'idée 28 ... *Fe3* mérite l'attention.

Tartakover suggère le coup 27 ... *Ce7*.

28 *f4 Ff6*

29 *b4*

29 ... *Rb8*

Selon Soloviev, si 29 ... *Ce7* alors 30 *d5 Tde8* 31 *Rf1 g5* 32 *fxg5 Fxg5* 33 *Cd4* et les Noirs seraient mieux.

Position après le 29^e coup
des Noirs 29 ... Rb8



30 d5 Ce7

31 Rf1

Soloviev remarque si 31 *Rd2* alors 31 ... *Ca4* 32 *Fd4 Fxd4* 33 *Cxd4 c6* 34 *Tè3 Cc8* 35 *Ce6* et les Noirs seraient mieux.

31 ... Cbc8

Soloviev remarque si 31 ... *Ca4* alors 32 *Fd4 Cg8* 33 *Td2 Cb6* 34 *Ff2 Tè8* et les Noirs seraient mieux.

32 b5

32 ... c6

Position après le 32^e coup
des Noirs 32 ... c6



Benko considère ce coup comme étant l'erreur décisive de Tarrasch. Comme Soloviev, il recommande le coup 32 ... *Cb6*. Si 32 ... *Cb6* alors 33 *Cd4 Ca4* 34 *Td2 Cc5* et les Noirs seraient mieux.

Tartakover estime que le coup du texte ouvre des lignes d'attaque qui bénéficient à l'adversaire. Il recommande 32 ... *Cd6* avec l'idée 33 ... *Ce4*.

33 *bxc6 bxc6*
34 *Tb1+ Ra8*
35 *Cd4*

Position après le 35^e coup
des Blancs 35 *Cd4*



Tartakover qualifie le coup de « manœuvre pleine de force ».

35 ... *Fxd4*
Soloviev taxe le coup de douteux. Quant au coup 35 ... *cxd5*, la suite pourrait être 36 *c5 Td7* 37 *Fa6*
Si 35 ... *Td7* alors 36 *Cxc6 Cxc6* 37 *dxc6 Tc7* 38 *Rg2 Txc6* 39 *c5 a6* 40 *a4 Ra7*.
36 *Fxd4 Th7*

37 *Fe5*
Soloviev remarque que le coup 37 *Ff6* mérite l'attention. Si 37 *Ff6* alors 37 ... *cxd5* 38 *c5 Tf8* 39 *Txh4 Txh4* 40 *Fxh4 Th8* 41 *Fe1* et les Blancs seraient un peu mieux.

37 ... *Cd6* Bloque la diagonale du Fou blanc et libère la huitième rangée.

38 c5

Position après le 38^e coup
des Blancs 38 c5



Soloviev qualifie le coup de très bon. Moins bon serait le coup 38 *dx c6* dont l'issue serait incertaine. Si 38 *dx c6* alors 38 ... *Cxc6* 39 *Ff6* *Tc8* 40 *c5* *Cb7*.

38 *Cb7*

Soloviev remarque si 38 ... *Ce4* alors 39 *Fxe4* *fxe4* 40 *Thb3* *a5* 41 *Tb7* *h3* 42 *Fb8* *Cxd5* 43 *Txh7* *Txb8* 44 *Txb8* *Rxb8* 45 *Txh3* et les Blancs seraient mieux.

39 d6 *Cd5*

40 *Tc1*

40 ... *Tf8*

Soloviev considère que le coup est douteux. Il sonde le coup 40 ... *Ca5*. Si 40 ... *Ca5* alors 41 *Rf2* *Te8* 42 *Tg1* *Cb7* 43 *Txg6* et les Blancs seraient un peu mieux.

41 *Fa6*

Soloviev sonde le coup 41 *Rf2*. Si 41 *Rf2* alors 41 ... *Cf6* 42 *Fd4* *Cd8* 43 *Te1* *Cd5* 44 *Rf3* *Rb7* 45 *a4* et les Blancs seraient un peu mieux.

41 ... *Cf6*

42 *Fxf6*

Position après le 42^e coup
des Blancs 42 Fxf6



Tartakover observe que les Blancs lâchent leur « artillerie lourde ».

42 ... Txf6

43 Te3 Menace 44 Te8+ Cd8 45 Txd8#.

Soloviev qualifie le coup d'intéressant. Une réponse moins bonne aurait été 43 Rf2. Si 43 Rf2 alors 43 ... Te6 44 Fxb7+ Rxb7 45 Tch1 Te4 46 Rf3 Ta4 47 Txb4 Txa3+. Égalité.

43 ... Tf8

44 Tce1 Double les Tours.

Soloviev considère le coup 44 Rg2. Si 44 Rg2 alors 44 ... Tb8 45 Rh3 Ca5 46 Tg1.

Position après le 44^e coup
des Blancs 44 Tce1



44 ... Thh8

Soloviev se penche sur le coup 44 ... *Td8 45 Te7 Txe7 46 dxe7 Te8 47 Fc4 Cd8 48 Rg2 Rb8 49 exd8=D+*. Les Blancs ont un avantage décisif.

45 d7 Le Pion avance vers la promotion.

45 ... Rb8

Soloviev se penche sur le coup 45 ... *Cd8*. Si 45 ... *Cd8* alors 46 *Te8 Rb8 47 Txf8 Txf8 48 Te8 Tf7 49 Txd8+ Rc7 50 Th8 Rxd7 51 Txb4*. Les Blancs ont un avantage décisif.

46 Te8+

Soloviev évoque le coup 46 *Tb1*.

46 ... *Rc7* Soloviev se penche sur le coup 46 ... *Cd8*. Si 46 ... *Cd8* alors 47 *Txf8 Txf8 48 Te8 Tf6 49 Txd8+ Rc7 50 Ta8 Rxd7 51 Txa7+ Rd8 52 Th7 Te6 53 Txb4*. Les Blancs ont un avantage décisif.

47 Fxb7 1-0

Position après le dernier coup

47 Fxb7 1-0



Si 47 ... *Rxb7* alors 48 *d8=D*

Si 47 ... *Txe8* alors 48 *Txe8*. Si 48 ... *Rxd7* alors 49 *Txb8*. Si 48 ... *Txe8* alors 49 *dxe8=D*.

Citons de nouveau l'observation de Richard Réti : « L'adversaire de Lasker, à aucun moment, n'a été en mesure de jouer dans une position où il se sente à l'aise. Objectivement, il a souvent de bonnes chances de gagner, mais il se heurte sans cesse à des problèmes qui sont nouveaux pour lui et difficiles justement en raison de leur nouveauté. »

Quant à Tartakover, voici comment il résume la partie : « Une partie magnifique où l'on voit les deux représentants de l'ère scientifique s'adapter aux finesses de la stratégie hyper-moderne. »

DESTINS DE PIONS

— Antoine Vidal

Dans la partie qui va suivre – Emanuel Lasker vs. Siegbert Tarrasch, Saint Petersburg, 14 mai 1914, ronde 4, D30, 1-0⁴⁷ – deux Pions connaissent un destin particulièrement intéressant.

Le Pion *a* de Lasker va être sacrifié, mais non sans avoir auparavant réussi à déloger les pièces noires de leurs postes du côté Dame.

Le Pion isolé *d* de Tarrasch, en devenant Pion passé, va constituer le centre autour duquel se nouera l'intrigue de toute la partie.

D'autres Pions blancs vont également jouer un rôle de confiance. En fin de partie, les Pions blancs *b* et *f* contribueront à empêcher la promotion du Pion passé *d* en interdisant au Roi noir d'approcher ce dernier pour l'accompagner.

Le Pion blanc *h*, quant à lui, se lancera vers la promotion au moment même où le Pion noir *d* verra ses chances de promotion s'amenuiser inéluctablement.

Toutefois, celui qui tient la vedette, parmi les Pions blancs, est bien le Pion *a*, qui a abattu un précieux travail conduisant à la mise en déroute des forces Noires.

Emanuel Lasker vs. Siegbert Tarrasch, Saint Petersburg, 14 mai 1914, ronde 4, D30, 1-0.

1 d4 d5

2 Cf3 c5

3 c4 e6

4 cxd5 exd5

5 g3 Cc6

6 Fg2 Cf6

7 o-o Fe7

8 dxc5 Fxc5 Les Noirs ont un Pion isolé sur la colonne *d*.

⁴⁷ <https://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1262403>

9 Cbd2

Position après le 9^e coup
des Blancs 9 Cbd2



Le coup 9 Cc3 ferait perdre aux Blancs un temps si les Noirs jouaient 9 ... d4.
En jouant 9 Cbd2, les Blancs voudraient continuer 10 Cb3, 11 Cd4 pour bloquer le Pion isolé.

9 ... d4 Un coup qui serait justifié après 9 Cc3, mais qui n'a pas vraiment de raison d'être après le coup du texte et fait perdre du temps au détriment du développement.

10 Cb3 Menace le Fou noir qui est obligé de se déplacer.

10 ... Fb6

11 Dd3 Bloque l'avancée du Pion. D'autre Part, la Tour blanche peut venir se joindre à l'action de la Dame sur la colonne d. Que vont faire les Noirs ?

Position après le 11^e coup
des Blancs 11 Dd3



11 ... Fe6 Les Noirs décident de supprimer l'une des pièces qui attaquent le Pion *d*. Pour cette raison, ils échangeront leur Fou des cases blanches contre un Cavalier. Malheureusement pour les Noirs, les Blancs se retrouveront avec une paire de Fous efficace.

12 Td1 Fxb3

13 Dxb3 La Dame blanche occupe une diagonale importante.

13 ... De7 La Dame noire surveille la colonne *e* pour empêcher le Pion blanc *e* d'avancer.

14 Fd2 Le Fou contrôle désormais aussi la diagonale e1-a5. Quels sont les projets de Lasker ?

14 ... O-O

15 a4

Position après le 15^e coup
des Blancs 15 a4



Vraisemblablement les Blancs entreprennent quelque chose du côté Dame. Les Noirs prennent-ils la mesure de la poussée du Pion *a* des Blancs ?

D'une part les Noirs ont un Pion isolé en *d* pour la sauvegarde duquel ils mettent à contribution plusieurs pièces, d'autre part, les Blancs ont un Pion *a* qui avance sans trop attirer l'attention sur lui. Pour l'instant, son rôle reste obscur. Nous observerons que le Pion *a* continuera sa progression et , avec le soutien de la Dame

et du Fou des case noires, il parviendra à déloger les pièces noires de leur excellents postes d'observation.

15 ... Ce4 Si 15 ... Dxe2 alors 16 Te1 Da6 17 Ff1 et la Dame noire serait acculée.

Position après le 15^e coup
des Noirs 15 ... Ce4



16 Fe1 Tad8

17 a5 Fc5

18 a6

18 ... bxa6

Position après le 18^e coup
des Noirs 18 ... bxa6



Que se passerait-il si *18 ... b6* ? Alors *19 Da4 Tc1 20 Tab1* pour mieux pousser le Pion *b* et déloger le Fou noir des cases noires.

Bilan :

Qu'a réalisé le Pion *a* de Lasker ? Il a désordonné la formation des pièces noires, dont la collaboration a été chamboulée.

Qu'a réalisé le Pion isolé *d* des Noirs ? Toutes les forces des pièces noires ont été dirigées en vue de sa protection.

19 Tac1 Tc8

20 Ch4

Position après le 20^e coup
des Blancs *20 Ch4*



Le Cavalier noir *e4* et le Fou noir *c5* doivent être sur leur garde, car la Dame, qui défend seule les deux pièces, ne pourra pas faire face à la surcharge. Si *21 Fxe4* alors *21 ... Dxe4 22 Txc5* avec une bonne pièce mineure de gagnée pour les Blancs.

Observons quelques réponses que les Noirs pourraient donner.

Si *20 ... Cd8* pour permettre à la Tour *c8* de protéger le Fou *c5*, alors *21 Cf5*, qui menace la Dame, *21 ... De5 22 Fxe4 Dxe4 23 Cd6* avec la fourchette Dame - Tour puisque le Fou en *c5* est cloué.

Si *20 ... Cf6* que pourrait-il se passer si les Blancs répondaient *21 Cf5* ? Une continuation possible serait *21 ... De5 22 Dc2 Cb4 23 Fxb4 d3*.

Si *20 ... Cg5* que pourraient-ils passer si les Blancs répondaient *21 Cf5* ? Une continuation possible serait *21 ... De5 22 Dc2 Ce7 23 Cxe7+ Fxe7*.

Ou après 20 ... *Cd8* 21 *Cf5* *De5* que se passerait-il si on jouait 22 *Df3* ? Alors 22 ... *Cxf2* 23 *Dxf2* *Tb8* 24 *Tc2* *Tè8* 25 *Cxd4* le Pion *d* serait tombé et les Blancs aurait un fort avantage. Et si on jouait 22 *Dc2* ? Alors 22 ... *Dxf5* 23 *Fxe4* *De5* 24 *b4* *Fb6* 25 *Fxh7+* *Rh8* 26 *Dxc8* *Rxh7*.

Si 20 ... *Fd6* alors les Blancs menacent quand même la Dame 21 *Cf5* *De5* 22 *Fxe4*.

Si 22 ... *Dxe4* alors 23 *Cxd6* avec une fourchette.

La continuation a été :

20 ... *Fb6* Le Fou se met à l'abri de la menace.

21 *Cf5* *De5*

22 *Fxe4* *Dxe4* La Dame noire ne craint pas de reprendre le Fou blanc.

23 *Cd6* Le Cavalier parvient en d6 d'où il réalise une fourchette Dame-Tour. Même si le Cavalier blanc gagne la Tour noire en c8, les dégâts sont moindres que dans certains exemples de continuations pour les Noirs pour le coup 20 ... que nous avons donnés plus haut.

23 ... *Dxe2*

24 *Cxc8*

24 ... *Txc8*

Position après le 24^e coup
des Noirs 24 ... *Txc8*



Les Noirs ne se sont pas trop mal débrouillés dans une situation difficile à gérer, puisqu'en échange de leur Tour, ils ont récupéré un Cavalier et deux Pions.

En ce qui concerne le Pion *d*, qui était simplement un Pion isolé, nous constatons que son destin l'a conduit à devenir un Pion passé.

Comme l'a observé Nimzowitch, un Pion passé est un criminel qu'il faut surveiller puis éliminer aussi vite que possible. Il revient à Lasker de le traiter en conséquence.

Les Blancs comme les Noirs ont chacun un Pion dont le rôle a été considérable dans la partie. Nous avons pu observer que, par son sacrifice, le Pion *a* n'a pas manqué de semer le désordre parmi les pièces noires du côté Dame. Le Pion passé des Noirs parviendra-t-il à la promotion ? Quoi qu'il en soit, il est une préoccupation pour les Blancs, qui doivent tenir compte de sa présence dans leur plan.

25 Dd5

25 ... De6

Position après le 25^e coup
des Noirs 25 ... De6



Les Noirs tâchent de protéger leur Cavalier en c6 en proposant l'échange des Dames que les Blancs refuseront.

La situation est complexe.

Si 25 ... *Ce7* alors 26 *Txc8+ Cxc8* 27 *Da8* clou le Cavalier noir, 27 ... *De8* 28 *Tc1* en attaquant une deuxième fois le Cavalier. 28 ... *Cd6*, le Cavalier se dégage tout en protégeant la Dame noire en e8, 29 *Dxe8 Cxe8* 30 *Tc8* et le Cavalier est à nouveau cloué sur la huitième rangée, 30 ... *Rf8*, le Roi participe à la protection du Cavalier, 31 *Fb4+*, le Fou blanc chasse le Roi noir de la case f8 et rend possible le mat du couloir après 31 ... *Fc5* 32 *Fxc5+ Rg8* 33 *Txe8#*.

Une autre continuation possible aurait été :

25 ... *De8* qui permet à la Dame noire de garder un oeil sur le Cavalier menacé. Si 26 *Txc6* et 26 ... *Txc6* la Dame noire empêche un éventuel mat du couloir 27 *Dd8*. La Dame blanche ne saurait pas reprendre en c6, car si 27 *Dxc6* alors 27 ... *Dxc6*.

Si 25 ... *De8*, alors les Blancs peuvent jouer 26 *Fd2* avec l'idée de jouer 27 *Fg5*.

Le Pion *f* des Noirs est cloué par la Dame blanche et ne peut pas s'avancer pour obstruer la diagonale du Fou blanc h4-d8.

26 *Df3*

Les Blancs refusent l'échange. Si 26 *Dxe6 fxe6* 27 *Tc4* Les Noirs n'ont pas le temps de lier leur Pions en jouant 27 ... *e5*, car les Tours blanches auraient le temps de se doubler sur la colonne c et gagneraient une pièce. Les Noirs devraient donc jouer : 27 ... *Ce7* 28 *Txc8+ Cxc8* et les Noirs ne perdraient pas une pièce. Mais les Blancs joueraient tout de suite 29 *f4* et empêcheraient le coup des Noirs ... *e5* qui leur auraient permis de lier leurs deux Pions.

26 ... *h6*

27 *Fd2*

Position après le 27^e coup
des Blancs 27 Fd2



Le Fou blanc a un plus grand pouvoir de nuisance sur cette case. La meilleure réponse des Noirs est 27 ... Ce5. Si 27 ... f6 alors 28 Ff4 Ce7 et les Noirs envisagent l'échange des Tours : 29 Txc8+ Dxc8.

Ou si après 27 ... f6 28 Ff4 la réponse des Noirs est 28 ... g5 alors 29 Te1 la Dame est obligée de se déplacer 29 ... Dd7 et si 30 Fxg5 alors 30 ... fxg5 31 Df6 d3 et le Pion progresserait.

27 ... Ce5
28 Txc8+ Dxc8

29 De4 Cd7 Les pièces noires sont pourchassées par les menaces blanches et sont obligées de se déplacer. Lasker considérerait qu'un adversaire harcelé n'a pas le temps de mettre en place un plan d'attaque.

30 Tc1 Df8

31 Fxh6

Position après le 31^e coup
des Blancs 31 Fxh6



Un Pion au destin médiocre. Il s'offre aux Blancs sans aucune contrepartie. Si 31 ... *gxh6* alors 32 *Dg4+* se mettant sur la diagonale h3-c8 où le Cavalier noir est en prise sur d7, tandis que la Tour blanche peut monter en c8 à tout moment. Si 32 ... *Rh8* ou *Rh7* alors 33 *Dxd7*.

31 ... *Cc5*

32 *Dg4 f5*

33 *Dg6 Df7*

34 *Dxf7+*

34 ... *Rxf7*

Position après le 34^e coup
des Noirs 34 ... *Rxf7*



Les Noirs sont-ils parvenus à limiter les dégâts ?
Les Blancs ont-ils un plan pour continuer ?

Les Blancs, comme les Noirs, tâcheront de promouvoir un Pion tout en empêchant l'adversaire de le faire.

35 Fg5 Cd3

36 Tb1 Les Noirs ont espéré, sans beaucoup de conviction, que les Blancs joueraient 36 Tc2. Si 36 Tc2 alors 36 ... Ce1. La Tour serait obligée de se sauver, ce qui permettrait aux Noirs de jouer 37 ... Cf3+ et gagner le Fou blanc.

36 ... Re6 Le Roi s'avance vaillamment pour porter soutien au Pion passé. Comment les Blancs empêcheront-ils sa progression ? Grâce aux coups 37 b3 et 38 f3.

37 b3

37 ... Rd5

Position après le 37^e coup
des Noirs 37 ... Rd5



38 f3

38 ... a5 Les Noirs tâchent d'éliminer le Pion blanc *b* afin de permettre au Roi noir de gagner la colonne *c* pour accompagner son Pion *d* jusqu'à la promotion. Mais il est difficile pour les Noirs de faire face aux tentions qui sont apparues en différents points de l'échiquier. Les Blancs aussi entreprennent de faire avancer leur Pion *h* vers la promotion. Le Roi et le Cavalier noirs ne peuvent pas à la fois accompagner leur Pion *d* vers la promotion et empêcher la progression du Pion blanc *h*.

39 h4 Cc5

40 h5 d3

41 Rf1 a4

42 bxa4 Cxa4

43 Ff6 Le Fou blanc des cases noires va débarrasser la route pour le Pion blanc *h* !

Position après le 43^e coup
des Blancs 43 Ff6



43 ... Re6 En vain le Roi noir essaie de l'arrêter...

44 Fxg7 La voie est libre pour Pion blanc *h*.

44 ... Rf7

45 Fe5 Cc5

46 Td1 1-0

Position après le 46^e coup
des Blancs 46 Td1 1-0



Si 47 Fd4 a5 48 Fxc5 Fxc5 alors 49 Txd3 et la destinée du Pion *d*, qui a été le centre autour duquel s'est nouée toute l'intrigue, est scellée.

Atelier des échecs

OÙ SE CACHENT LES COMBINAISONS ?

— Georges Noiret

« Le maître, lorsqu'il trouve une idée qui le conduit vers une brillante combinaison, se rend compte que cette idée lui est suggérée, et même qu'elle est, à proprement parler, incarnée sur l'échiquier. Une idée ne pénètre pas fortuitement dans le cerveau du maître ayant un certain matériel à sa disposition ; elle a une raison d'être sur l'échiquier⁴⁸. »

(Emanuel Lasker)

Dans son *Lasker's Manual of Chess*, publié en 1926, Lasker harangue les joueurs d'échecs : « Cherchez une combinaison ! Ayez foi en l'existence de cette combinaison et employez-vous à la découvrir ! Et quand bien même vous l'auriez cherchée cent fois, en vain... continuez⁴⁹ ! »

Mais où se cachent donc ces combinaisons, et que doit-on faire pour les trouver ?

Évidemment, certaines conditions doivent être réunies. Tout d'abord, il faut être capable d'analyser correctement ce qui se passe sur l'échiquier.

Les connaissances d'ordre technique sont indispensables, aussi bien pour une évaluation correcte de l'échiquier, que dans la mise en place d'un jeu permettant de prendre l'avantage sur l'adversaire. Un joueur prend l'avantage lorsqu'il a donné à ses pièces une mobilité permettant à ces dernières de jouer ensemble plus efficacement que celles de l'adversaire.

⁴⁸ Emmanuel LASKER, *Lasker's Manual of Chess*, 1926, p. 114.

⁴⁹ *Lasker's Manual of Chess*... p. 215.

Par exemple, un joueur tentera de mater le Roi adverse quand celui-ci manque à la fois de protection et de mobilité.

Lasker a établi un rapport indissociable entre les motifs et l'idée en laquelle ils se concrétisent⁵⁰.

Une *idée* (de combinaison) a pour point de départ un *motif* ; quant au *motif* (ou *toile de motifs*, quand ils sont plusieurs), du fait même qu'il prend son origine dans la situation elle-même, il en est une sorte de révélateur.

Les exemples de *motifs* donnés par Lasker concernant deux types de situation :

- la concentration de forces supérieures sur un point donné ;
- l'immobilisation d'une pièce⁵¹.

1. Faiblesse d'une pièce ayant peu de mobilité ou pas du tout. Lasker nous interpelle avec enthousiasme : « L'imagination du joueur est enflammée par une pièce immobile. Aussitôt, il part à la recherche d'une combinaison capable de briser la défense et s'emparer de la proie⁵². »

2. Un Fou pris pour cible par l'attaque d'une chaîne de Pions.

3. Une pièce qui s'est excessivement aventurée dans le camp ennemi peut être attaquée, puis prise.

4. Si un Pion est bloqué, les pièces adverses s'assemblent autour de lui pour le faire tomber.

5. Non seulement un Pion bloqué, mais une pièce clouée, ou le Roi lui-même, devient la cible des efforts conjoints des pièces ennemies qui l'encerclent.

Lasker ne néglige pas la géométrie de l'échiquier. Or celle-ci suggère au joueur d'échecs d'élaborer simultanément son attaque et sa défense.

⁵⁰ *Lasker's Manual...*, p. 115.

⁵¹ Ibidem.

⁵² Ibidem.

Les *motifs*, qu'ils consistent en l'attaque d'une pièce ou en l'encerclement du Roi adverse, sont, selon Lasker, « des trucs du métier⁵³ », des connaissances techniques qui peuvent être assimilées à tout moment.

Quant à la contribution artistique (personnelle) du joueur d'échecs, elle se manifeste au niveau de l'*idée*. L'idée du joueur, en quelque sorte, est une manière personnelle de lier l'ensemble des *motifs*. L'*idée* produit une nouvelle situation qui nous réjouit précisément en raison de sa nouveauté.

Lasker commente : « Les *motifs* peuvent être enseignés, mais il faut un effort original pour découvrir des *idées*. Les *idées* viennent de nulle part, elles relèvent de l'inspiration soudaine, alors que les *motifs* se trouvent dans un lieu bien identifié : la mémoire⁵⁴. »

Dans cet article, nous allons découvrir quelques exemples de combinaisons dignes de Lasker, qui nous incitent à nous interroger d'abord sur la manière de dépister, dans une situation de l'échiquier, les différents *motifs* (ou *toiles de motifs*), puis de lier artistiquement ces derniers dans le but d'élaborer une *idée*.

Si les *motifs* relèvent du domaine de la connaissance, de la maîtrise des détails techniques, donc de la mémoire, les *idées*, quant à elles, sont du domaine de l'inspiration, elles sont dans un lieu dont Lasker – pudiquement – affirme qu'il se trouve « nulle part ».

À la fin de l'article vous seront proposés, en guise d'exercices, trois diagrammes de positions issues de parties disputées par Lasker. Les solutions sont disponibles à la rubrique Solutions du numéro en cours.

Examinons d'abord le déroulement de deux parties où Lasker est parvenu à élaborer d'élégantes combinaisons (respectivement contre Siegbert Tarrasch en 1908 et contre Franck Marshall en 1914).

⁵³ *Lasker's Manual...*, p. 19.

⁵⁴ *Ibidem*, p. 119.

Ci-dessous, nous pouvons observer directement les positions respectives qui ont conduit au mat.

Lasker vs. Tarrasch,
Munich, 1908 (15/09),
ronde 11, C 12, 1-0
Position après le 25^e coup
des Noirs 25 ... f6



Trait aux Blancs. Mat en 8

Lasker vs. Marshall,
St. Petersburg, 1914 (22/05),
ronde 10, C42, 1-0
Position après le 28^e coup
des Noirs 28 ... cxb5



Trait aux Blancs. Mat en 3

Partie I

Emanuel Lasker vs. Siegbert Tarrasch, Championnat du monde Lasker-Tarrasch,
Munich, 1908 (15/09), ronde 11, C12, 1-0⁵⁵

- 1 e4 e6
- 2 d4 d5
- 3 Cc3 Cf6
- 4 Fg5 Fb4

⁵⁵<https://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1241483>

Position après le 4^e coup
des Noirs 4 ... Fb4



Tarrasch opte pour la Défense française. Après 4 Fg5 Fb4, Lasker choisit de prendre en d5.

5 exd5 Dxd5

6 Cf3

Si 6 Fxf6 alors 6 ... gxf6 7 Dd2 Dh5.

Position après le 6^e coup
des Noirs 6 ... c5



6 ... c5

Le coup est prématuré.

Le coup 6 ... *Cbd7* est une option que Tarrasch a envisagée ultérieurement, en réfléchissant sur cette partie.

Si 6 ... *Cbd7* alors 7 *Fd3 c5* 8 *0-0 Fxc3* 9 *bxc3 c4*.

Aujourd'hui, le coup 6 ... *Ce4* serait le plus usuel. Si 6 ... *Ce4* alors 7 *Fd2 Fxc3* 8 *bxc3* et les Noirs continueraient 8 ... *c5*.

En jouant 6 ... *c5*, les Noirs abiment la structure de leurs Pions du côté Dame. Lasker profite immédiatement de cette situation pour déranger la structure des Pions noirs du côté Roi, qui va se retrouver avec des Pions doublés.

7 *Fxf6*

7 ... *gxf6*

8 *Dd2 Fxc3*

9 *Dxc3*

9 ... *Cd7*

10 *Td1*

Position après le 10^e coup
des Blancs 10 *Td1*



Pourquoi Lasker a-t-il opté pour le coup 10 *Td1* au lieu de 10 *0-0-0*, qui aurait tout autant placé la Tour blanche sur la même colonne d sur laquelle la Dame noire se cache derrière un Pion éphémère ?

Si 10 *0-0-0* et si les Noirs prennent en a2 10 ... *Dxa2* alors 11 *dxc5 Da1+* 12 *Rd2 Da4* 13 *Cd4*. Les Blancs seraient mieux.

Ou s'ils répondent 10 ... *cx d4* alors 11 *Cxd4*. Si la Dame noire prend le Pion 11 ... *Dxa2* alors les Blancs joueraient 12 *Fc4* avec un bon avantage. Si la Dame noire

continuait par *12 ... Da1+* alors *13 Rd2 Da4 14 Fb5* et la Dame noire finirait par être coincée.

10 ... Tg8 Le Fou blanc est à présent retenu sur sa case de départ puisqu'il doit défendre le Pion g.

Position après le 10^e coup
des Noirs *10 ... Tg8*



Si *10 ... cxd4* alors *11 Cxd4 De4+* *12 Ce2 o-o 13 Td4*.

Si après *10 ... cxd4* les Blancs répondaient *11 Txd4* alors les Noirs pourraient continuer *11 ... Dxa2 12 Fc4 Da1+* *13 Td1 Da4 14 Cd4 a5*, très bon coup, qui ménage une case en b4 pour la Dame noire. Si les Noirs, au lieu de *14 ... a5*, jouaient *14 ... a6* alors *15 Fb3* et la Dame noire seraient perdue.

11 dxc5

11 ... Dxc5

Si *11 ... De4+* les Blancs pourrait répondre *12 Rd2*. Si *12 Rd2* alors *12 ... Df4+* *13 De3 Dxe3 14 Rxe3 Cxc5*.

Si *11 ... De4+* les Blancs pourrait répondre *12 Fe2*. Si *12 Fe2* alors *12 ... Txcg2 13 Rf1 Tg7*.

12 Dd2 Les Blancs refusent l'échange des Dames.

12 ... Db6

13 c3

13 ... a6

Position après le 13^e coup
des Noirs 13 ... a6



13 ... *Cc5* aurait davantage dynamisé le jeu des Noirs. Comment les forces noires pensent-elles se dynamiser à présent ?

14 *Dc2* Menace le Pion *h7*.

14 ... *f5* Ferme la diagonale de la Dame blanche.

15 *g3* Prépare l'arrivée du Fou en *g2*.

15 ... *Cc5* Trop tard. Les pièces blanches se profilent dans le paysage de l'échiquier comme une boule de feu qui va bientôt rouler avec force vers l'adversaire.

16 *Fg2*

Le coup 16 *Ce5* aurait pu mener à une continuation intéressante.

16 ... *Dc7*

17 *De2*

17 ... *b5*

Tarrasch a-t-il joué 16 ... *Dc7* pour ne plus obstruer le passage du Pion *b* ?

Regrettablement, le coup 17 ... *b5* est un coup qui ajoute une nouvelle faiblesse du côté Dame des Noirs. Le Roi devrait être, au contraire mis en sécurité.

Mieux aurait été 17 ... *Fd7* pour permettre au Roi de se mettre à l'abri. Si 18 *Cd4* alors 18 ... *o-o-o* et si 18 *Ce5* alors 18 ... *o-o-o*.

18 *o-o*

Position après le 18^e coup
des Blancs 18 o-o



Chez les Blancs, tout est en ordre, les pièces collaborent, disposent de mobilité, donc d'initiative, et leur Roi est à l'abri. L'adversaire, en revanche, aura du mal à envisager une attaque et même à envisager la défense de son Roi.

18 ... Fb7 Trop tard. Les Noirs ont perdu le moment opportun de mettre leur Roi en sécurité.

19 c4

Position après le 19^e coup
des Blancs 19 c4



Lasker aime-t-il narguer ? Le côté Dame des Noirs se démantibule sous nos yeux.

Les Noirs ne peuvent pas jouer 19 ... bxc4. Si 19 ... bxc4 alors 20 Dxc4 Tc8 21 Dh4 .

Après 19 ... *bxc4* 20 *Dxc4 Tc8* les Blancs peuvent jouer 21 *Tc1 Fd5* 22 *Dc3 a5* 23 *Ce5* et les pièces blanches sont bien actives.

Si, d'autre part, 19 ... *Fc6*, pour appuyer le Pion b, alors 20 *Tfe1 Tc8* 21 *cxb5 Fxb5* 22 *De3*.

19 ... *b4*

20 *Dd2*

20 ... *Tb8*

Si 20 ... *a5* pour lier les Pions alors 21 *Dh6*.

Si 20 ... *b3* alors 21 *axb3 Cxb3* 22 *Dh6 Tc8* 23 *Dxh7*.

Si 20 ... *Td8* alors 21 *Dxb4*.

21 *Dh6*

Position après le 21^e coup
des Blancs 21 *Dh6*



La Dame blanche a des projets. Le Pion h7 pourrait être pris – ou pas – selon le cas. En tout cas, la Dame blanche approche dangereusement du Roi adverse, qui est très mal défendu. Jusqu'à présent, Lasker n'a pas perdu son temps à donner des échecs au Roi inutiles.

21 ... *Fxf3*

Les Noirs tâchent de défendre le Pion h. Ils commencent par 21 ... *Fxf3* avec l'idée 22 ... *De5*.

Si 21 ... *Tg4* alors 22 *b3*.

Si 21 ... *Cd7* alors 22 *Tfe1*.

22 *Fxf3*

23 ... *De5* Menace 24 ... *Dxb2*

La Dame noire trouve une bonne place pour garder à l'oeil la Dame blanche.
Si 24 *Dxh7* alors 24 ... *Th8*.

23 *Tfe1* Un très bon coup. La Tour blanche s'installe sur la colonne e, celle où se trouve le Roi noir. Les deux Tours blanches sont menaçantes. La « *toile de motifs* » exploités par les Blancs se resserre autour du Roi noir.

23 ... *Dxb2*

Position après le 23^e coup
des Noirs 23 ... *Dxb2*



Un Pion de gagné, qui ne pourra plus être utile aux Noirs.

Les Noirs n'auraient pas pu jouer 23 ... *Dg7*. Si 23 ... *Dg7* alors 24 *Fc6+* *Re7* 25 *Df4* *Tbd8* 26 *Dc7+* avec un avantage décisif pour les Blancs.

24 *Df4* La Dame menace la Tour noire b8, mais surtout elle occupe une place centrale qui lui permet d'intervenir à tout moment dans la direction la plus appropriée.

24 ... *Tc8*

25 *Dd6*

Position après le
dernier coup 28 Txe6+ 1-0
des Blancs 25 Dd6



Dans *Lasker's Manual of Chess*, Lasker décrit la naissance des *combinaisons* de la manière suivante : « Le gros avantage qui est obtenu grâce à l'accumulation de petits avantages se décharge en une *combinaison*. [...] Cet avantage accumulé produit une tension, qui se décharge comme un courant électrique, il produit les conditions d'une *combinaison*⁵⁶. »

À présent, la tension est forte. La décharge ne va pas tarder.

25 ... f6 Pour réserver une possibilité de fuite au Roi. Mais c'est trop tard.
Si 25 ... Dxa2 alors une très belle combinaison conduirait au mat : 26 Fc6+ Cd7
27 Fxd7+ Rd8 28 Fc6#
Si 25 ... Df6 pour essayer de prêter main-forte au Roi d'une quelconque manière,
alors 26 Fc6+. Si 26 ... Txc6 alors 27 Dxc6+ etc.
Si 25 ... Ce4 alors 26 Fxe4 fxe4 27 Dd7+ Rf8 28 Dxc8+.

26 Fh5+ Tg6
27 Fxg6+ hxg6

28 Txe6+ 1-0

⁵⁶ *Lasker's Manual...*, p. 198. Voir l'article *Quelques observations de Lasker sur ce qui distingue les compositions d'échecs et les positions issues de parties* de Christian Prévost dans la rubrique Compositeurs d'échecs du numéro en cours.

Une très belle combinaison commence avec 28 Txe6 qui conduit au mat : 28 ... Cxe6
29 Dxe6+ Rf8 30 Dxc8+ Rg7 31 Td7+ Rh6 32 Dh8+ Rg5 33 Dh4#
Si après 28 Txe6 Cxe6 29 Dxe6+ Rf8 30 Dxc8+ les Noirs jouent 30 ... Rf7 alors 31
Td7+ Re6 32 De8#

Partie II

Emanuel Lasker vs. Franck Marshall, Saint-Petersbourg, 1914 (22/05), ronde 10,
C42, 1-0⁵⁷

La partie s'est déroulée lors de la dernière ronde du tournoi de Saint-Petersbourg en 1914. Lasker était en tête avec un demi-point de plus que Capablanca.

En début de partie, Lasker ne cesse de jouer des coups qui entravent la liberté d'action de Marshall, quand ils n'arrivent pas à détériorer sa position.

1 e4 e5
2 Cf3 Cf6
3 Cxe5 d6
4 Cf3 Cxe4
5 De2

Position après le 5^e coup
des Blancs 5 De2



L'attaque Cosio (Lasker) de la défense Petroff.

5 ... De7
6 d3 Cf6
7 Fg5 Lasker menace d'échanger les Dames ou faire doubler les Pions de son adversaire.
7 ... Fe6 Permet d'éviter l'échange de Dames.

⁵⁷ <https://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1094969b>

8 Cc3

8 ... Cbd7

Si 8 ... Cc3 alors 9 d4 d5 10 Fxf6 gxf6.

Si 8 ... h6 alors 9 Fxf6 Dxf6 10 d4 Fe7 11 0-0-0 0-0

9 0-0-0

9 ... h6 Les Noirs tâchent d'alléger la pression du Fou des Blancs. Si 9 ... 0-0-0 alors 10 d4 d5 11 Ce5.

10 Fh4

10 ... g5

Nous remarquons la chaîne de Pions qui attaquent le Fou.

Marshall pense que se débarrasser de la pression du Fou lui permettrait d'avoir un jeu plus libre.

11 Fg3

11 ... Ch5

Si 11 ... Fg7 alors 12 Cd4. Si les Noirs répondaient 12 ... 0-0 alors 13 h4 et les Blancs auraient une bonne initiative.

12 d4

12 ... Cxg3 Ce coup prépare ... d5, mais il laisse à désirer comme la suite le prouvera.

Position après le 12^e coup
des Noirs 12 ... Cxg3



Si 12 ... *o-o-o* alors 13 *Cd2 Cxg3 14 hxg3 Cf6*.

13 *hxg3 g4*

Si 13 ... *Cb6* alors 14 *d5 Fg4 15 Cb5 Rd8 16 Dd2 Fxf3 17 gxf3*. Les Noirs devraient éviter alors de jouer 17 ... *De5*. Après 18 *Tè1*, si 18 ... *Dxd5* les Blancs auraient un avantage décisif.

14 *Ch4 d5*

15 *Db5* Un très bon coup. Il menace 16 *Dxb7*.

15 ... *o-o-o*

Position après le 15^e coup
des Noirs 15 ... *o-o-o*



Si 15 ... *Fg2* alors 16 *Dxb7 o-o* et les Noirs auront perdu un Pion sans aucune compensation, matérielle ou d'autre nature.

Lasker ne laisse pas beaucoup de choix à Marshall. Son coup 15 *Db5* mène à une belle combinaison si les Noirs répondent 15 ... *Db4*.

Si 15 ... *Db4* alors 16 *Cxd5 Dxb5 17 Cxc7+* avec fourchette royale. Cependant, les Blancs, avant de reprendre la Dame noire, peuvent jouer après, 17 ... *Rd8, 18 Cxe6+ fxe6 19 Fxb5*.

16 *Da5*

Mais Marshall a lui aussi le don de la combinaison. En jouant 15 ... *o-o-o*, il a espéré que les Blancs tomberaient dans le piège qu'il leur avait préparé. Après 16 *Cxd5 Fxd5 17 Dxd5* les Blancs gagnerait un Pion, mais les Noirs continueraient par 17 ... *Dg5+* et après 18 *Dxg5 hxg5*, le Cavalier blanc serait piégé et perdu.

16 ... a6
17 Fxa6 bxa6
18 Dxa6+

Position après le 18^e coup
des Blancs 18 Dxa6+



18 ... Rb8 Le Roi est privé de la protection des Pions. Les pièces noires vont devoir suppléer au rôle assujettissant de protecteurs.

19 Cb5
19 ... Cb6

Une mauvaise réponse aurait été 19 ... Cf6. Si 19 ... Cf6 alors 20 Td3 avec un avantage décisif pour les Blancs.

20 Td3 avec l'idée 21 Tb3, 22 a4, 23 a5.

Position après le 20^e coup
des Blancs 20 Td3



20 ... Dg5+

Une autre réponse possible aurait été 20 ... Cc4.

Si les Blancs continuent par 21 Tb3 alors le coup 21 ... Dg5+ deviendrait intéressant et, après 22 Rb1, les Noirs joueraient 22 ... Cd2+. Si 22 Rd1 alors 22 ... Dd2#.

Si après 20 ... Cc4 les Blancs jouaient 21 Tè1 pour être en mesure de parer si ... Dg5+ par Tè3.

La meilleure défense pour les Noirs serait si, après 20 ... Cc4 21 Tè1, ils jouaient 21 ... Td6. Si les Blancs répondaient 22 Cxd6 alors 22 ... Dxd6 23 Tb3+ Cb6 24 a4 Fc8, pour renforcer la défense, 25 Tè8, pour clouer le Fou, 25 ... Dd7, attaque la Tour et soutient le Fou, 26 Db5 propose l'échange des Dames 26 ... Dxb5 27 Txb5 et les Noirs ne se porteraient pas mal.

Si, en revanche, après 20 ... Cc4 21 Tè1 Td6 les Blancs répondaient 22 Da7+ alors 22 ... Rc8 23 Cf5 Dg5+ 24 Rb1 Tc6 25 Da8+ Rd7 26 Ca7 avec un bon avantage et une bonne initiative.

Lasker savait que Marshall se sentait plus dans son élément dans des situations d'attaque que de défense.

21 Rb1

21 ... Fd6

Position après le 21^e coup
des Noirs 21 ... Fd6



La case c7 doit être gardée à cause de 22 Da7+, 23 Dxc7#

Dans une partie d'échecs, il y a les *combinaisons* qui ont réellement eu lieu et puis celles qui se tenaient tapies dans l'ombre, prêtes à bondir. Lasker préparait plusieurs continuations en fonctions des réponses, parmi lesquelles Marshall avait lui-même le choix. Nous remarquons qu'en un premier temps, Lasker a privé le Roi adverse de protection, en un deuxième temps, il a procédé à son encerclement avant même que son adversaire n'ait eu le temps de mettre en place une défense.

Si 21 ... *De7*, pour protéger la case *c7*, alors 22 *Da7+* *Rc8* 23 *Tc3* *Cc4* 24 *Cf5* *Fxf5* 25 *Da8+* *Rd7* 26 *Dxd5+* *Re8*.

Si 26 ... *Rc8* alors 27 *Ca7+* *Rb8* 28 *Cc6+* avec un avantage décisif pour les Blancs.

22 *Tb3* *The8*

23 a4 Le Pion *a* vient participer à la prise du Roi adverse.

23 ... *Ff5* avec l'idée 24 ... *Té2*.

24 *Ca7*

Le coup 24 *a5* aurait été intéressant. Si 24 *a5* alors 24 ... *Fxc2+* 25 *Rxc2* *Té2+* 26 *Rb1* avec un avantage décisif pour les Blancs.

24 ... *Fd7* Les Noirs sont obligés de penser à la défense.

25 a5 Le Cavalier noir est perdu.

25 ... *Dd2* Marshall se débat pour trouver une solution.

26 *axb6* Le Pion prend le Cavalier calmement.

26 ... *Te1+*

27 *Ra2*

Position après le 27^e coup
des Blancs 27 *Ra2*



Les Blancs, goguenards, snobent le coup des Noirs. Une magnifique *combinaison* se prépare dans le voisinage du Roi. Avec dépit, les Noirs se rendent à l'évidence.

Du début jusqu'à la fin de la partie, Lasker a enfermé Marshall dans le rôle du défenseur, qui lui convient mal. Lasker a assisté avec calme à l'impuissance croissante de Marshall et cette impuissance connaît son paroxysme à ce point de la partie où, pratiquement, c'est comme si Lasker lui faisait un pied de nez. Mais Lasker était un homme animé des plus nobles sentiments et il ne s'agit certainement pas d'un pied de nez. En effet, Lasker considérait qu'un objectif devait être atteint avec la plus grande économie de moyens. Lasker affirme : « [Le parfait stratège] est infiniment économe de l'énergie dont il dispose⁵⁸. » Il évoque le principe de moindre contrainte de Gauss qui implique que « la nature, le plus souvent, minimise ses efforts (ses mouvements)⁵⁹. » Accepter la Tour de Marshall à cette phase du jeu aurait enfreint ce principe.

27 ... c6

Les Noirs ne sont pas dupes, ils savent qu'ils n'ont pas le loisir de récupérer la Tour blanche qui s'offre à eux, car cela leur serait fatal : si 27 ... *Txh1* alors 28 *bxc7+ Ra8* suivi de 29 *Db7#* ou 29 *Cb5#* ou 29 *Cc6#*. Ou si 28 ... *Rxc7* alors 29 *Db6#* ou 29 *Db7#*.

28 Cb5 cxb5

29 Da7+ 1-0

Position après le 29^e coup
des Blancs 29 Da7+ 1-0



Après 29 Da7+, les Noirs abandonnent. Une belle *combinaison* conduit inéluctablement au mat :

29 Da7+ Rc8 30 Da8+ Fb8 31 Da6#

⁵⁸ Emanuel LASKER, *Struggle*, 1907, p. 17.

⁵⁹ Ibidem.

Exercices pratiques

A. Jacques Mieses vs. Emanuel Lasker, Leipzig, 1889/90, ronde 8, 06/01, C26,
dernier coup 25 ... De4, 0-1⁶⁰

Diagramme A
Jacques Mieses vs. Emanuel Lasker,
Leipzig (1889-90), 0-1



Trait aux Noirs
Les Noirs jouent et font mat en 5 coups.

Après 1 e4 e5 2 Cc3 Cf6 3 g3 d5 4 exd5 Cxd5 5 Fg2 Cxc3 6 bxc3 c6 7 d4 exd4 8 Dxd4 Fe7 9 Ce2 o-o 10 o-o Ff6 11 Dd3 Da5 12 Fe4 Td8 13 Fxh7+ Rh8 14 De4 Dh5 15 Dc4 Dxd7 16 Dxf7 Cd7 17 f4 Tf8 18 Dc4 Cb6 19 Dc5 Fh3 20 Tf2 Tfd8 21 Fe3 Td5 22 Da3 Tad8 23 Fd4 c5 24 Fxf6 Lasker, avec les Noirs, commence une combinaison qui conduit au mat en cinq coups.

Solution à la rubrique Solutions du numéro en cours.

⁶⁰ <https://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1096452>

B. Emanuel Lasker vs. Walter S. Wilson, Simultanée (à l'aveugle), 1901 (13/05),
New York, C65, 1-0. Dernier coup : 43 f6, 1-0⁶¹

Diagramme B
Emanuel Lasker vs. Walter S. Wilson,
New York (1901), 1-0



Trait aux Blancs. Mat en 3

Après 1 e4 e5 2 Cf3 Cc6 3 Fb5 Cf6 4 d4 Fe7 5 Cc3 exd4 6 Cxd4 Cxd4 7 Dxd4 c5 8 De3 o-o 9 Fd2 a6 10 Fe2 d6 11 h3 h6 12 o-o-o b5 13 g4 Ch7 14 h4 Fxh4 15 f4 g5 16 f5 Fb7 17 Txh4 gxh4 18 Dxh6 Df6 19 Dh5 b4 20 g5 Dg7 21 Tg1 bxc3 22 Fxc3 f6 23 g6 Rh8 24 Tg4 Tae8 25 gxh7 Df7 26 Tg8+ Txg8 27 Dxf7 Tg1+ 28 Rd2 Te5 29 Fc4 Tg2+ 30 Rd1 Tg1+ 31 Re2 Txe4+ 32 Rf2 Tg2+ 33 Rxg2 Te7+ 34 Rh3 Txf7 35 Fxf7 Rxh7 36 Fxf6 Fe4 37 Fg6+ Rg8 38 c3 d5 39 Rxh4 c4 40 Rg5 a5 41 Rh6 a4 42 Fg7 Fb1 Lasker, avec les Blancs, commence une combinaison qui conduit au mat en trois coups.

Solution à la rubrique Solutions du numéro en cours.

⁶¹ <https://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1380093>

C. Robert Raubitschek vs. Emanuel Lasker, Trenton Falls, 1906 (26/07), ronde 3,
C50, 0-1, dernier coup : 31 ... Dh3+, 0-1⁶²

Diagramme C
Robert Raubitschek vs. E. Lasker,
Trenton Falls, NY (1906), 0-1



Trait aux Noirs
Les Noirs jouent et font mat en 4.

Après 1 e4 e5 2 Cf3 Cc6 3 Fc4 Cf6 4 d3 Fc5 5 Fe3 Fb6 6 Cbd2 d5 7 exd5 Cxd5 8 Fxb6 axb6 9 o-o o-o 10 De2 Cf4 11 De3 Te8 12 Ce4 Fg4 13 Ceg5 Fh5 14 De4 Fg6 15 Fxf7+ Fxf7 16 Dxh7+ Rf8 17 Dh8+ Fg8 18 Ch7+ Rf7 19 Chg5+ Rf8 20 Ch7+ Rf7 21 Chg5+ Rg6 22 g4 Dd7 23 Dh4 Fd5 24 Ce4 De7 25 g5 De6 26 Rh1 Th8 27 Dg3 Th3 28 Ch4+ Rf7 29 g6+ Re8 30 Dg5 Lasker, avec les Noirs, commence une combinaison qui conduit au mat en quatre coups.

Solution à la rubrique Solutions du numéro en cours.

⁶² <https://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1224626>

Solutions

SOLUTIONS COMPOSITEURS D'ÉCHECS

Leonid Kubbel

Bohemia, 1910

1 Dh4+ Re5 2 d4+ Rd6 3 Dd8+ Rc6 4 a4 (avec l'idée 5 Dc7#) 4 ... Dxa4 5 De8+ et les Noirs perdent leur Dame.

Si après 1 Dh4+ les Noirs jouent 1 ... Rxf3 alors 2 Dh5+ et la Dame noire est perdue.

Si après 1 Dh4+ Re5 2 d4+ les Noirs jouent 2 ... Rxd4 alors 3 Dd8+ et la Dame noire est perdue, ou si 2 ... Dxd4 alors 3 Dh8+, de même.

Godfrey Heathcote

Hampstead and Highgate Express, 1905-1906, 1^{er} Prix

1 Tcc7 menace 2 Cc3#

Si 1 ... Cc2 alors 2 b4#

Si 1 ... Cxb3 alors 2 Dd3#

Si 1 ... Cb5 alors 2 Tb5#

Si 1 ... Cc6 alors 2 Tcd7#

Si 1 ... Ce6 alors 2 Ted7#

Si 1 ... Cf5 alors 2 Te5#

Si 1 ... Cf3 alors 2 De4#

Si 1 ... Ce2 alors 2 Dxb5#

Alan White

The Canadian Courier, 1918

1 Fb2 Menace 2 Fd4#

Si 1 ... Ca4 alors 2 bxa4#

Si 1 ... Ca6 alors 2 b4#

Si 1 ... Cb7 alors exf7#

Si 1 ... Cd7 alors 2 exd7#

Si 1 ... Cxe6 alors 2 Dxa7#

Si 1 ... Ce4 alors 2 Cf1#

Si 1 ... Cd3 alors 2 Te2#

Si 1 ... Cxb3 alors 2 Dxb3#

Iosif Schlarko

Die Schwabe, 1934, 1^{er} prix

Mat inverse en 4 coups : Les Blancs forcent les Noirs à les mater en 4 coups.

1 Cg5

SI 1 ... Te1 alors 2 Te2+ Ce4+ 3 Rg7 Th1 4 Ch7 Txb7#

Si 1 ... Ta5 alors 2 Tc8+ Cxc8 3 Fa4+ Cd7+ 4 Re6 Te5#

Miroslav Havel

Solution I

1 Rh4

Si 1 ... Rd4 alors 2 Dd2+ Rc4 3 Cc5 Rxc5 4 Dc3#

Si après 1 ... Rd4 2 Dd2 les Noirs jouent 2 ... Re5 alors 3 Dd6+ Rf5 4 Ce7#.

Si après 1 ... Rd4 2 Dd2 les Noirs jouent 2 ... Re5 les Blancs jouent 3 Rg5 alors 3 ... h4 4 Dd5#.

Solution II

1 Rh4

Si 1 ... Rf6 alors 2 Dg5+ Re6 3 Cd6 Rxd6 4 Df6#

Si après 1 ... Rf6 2 Dg5+ les Noirs jouent 2 ... Kf7 alors 3 Fd5+ Re8 4 De7#

Leonid Kubel, *Bohemia*, 22/2/1909
Les Blancs jouent et font nulle.

1 Cd7+ Dxd7 2 Tc6+ Rb5 3 Fc3+ Rxc6 4 Rxb5.

Si après 1 Cd7+ les Noirs jouaient 1 ... Rb5 alors 2 Fd3+ Dc4+ 3 Fxc4#.

Si après 1 Cd7+ Dxd7 2 Tc6+ Rb5 3 Fc3+ les Noirs jouaient 3 ... Ra5 ou 3 ... Ra4 alors 4 Ta6#.

Emanuel Lasker vs. Sir G. Thomas, Londres, 1912.

1 Dxh7+ Rxh7

2 Cxf6+ Rh6 (Si 2 ... Rh8 alors 3 Cg6#)

3 Ceg4+ Rg5

4 h4+ Rf4

5 g3+ Rf3

6 Fe2+ Rg2

7 Th2+ Rg1

8 o-o-o# ou 8 Rd2#

Emanuel Lasker vs. S. Tarrasch, Saint Petersburg, ronde 4, 1914.

Les Blancs viennent de jouer 20 Ch4.

Si 20 ... Cd8 alors 21 Cf5 De5 22 Fxe4 Dxe4 23 Cd6 fourchette Dame - Tour.

Si 20 ... Cf6 alors 21 Cf5 De5 22 Dc2 Cb4 23 Fxb4 d3.

Si 20 ... Cg5 alors 21 Cf5 De5 22 Dc2 Ce7 23 Cxe7+ Fxe7.

Si 20 ... Cd8 21 Cf5 De5 les Blancs jouent 22 Df3 alors 22 ... Cxf2 23 Dxf2 Tb8 24 Tc2 Te8 25 Cxd4 et le Pion d tomberait.

Si après 20 ... Cd8 21 Cf5 De5 les Blancs jouent 22 Dc2 alors 22 ... Dxf5 23 Fxe4 De5 24 b4 Fb6 25 Fxh7 Rh8 26 Dxc8 Rxh7.

Si 20 ... Fd6 alors 21 Cf5 De5 22 Fxe4.

Si 22 ... Dxe4 alors 23 Cxd6 avec une fourchette.

SOLUTIONS ATELIER DES ÉCHECS

Diagramme A

Jacques Mieses vs. Emanuel Lasker, Leipzig, 1889

Les Noirs jouent et font mat en 5.

1 ... Td1+ 2 Tf1 De4 3 Fxg7+ Rxg7 4 Rf2 Dg2+ 5 Re3 Cc4#

(Si après 1 ... Td1+ les Blancs avaient répondu 2 Txd1 alors 2 ... Txd1+ 3 Tf1 Txf1#.)

Diagramme B

Emanuel Lasker vs. Harry Wilson, New York, 1901

Les Blancs jouent et font mat en 3.

Mat en 3 : 1 f6 Fxg6 2 Rxg6 suivi de 3 f7#

(Si après 1 f6, les Noirs répondaient 1 ... Fxa2 alors 2 f7#.)

C Rudolf Raubitschek vs. Emanuel Lasker, Trenton Fall, NY, 1906.

Les Noirs jouent et font mat en 4.

Mat en 4 : 1 ... Txxh2+ 2 Rg1 Th1+ 3 Rxh1 Dh3+ 4 Rg1 Ce2#

(Si après 1 ... Txxh2+, les Blancs répondaient 2 Rxh2 alors 2 ... Dh3+ 3 Rg1 Ce2#.)

Échiquier littéraire

**ÉCHECS, ESCHATOLOGIE, PATRIOTISME.
CONSIDÉRATIONS ÉCHIQUÉENNES ET
PHILOSOPHIQUES DE LASKER DANS LA
PERSPECTIVE DE LA PENSÉE STRATÉGIQUE
DE SUN TSE ET DU FILM “*LES TROIS
ROYAUMES*” DE JOHN WOO (2008)**

— Camelia de Montety

L'approche psychologique de Lasker dans les échecs est ... eschatologique

Dans le domaine des échecs, c'est Emmanuel Lasker qui fut le premier à soutenir que l'élément psychologique, tout autant que les connaissances techniques ou l'ensemble des capacités intellectuelles – entre autres la mémoire –, exerçait une influence majeure sur l'issue de la partie.

En particulier, il lui est souvent arrivé de commencer une partie en laissant son adversaire prendre un avantage matériel quelconque⁶³. Cette manoeuvre peut s'avérer bien dangereuse, sauf si la situation reste sous contrôle. Or c'était bien le cas, lorsque Lasker y avait recours : en concédant un avantage matériel, il comptait gagner un avantage psychologique.

Plusieurs théoriciens des échecs ont émis des doutes sur la possibilité que Lasker se plaçât à dessein dans une position désavantageuse.

⁶³ Voir l'article *Lasker. Histoire du Pion immolé* de Michel Delacroix dans la rubrique Technique. Analyse des échecs du numéro en cours.

Dans leur ouvrage intitulé *Gagner aux échecs avec la psychologie*, Pal Benko et Burt Hochberg s'interrogent : « Il est vrai que Lasker affirmait qu'un léger désavantage pouvait porter la semence d'un "solide avantage", mais peut-on vraiment croire qu'il ait pu délibérément faire un effort en vue d'obtenir une position légèrement désavantageuse⁶⁴ ? »

Cela dit, les deux auteurs reconnaissent que Richárd Réti, quant à lui, en était convaincu, dont ils citent en ce sens un passage : « En analysant les parties jouées par Lasker – écrit Réti – je fus frappé par ce qui pouvait paraître l'intervention systématique d'une chance inimaginable... J'entrepris d'étudier systématiquement les parties pour découvrir le secret de son succès. Or il apparaît que Lasker s'est trouvé dans une position perdante une centaine de fois et pourtant, à chaque fois, il a gagné. L'hypothèse de la chance, à ce point de répétition, est improbable. L'homme qui, en pareilles circonstances, gagne avec une telle constance doit posséder un pouvoir singulier. D'ailleurs, comment se fait-il qu'il soit toujours, à un moment donné de la partie, dans une mauvaise posture, une position tout simplement perdante ? Il n'y a qu'une seule réponse possible, même si elle peut nous sembler extrêmement paradoxale : c'est de manière délibérée que Lasker joue – momentanément – très mal⁶⁵. »

Le procédé est si surprenant que Benko et Hochberg, à leur tour, ne cachent pas leur incrédulité : « Malgré tout le respect que nous avons pour Réti, dont nous connaissons l'esprit pénétrant, il est tout simplement impossible d'admettre l'hypothèse qu'un maître d'échecs, lors d'une partie importante, puisse jouer mal de manière délibérée, c'est-à-dire dans le but précis d'obtenir une mauvaise position⁶⁶. »

Après Richárd Réti, consultons un autre commentateur d'échecs non moins avisé. Savielly Tartakover, également cité par Benko et Hochberg, soutenait, quant à lui, que « Lasker avait été le premier à démontrer que la victoire, aux échecs ne reposait pas seulement sur des combinaisons brillantes (Morphy !) ou sur un

⁶⁴ Pal BENKO, Burt HOCHBERG, *Winning With Chess Psychology*, DM, New York, 1991, p. 18.

⁶⁵ Richárd RÉTI, *Masters of the Chess Board*, p. 63-64. Version numérique <https://fr.scribd.com/document/576547315/Reti-Richard-Masters-of-the-Chessboard#page=70>

⁶⁶ BENKO, HOCHBERG, *Winning With Chess...* p. 18.

système méthodique (Steinitz), mais (principalement !) sur la connaissance de la personnalité de l'adversaire, de ses points faibles et de ses points forts⁶⁷. »

Nous sommes donc en présence d'une manoeuvre, d'une ruse. Faut-il penser que la ruse consistant à manipuler l'état d'esprit de son adversaire est une infraction, du point de vue éthique ? Examinons la situation : nous allons voir que, si nous adoptons la logique de Lasker, c'est peut-être exactement le contraire.

Dans le contexte de la partie d'échecs, Lasker joue le rôle du Tentateur. Il sonde l'homme, le met à l'épreuve et peut ainsi vérifier la droiture de son âme. L'adversaire, en effet, doit prendre garde aux faux pas, sur le sol glissant des faiblesses humaines dont une partie d'échecs est aussi l'occasion, au nombre desquelles on évoquera la tentation du désespoir, de la sottise, de l'inconstance, de la colère, de l'infidélité, de l'injustice ou de l'envie.

D'après Lasker, le combat, en général, se déroule à tous les niveaux de la vie, laquelle ne cesse d'être en cours de transformation. Qu'il s'agisse d'un combat de petite ou de grande envergure, la fonction de l'affrontement est de révéler les failles ou la droiture en l'humanité de chacun. Il semble bien que le combat, dès lors, a une fonction purificatrice, car le vainqueur est celui qui aura su le mieux résister au *Tentateur* (ou, plus simplement, à ses mauvais penchants).

Le jeu est une forme de combat. Cette analyse du jeu et de la philosophie du jeu, par Lasker, pourrait paraître exagérée, voire déplacée, à celui qui n'a pas consulté son livre publié en 1906 intitulé *Le combat* (*Der Kampf* en allemand), lequel a été traduit en 1907 en anglais (*Struggle*)⁶⁸.

Observons que le livre n'a pas suscité un intérêt durable dans le milieu philosophique ; aujourd'hui, Lasker ne figure pas parmi les penseurs ayant mis une pierre d'achoppement à l'édifice de la pensée contemporaine.

Richárd Réti est sans doute celui qui a le plus rendu honneur à l'apport de Lasker dans le domaine de la philosophie, tout en analysant sa contribution échiquéenne à la lumière desdits travaux philosophiques : « À l'époque des échecs scientifiques, les scientifiques comme Steinitz et Tarrasch élaboraient leur théorie à partir de

⁶⁷ Ibidem, p. 7.

⁶⁸ Dr. Emanuel LASKER, *Struggle*, Lasker's Publishing Company, New York, 1907.

l'expérience, or en ce temps-là vécut aussi un philosophe du nom d'Emanuel Lasker qui jouait également aux échecs. Il fut même champion du monde. En brossant le portrait de Lasker dans l'histoire des échecs, il ne faut surtout pas omettre de souligner son amour de la philosophie. Après avoir publié de petits essais ou conférences, où il comparait les échecs à la conduite de la vie, il a écrit un ouvrage plus ambitieux intitulé *Der Kampf (Le combat)*. À ses yeux, le fait de combattre signifiait de surmonter les difficultés rencontrées sur le chemin d'un objectif. Il tenta de découvrir les lois régissant le combat. Le jeu d'échecs, en tant qu'illustration d'un combat direct et purement intellectuel, a produit la preuve de la justesse de ses théories. De fait, l'activité échiquéenne de Lasker n'était pas un but en soi, mais un aspect de sa philosophie⁶⁹. »

Il existe aujourd'hui d'innombrables ouvrages sur la notion de combat, dans ses relations avec la stratégie. Mais, pour la plupart, ils sont liés, soit à la théorie militaire, soit à la théorie économique. L'eschatologie n'est pas un thème abordé par les théoriciens du combat.

Lasker, quant à lui, propose explicitement d'introduire le point de vue eschatologique dans l'étude du *combat*. Son point de départ est l'exhortation de l'Ancien Testament : « Quoi que tu fasses, pense à ta fin, alors tu ne feras jamais rien de mal ». Dans une confrontation, chacun s'efforce de tendre des pièges à son adversaire en l'appâtant. Ce procédé, qui peut relever de la démoralisation ou de la corruption, Lasker ne le stigmatise pas ; il s'efforce plutôt – dans le sens inverse – de saisir les ressorts de la vertu qui justement permet de résister aux tentations manigancées par l'adversaire. Dans cet ordre d'idée, le vainqueur d'un affrontement concret et aussi celui qui gagnera sa place d'homme vertueux dans la perspective des fins dernières (eschatologiques).

Il faut reconnaître que la réflexion philosophique, au XX^e siècle, a pris un tout autre chemin. L'accent a été mis sur la liberté, davantage que sur la vertu, c'est-à-dire qu'il est apparu plus important d'élargir l'éventail des choix que d'établir une hiérarchie parmi ceux-ci.

C'est précisément là que réside l'intérêt du texte de Lasker. D'ailleurs, comme l'a souligné Réti, son argument est parfaitement cohérent avec le jeu d'échecs. Sur l'échiquier, où la position évolue au fur et à mesure que la partie avance, une évaluation régulière des options en présence est nécessaire, conduisant à une

⁶⁹ Richárd RÉTI, *New Ideas in Chess*, Ch. 3, 21st Century Ed., 2009, p. 67-68 (version numérique).

succession ininterrompue des prises de décisions : les différents choix sont hiérarchisés selon leur pertinence et Lasker considère qu'aux yeux du joueur d'échecs avisé, un seul coup à chaque fois s'impose comme étant le plus pertinent.

De la même façon, dans la perspective eschatologique, l'homme vertueux doit pouvoir faire le bon choix parmi tous ceux que lui proposent les circonstances de la vie.

Lasker pousse le raisonnement jusqu'à affirmer que l'homme avisé, d'une certaine manière, est déterminé, car il sait détecter le seul bon choix, tandis que l'homme non avisé est indéterminé, car, pour lui, la marge de manoeuvre est plus grande. Appliqué aux échecs, voici l'argument :

« Là où un joueur d'échecs médiocre voit dix coups permettant de continuer la partie, un maître ne verra que deux ou trois. Il congédiera les autres, qui manquent de pertinence. Mais plus le maître progresse en compétences et en sagacité, plus il se voit restreint dans le choix de ses coups. [...] Plus son jeu est élevée, moins il a de liberté⁷⁰. »

« Le meilleur stratège, qui n'existe qu'en imagination, n'a tout simplement aucune liberté. [...] Quel que soit le cours de ses actions, il est entièrement déterminé⁷¹. »

Avec ces constations, Lasker se prononce sur des questions d'éthique majeures. Observons que la doctrine chrétienne n'ignore pas le paradoxe découlant du libre choix octroyé par Dieu à sa créature. L'homme a non seulement la liberté, mais aussi l'obligation de choisir le bien.

Cela dit, le Christianisme n'est pas la seule religion qui encourage la vertu. Depuis les temps les plus reculés, en Chine, en Inde et ailleurs, l'homme est évalué par ses pairs selon son aptitude à être vertueux, c'est-à-dire juste et incorruptible. Lasker souligne : « Même les enfants ou les personnes intellectuellement peu sophistiquées, tout en ayant peu de compétence pour la pratiquer, reconnaissent l'existence de la justice. En raison de son rôle de gardien de la justice, le père de famille occupe le trône d'un roi que ses enfants adorent et chérissent. Mais c'est aussi la raison pour laquelle tout acte d'injustice, non seulement ruine l'estime

⁷⁰ Emanuel Lasker, *Struggle...* p. 15.

⁷¹ Ibidem, p. 16.

dont il bénéficie, mais produit également un état d'angoisse générale. Une question s'impose : qui a expliqué aux enfants ce qui est juste et ce qui est injuste ? D'où leur vient ce sens de la justice exigeant et infaillible⁷² ? »

La place de l'individualisme sur l'échiquier

John Woo a réalisé *Les trois royaumes* en 2008. Plusieurs versions ont été proposées en chinois et en diverses langues étrangères. La plus aboutie est montée en deux parties. Le récit se déroule vers la fin de la dynastie Han, qui régna sur la Chine pendant près de quatre siècles, de 206 av. J.-C. à 220 apr. J.-C. Plus précisément, les événements mis en lumière par le cinéaste concernent les préparatifs et le déroulement de la Bataille de la Falaise rouge, qui a eu lieu au cours des années 208-209 de notre ère.

Comme dans une partie d'échecs, il y a deux camps en présence. Or l'un d'entre eux bénéficie d'une supériorité matérielle incontestable.

Lorsque la position est équilibrée, il est possible de concevoir une défense capable de contrecarrer n'importe quelle attaque. Mais, si l'un des deux camps se trouve dans une situation d'infériorité matérielle, est-il pour autant condamné d'avance à la défaite ?

Selon John Woo – et un grand nombre de stratèges – la réponse est : non, il ne l'est pas. Il faut rester confiant. Toutefois, l'infériorité matérielle impose d'aborder l'armée de l'adversaire, non pas comme une totalité, mais comme une somme de fragments. De sorte que chaque fragment, dissocié des autres, représente une force de moindre résistance et puisse être vaincu séparément.

La Bataille de la Falaise rouge est une illustration du pouvoir de la réflexion et de l'imagination, lors d'une confrontation entre deux adversaires qui chacun met en oeuvre ses connaissances de la technique de la guerre et de la psychologie.

Le film de John Woo fait revivre un personnage historique, le général, stratège et poète chinois, Cao Cao (155-220). Appartenant à la dynastie des Han, il fut l'un des plus fameux exégètes du célèbre théoricien militaire Sun Tze (544-496 av. J.-C.).

⁷² Ibidem... p. 6.

Sun Tze, comme Emanuel Lasker, a introduit dans l'art du *combat* toute une série d'aspects à la fois essentiels et subsidiaires, tant sur le plan de la préparation technique des armées que sur le plan de la manipulation psychologique. La thèse principale de Sun Tze est qu'une armée qui manque de vertu est corruptible, et si elle est corruptible, elle peut être fragmentée, dès lors elle peut être anéantie. Par conséquent, le rôle du chef est d'encourager la vertu au sein de son armée. Une armée vertueuse remportera la victoire. Or, si l'on veut qu'une armée soit vertueuse, au niveau collectif, il est impératif qu'elle le soit au niveau individuel. Chaque individu qui la compose doit être vertueux.

Cette manière d'articuler le niveau collectif et le niveau individuel équivaut, en quelque sorte, à la réfutation de l'individualisme. D'ailleurs, l'individualisme n'a pas lieu d'être dans le domaine des échecs. Pour gagner la partie, les pièces doivent collaborer ensemble, se soutenir les unes les autres. Rien de bon ne pourrait advenir, lors d'une partie, si chaque pièce devait agir selon ce qui lui paraît être son propre intérêt. Pour illustrer son propos, Lasker s'appuie sur la pensée darwinienne : « C'est une très ancienne réflexion, que la vie puisse être considérée comme un combat. Darwin a exprimé cette idée avec pénétration. Il a prouvé que la race, voire l'individu, est le produit des combats pour la vie menés par ses ancêtres⁷³. » Or Lasker n'interprète pas le « combat pour la vie » comme une invitation lancée à chaque individu de « tuer et voler » ses concurrents dans le but de survivre. Car, selon lui, une armée ou un pays composé d'individus prêts à tout, pourvu que ce soit dans leur intérêt, est une armée ou un pays voués – sur le long terme – à la disparition. Lasker considère que le *Combat*, quel qu'il soit, est régi par des lois constantes. Non seulement une partie d'échecs ne peut pas être gagnée avec des pièces agissant sur l'échiquier dans leur propre intérêt, de même, un pays où les individus oeuvrent uniquement pour leur propre intérêt de survie personnelle est voué à la défaite.

Le présent article est consacré à la présentation des conceptions philosophiques et échiquéennes de Lasker dans la perspective de la pensée stratégique de Sun Tse et du film *Les trois royaumes* de John Woo (2008).

Nous nous interrogerons en parallèle sur la pertinence de l'idée selon laquelle, dans un combat, c'est le camp le plus vertueux qui remporte la victoire.

⁷³ Ibidem... p. 5.

John Woo illustre des concepts échiquéens chers à Lasker en dévoilant la stratégie de guerre dans une Chine lointaine

Le film de John Woo, *Les trois royaumes*, a le mérite d'attirer notre attention sur des événements et des personnages historiques dont l'étude peut jeter une lumière nouvelle sur notre monde contemporain. Découvrons d'abord la situation de la Chine au temps de la dynastie Han, peu avant la Bataille de la Falaise rouge (208).

L'âge d'or de la Chine, sous la dynastie des Han, s'est concrétisé par l'unité des pays chinois sous la bannière du confucianisme et par l'ouverture sur l'extérieur à travers la "route de la soie". Par la suite, une certaine baisse de la vitalité dynastique s'est manifestée dans la remise en cause de l'autorité impériale par les ministres et les grandes familles provinciales.

Vers la fin du II^e siècle, le processus d'émiettement fut temporairement stoppé, même renversé, par le général Cao Cao (155-220), premier ministre de l'empereur Han Xiandi. Toutefois, sa tentative de reconstituer le grand empire de Han échoua sur la Falaise rouge, où il mena bataille contre Liu Bei, premier ministre et futur empereur du Royaume de Shu, et Sun Quan, seigneur de la guerre et futur empereur du Royaume de Wu, assistés de leurs stratèges, Zhou Yu, Zhuge Liang et Lu Su.

La période courant de 220 jusqu'à la réunification de la Chine, en 280, sous la dynastie des Jin, est connue sous le nom d'Ère des trois royaumes.

Au nord, le royaume de Wei s'étendait le long du fleuve Jaune, il fut d'abord gouverné par Cao Pi, fils de Cao Cao, qui déposa le dernier empereur Han en 220. Au sud-ouest, le royaume de Shu occupait le bassin de Sichuan, tandis qu'au sud-est se trouvait le royaume de Wu.

L'histoire de la Chine retient tout particulièrement les noms de trois stratèges liés à la Bataille de la Falaise rouge : Zhou Yu (175-210), Zhuge Liang (181-234) et Lu Su (172-217). Zhou Yu commandait les troupes de Wu, tandis que Zhuge Liang commandait celles de Shu. Tous deux étaient d'excellents militaires. Quant à Lu Su, selon certaines sources, il fut non seulement le concepteur du plan d'alliance entre Wu et Shu, mais aussi l'auteur d'une stratégie militaire complexe, à la fois précise et audacieuse. Les *Chroniques des trois royaumes*, rédigée à partir de la fin du III^e siècle, donnent de Lu Su l'image d'un négociateur énergique et infatigable.

Ne négligeons pas l'impact de l'évènement sur l'histoire longue de la Chine. Dans un ouvrage collectif monumental, l'historien australien Rafe de Crespigny souligne que la Bataille de la Falaise rouge est à l'origine d'une profonde scission au sein de l'Empire : « Sur le long terme, abstraction faite des détails de la campagne et de la défaite militaire de Cao Cao – qui ont été exagérés et embrouillés, tant par les historiens que par les auteurs de fiction – la Bataille de la Falaise rouge a été décisive pour l'histoire de la Chine. [...] le répit obtenu par Liu Bei et Sun Quan a permis à ces derniers de mettre en place des structures politiques et militaires capables de résister à Cao Cao et ses successeurs pendant plusieurs générations. En ce sens, la Bataille de la Falaise rouge a marqué pour plusieurs siècles la division entre le nord et le sud de la Chine⁷⁴. »

D'après Crespigny, Cao Cao ne manquait pas des qualités nécessaires pour mener à bien la réunification et la consolidation politique et économique des territoires chinois. Voici comment il présente le personnage : « Stratège, administrateur, poète⁷⁵, Cao Cao était un homme remarquable qui a relevé de ses ruines l'État chinois et la société. De son vivant, et pendant des siècles, il a été admiré, craint, respecté. Or sa réputation s'est brusquement détériorée en celle d'un méchant ministre, contre qui le loyal Liu Bei et ses partisans auraient déployé courage, sagesse et savoir-faire⁷⁶. »

En effet, les voies du Seigneur sont impénétrables. Et l'on se demande aussi pour quelles raisons, dans la conscience collective, on a soudain donné préférence à la victoire des forces périphériques (le sud) sur celle du centre (le nord). Voici l'hypothèse, fort pertinente, de l'historien : « Les raisons de ce changements sont variées : Cao Cao étant le plus puissant seigneur de la guerre en Chine, on pourrait penser qu'il a échoué dans sa tentative d'unifier l'empire en raison de quelque défaut moral ; par ailleurs, en tant qu'homme de la noblesse entouré des eunuques de la cour, il ne pouvait éveiller le même attachement [dans la postérité] qu'un Liu Bei, dont les origines étaient humbles, ou le magique Zhuge Liang [...] ; en fin de compte, avec Liu Bei, le Royaume de Shu est devenu le symbole d'une légitimité authentique défiant un puissant usurpateur. Ce précédent pouvait être utile à des

⁷⁴ Rafe de CRESPIGNY, « Wei » (chap. 1), in Albert E. DIEN, Keith N. KNAPP (dir.), *The Cambridge History of China*, 1978, vol. 2, p. 69. Version numérique : <https://fr.scribd.com/document/784397104/The-Cambridge-History-of-China-Vol-02#page=30>

⁷⁵ Voir le poème de Cao Cao dans la rubrique Échiquier littéraire du numéro en cours.

⁷⁶ Ibid., p. 71.

dirigeants dont la situation est similaire, qu'il s'agisse des Song du Sud ou de Taïwan au XX^e siècle. Forcément, dès lors que l'on se proposait de faire ce parallèle, la réputation de Cao Cao et le royaume de Wei devaient être sacrifiés⁷⁷. »

Il n'est pas rare que les chroniqueurs ajustent l'histoire selon leurs propres besoins. Les réputations se font et se défont, selon que la mode, par exemple, est, ou non, d'associer l'honnêteté avec l'humble extraction. Rafe de Crespigny souligne que l'historiographie chinoise, en général, a tendance à concéder aux origines humbles un surcroît de valeur. En revanche, à l'époque où les *Chroniques des Trois royaumes* ont commencé à être rédigées (au III^e siècle), il n'était pas de mauvais ton de jouir d'origines illustres. Ainsi les origines soi-disant modestes de Liu Bei, futur empereur de Shu, ne sont évoquées par les Chroniques que pour les infirmer.

« Quand l'Empereur les convoqua, Liu Bei, [G]uan et Zhang se procurèrent de courtes tuniques afin de se présenter à l'audience impériale. L'Empereur Xian, en voyant que la tête de Liu Bei avait une forme de lune pleine et que les lobes de ses oreilles pendaient sur ses épaules, fut frappé par sa ressemblance avec l'empereur Jing. Il le questionna :

— De quelle manière es-tu lié à notre clan ancestral ?

— Je suis un petit-fils de la dix-septième génération, répliqua Liu Bei, un descendant du Prince Tranquille de Zhongshan. À cause des Dix Eunuques qui monopolisèrent le pouvoir sous l'empereur Ling, notre statut fut réduit à celui du commun.

L'empereur, saisi d'étonnement, demanda au premier officier du Bureau de la Généalogie impériale de vérifier la descendance. Le Beau-père impérial, Dong Cheng, informa l'empereur :

— Liu Bei appartient au clan impérial des Han⁷⁸. »

Le réalisateur John Woo, pour des raisons inhérentes à l'expression cinématographique, a condensé en quelques personnages-clefs les personnages historiques ayant pris part à la Bataille de la Falaise rouge. Il ne s'est pas non plus appesanti sur les préliminaires extrêmement complexes. Le théâtre des opérations

⁷⁷ Ibidem.

⁷⁸ Anonymous, *Records of the Three Kingdoms in Plain Language*, translated by Wilt L. Idema and Stephen H. West, Hackett Publishing Company, Inc., Indianapolis/Cambridge, 2016, p. 101.

oppose le Nord et le Sud⁷⁹ : d'une part, la puissante armée de Cao Cao, complétée par une imposante flotte, dont les deux commandants, originaires du sud, ont



choisi de lui faire allégeance ; d'autre part, les forces des royaumes du sud, Shu et Wu, commandées respectivement par Liu Bei et son stratège Zugh Liang, et Sun Quan et son stratège Yuan Ze. Dans la version cinématographique, Cao Cao, guerrier qui s'est d'abord montré utile à la dynastie Han, nourrit le projet d'usurper le pouvoir. Quand aux seigneurs des royaumes du sud, ils sont dépeints comme de fidèles vassaux de l'empereur Han, qui s'allient pour défendre la justice et la liberté, face aux dangereuses menées de Cao Cao.

Infériorité matérielle – avantages, inconvénients, compensation

Les voies du Seigneur sont impénétrables. Nous admirons, d'une part, la brillante attaque menée du Nord par Cao Cao ; d'autre part, la plus brillante encore défense, suivie d'une puissante contre-attaque, des armées alliées du Sud – d'autant plus que leurs effectifs sont inférieurs à ceux de l'agresseur. Nous sommes naturellement tentés de considérer cet épisode de l'histoire comme une illustration de l'espoir que doivent toujours nourrir les combattants, quand bien même la situation semble désespérée.

Dans son *Lasker's Manual of Chess*, Emanuel Lasker présente une étude du compositeur Henri Rinck⁸⁰, où les forces alliées de la Tour et du Cavalier blancs luttent victorieusement contre la Dame noire.

La Tour et le Cavaliers blancs allient leurs efforts pour harceler le Roi noir. La menace d'une fourchette royale pourchasse le Roi noir sur l'échiquier jusqu'à ce que les efforts réitérés de la Tour et du Cavaliers ne lui laissent plus le choix.

⁷⁹ Image : https://fr.wikipedia.org/wiki/Trois_Royaumes_de_Chine

⁸⁰ *Lasker's Manual of Chess*, p. 283.

Après 1 Th8, des dix-sept cases sur lesquelles la Dame noire peut se déplacer, seize lui sont interdites, soit par l'attaque directe, soit en menaçant de fourchette royale.

Composition d'Henri Rinck



Les Blancs jouent et gagnent.

1 Th8

1 ... Db5

Si 1 ... Dxf8 alors 2 Cg6+ fourchette royale.

2 Cf5+

2 ... Rf6

Si 2 ... Re6 alors 3 Cd4+ fourchette royale.

Si 2 ... Rf7 alors 3 Cd6+ fourchette royale.

Si 2 ... Dxf5 alors 3 gxf5.

3 Th6+

3 ... Re5

Si 3 ... Rf7 alors 4 Cd6+ fourchette royale.

4 Te6+

4 ... Rf4

Si 4 ... Rd5 alors 5 c4+, qui gagne la Dame noire. Si 5 ... Dxc4 alors 6 Ce3+ fourchette royale ; si 5 ... Rxc4 alors 6 Cd6+ fourchette royale.

5 Te4+

Le Roi noir est obligé de prendre 5 ... Rxe4 6 Cd6+ fourchette royale.

Si 5 ... Rf3 alors 6 Cd4+ fourchette royale.

La Tour et le Cavalier, pris séparément, ont un pouvoir de nuisance négligeable, par rapport à celui de la Dame.

Nous pouvons supposer, l'espace d'un instant, que le Royaume du Nord dispose, comme dans l'étude ci-dessus, d'une force comparable à celle de la Dame, tandis que les royaumes du Sud, Shu et Wu, peuvent opposer séparément une Tour et un Cavalier. Dans leur action conjointe, leurs forces réunies peuvent s'avérer (ou non) déterminantes.

Ce phénomène s'observe naturellement dans les parties jouées. Par exemple, celle qui opposa Robert Franz Sr. et Carl Mayet à Berlin en 1858 (C42, 0-1)⁸¹.

Après le 20^e coup 20 Dxf7, Carl Mayet, membre de la *Pléiade* de Berlin, perd sa Dame. De surcroît, son adversaire entre en possession de deux Dames après 43 f8=D. Malgré son infériorité matérielle, Mayet réussit à remporter la victoire.

Après 1 e4 e5 2 Fc4 Cf6 3 Cf3 Cxe4 4 Cxe5 d5 5 Fb3 Fe6 6 o-o Fd6 7 d4 Qf6 8 f4 c5 9 Fa4+ Re7 10 c4 dxc4 11 Dc2 Ff5 12 Dxc4 cxd4 13 Db5 b6 14 Te1 Fc5 15 b4 a6 16 Dc4 b5 17 Dd5 Fxb4 18 Txe4 Fxe4 19 Dxe4 Tc8 20 Db7+ Rd8 21 Cxf7+ Dxf7 22 Dxf7 les Noirs viennent de perdre leur Dame.

Position après le 22^e coup des
Blancs 22 Dxf7



⁸¹ <https://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1261827>

Après 22 ... Txc1+ 23 Rf2 Cd7 24 Fb3 Rc7 25 Dxc7 Fc5 26 f5 Te8 27 Fe6 Te7 28 Dg3+ Rb7 29 Dd3 Rb6 30 a4 Ce5 31 a5+ Rc7 32 De4 d3+ 33 Rg3 Fd6 34 Da8 Cc6+ 35 Rh4 Fe5 36 Dc8+ Rd6 37 Cd2 Fxa1 38 Ce4+ Re5 39 f6 Txe6 40 f7 Th6+ 41 Rg5 Tg6+ 42 Rh5 Rxe4 43 f8=D les Blancs ont réussi à conduire leur Pion f sur la case de promotion et sont en possession d'une deuxième Dame. Malgré l'avantage matériel des Blancs, les Noirs vont manoeuvrer pour finalement se trouver dans une position gagnante.

Position après le 43^e coup
des Blancs 43 f8=D



Après 43 ... Fe5 44 Df3+ Rd4 45 Dcf5 Tc3 46 D3e4+ Rc5 47 Df8+ Td6 48 Df2+ Td4 49 Df8+ Fd6 50 Df2 d2 51 Dxc6+ Rxc6 52 Dxd4 la Dame blanche tâchera d'empêcher la promotion du Pion d malgré le soutien du Fou et de la Tour des Noirs.

Position après le 52^e coup
des Blancs 52 Dxd4



Après 52 ... Tc5+ 53 Rh6 Td5 54 Db6+ Rd7 55 Db7+ Re6 56 Dc8+ Re5 57 Dh8+ Rf4 58 Df6+ Re4 59 Df3+ Rd4 60 Rxh7 Rc4 61 De4+ Td4 62 Dc2+ Rd5 63 Df5+ Fe5 64 Df3+ Rc4 65 Dd1 Td3 66 h4 Bc3 67 h5 Te3 68 Df1+ Rb3 69 Dd1+ Rb2 0-1 Avec le soutien de la Tour, du Fou et du Roi, Carl Mayet fait parvenir son Pion d à la case de promotion.

Position après le 69^e coup
des Noirs 69 ... Rb2 0-1



Dans le film, *Les trois royaumes*, John Woo a mis en images, à partir de la Bataille de la Falaise rouge, des procédés qui ne sont pas étrangers à la stratégie échiquéenne.

- 1) Les armées alliées du Sud imposent à l'adversaire de livrer bataille sur le terrain de leur choix.
- 2) Les armées alliées du Sud parviennent à fragmenter les forces supérieures de l'adversaire, pour ensuite attaquer chaque fragment séparément.

Dans le domaine des échecs, ce que Lasker appelle *motif* peut viser des pièces ennemis à différents endroits de l'échiquier, soit pour les faire tomber, soit pour créer des faiblesses dans la position de l'adversaire. Les exemples de *motifs* donnés par Lasker concernent deux types de situation :

- la concentration de forces supérieures sur un point donné ;
- l'immobilisation d'une pièce⁸².

⁸² Voir l'article *Où se cachent les combinaisons* de Georges Noiret de la rubrique Atelier des échecs du numéro en cours.

Les pièces qui sont privés de mobilité sont plus vulnérables : « Non seulement un Pion bloqué, mais une pièce clouée, ou le Roi lui-même, devient la cible des efforts conjoints des pièces ennemies qui l'encerclent⁸³. »

Le joueur en état d'infériorité matérielle aura tout intérêt à concentrer ses forces pour attaquer, une à une, les pièces vulnérables de son adversaire.

Revenons aux événements du film. Cao Cao s'approche des royaumes du sud. Il lance rapidement une attaque, dans le but de priver l'ennemi du temps nécessaire à l'élaboration d'un plan de défense. Or le plan de défense a déjà été mis sur pied. Et nous allons découvrir en quoi il consiste.

Le corps de cavalerie lancé par Cao Cao s'avance dans une contrée qui semble abandonnée ; sur la route, une tortue semble barrer le chemin. Un éclaireur arrive au galop : il annonce que nul guerrier, ni même villageois, n'est visible à plusieurs kilomètres à la ronde.



John Woo, *Les trois royaumes* (2008). Partie 1. (1:37).

La tortue, quant à elle, est d'abord toute petite, perdue au milieu du chemin poussiéreux. Puis la caméra zoome lentement sur sa carapace, dont l'image finit brusquement par occuper tout l'écran. Le spectateur est incité à penser que les

⁸³ *Lasker's Manual of Chess*, p. 115.

alliés ont mis au point une stratégie qui ressemble aux lignes dessinées sur la carapace.

Les soldats du nord, quant à eux, s'exclament en riant grassement : « Ils ont fui ! » Mais leurs éclats de rire sont interrompus : une flèche venue de nulle part terrasse l'un des cavaliers⁸⁴. C'est un piège.

Aux échecs, un piège peut consister en une pièce offerte à l'adversaire. En fait, il s'agit d'un "cadeau empoisonné", car il s'avère que celui qui accepte la pièce perd bien davantage que ce qu'il a gagné, voire la partie elle-même.

Dans la partie Lasker vs. Marshall, St. Petersburg, 1914, C42, 1-0⁸⁵, Marshall tend un piège à Lasker en jouant le coup 15 ...0-0-0. Lasker pourrait croire qu'après 16 *Cxd5 Fxd5 17 Dxd5* il gagnerait un Pion, mais le cadeau, subtil, est empoisonné, car Marshall continuerait par 17 ... *Dg5+* et après 18 *Dxg5 hxc5*, le Cavalier blanc serait piégé et perdu.

Lasker vs. Marshall, 1914, 1-0
Position après le 15^e coup
des Noirs 15 ... 0-0-0



Dans la stratégie militaire, il faut également se méfier de ce qui semble être une aubaine.

⁸⁴ John WOO, *Les trois royaumes*, (1:36).

⁸⁵ La partie est commentée dans l'article *Où se cachent les combinaisons* de Georges Noiret dans la rubrique Atelier des échecs du numéro en cours.

Sun Tse souligne : « Si après avoir marché assez longtemps, si par vos marches et contre-marches vous avez parcouru l'espace de mille lieux sans que vous ayez encore reçu aucun dommage, sans même que vous ayez été arrêtés, ne concluez pas que l'ennemi ignore vos desseins, ou qu'il a peur de vous, ou qu'il ne fait pas garder les postes qui peuvent être de conséquence pour lui. Evitez de tomber dans un pareil défaut⁸⁶. »

La flèche qui a terrassé l'un des hommes de Cao Cao a été tirée par une amazone, la ravissante soeur cadette de Sun Quan, seigneur de Wu, qui est également très habile au maniement des armes. Plusieurs flèches fondent sur l'avant-garde de Cao Cao, qui semblent tirées par une escouade de jeunes filles accompagnant la soeur de Sun Quan ; puis les cavalières s'éloignent au galop dans une direction quelconque.

D'un côté, Sun Tse condamne celui qui se laisse entraîner sur le terrain choisi par son adversaire ; de l'autre, il admire justement celui qui parvient à attirer l'adversaire sur le terrain de son choix : « Le grand art du général est de faire en sorte que l'ennemi ignore toujours le lieu où il aura à combattre et de lui dérober avec soin la connaissance des postes qu'il fait garder. [...] Un habile général [...] sans être vu, il voit ; il entend, sans être entendu ; il agit sans bruit et dispose comme il lui plaît du sort de ses ennemis⁸⁷. »

Un général de l'armée de Cao Cao donne l'ordre hâtif : « Attrapons-les ! »

Quelqu'un l'avertit : « Et si c'était un piège ? » Mais il répond, sans prendre le temps de réfléchir : « Auriez-vous peur d'une bande de jeunes filles ? »

Comme l'observe Sun Tse : « Si, lorsque [les adversaires] prennent la fuite, ou qu'ils retournent sur leurs pas, ils usent d'une extrême diligence et marchent en bon ordre, ne tentez pas de les poursuivre ; ou si vous les poursuivez, que ce ne soit jamais ni trop loin, ni dans les pays inconnus⁸⁸. »

Ainsi, ce qui ne paraît être qu'une bande de jeunes filles attire la cavalerie de Cao Cao sur le terrain où les alliés souhaitent que la bataille soit livrée. L'armée du

⁸⁶ Sun Tze, *L'art de la guerre* (traduction du père Amiot), 1772, p. 87.

⁸⁷ Ibidem.

⁸⁸ Ibidem.

sud a appliqué à la perfection les préceptes de Sun Tse : « Ceux qui le possèdent, cet art admirable, disposent de la contenance de leurs gens et de l'armée qu'ils commandent, de telle sorte qu'ils font venir l'ennemi toutes les fois qu'ils le jugent à propos [...], ils donnent à l'ennemi et l'ennemi reçoit, ils lui abandonnent et il vient prendre⁸⁹. »

Aux échecs, on apprécie chez un joueur la capacité de forcer l'adversaire à modifier son plan. Un joueur qui prend l'initiative a de fortes chances d'être vainqueur. Cela peut se manifester de nombreuses manières.

Dans la partie Emanuel Lasker vs. Siegbert Tarrasch, Maehrisch-Ostrau, 2 juillet 1923, ronde 2, Bo3, 1-0, Emanuel Lasker a joué 14 Tg1, ce qui fut considéré par les commentateurs comme un coup faible. Parmi les commentateurs, certains ont pourtant constaté que, d'un point de vue psychologique, ce coup a permis à Lasker de détourner l'attaque que Tarrasch était sur le point d'engager au centre.

Lasker vs. Tarrasch, 1923, 1-0
Position après le 14^e coup
des Blancs 14 Tg1



Selon Tartakover, les Noirs auraient dû poursuivre leurs objectifs au centre. Après 14 Tg1 o-o-o, les Blancs ont réussi à détourner l'activité des Noirs au centre, et cela « au prix d'un Pion »⁹⁰.

⁸⁹ Sun Tze (Amiot)... p. 84.

⁹⁰ Partie commentée dans l'article *Le Pion immolé* de Michel Delacroix dans la rubrique Analyse. Technique des échecs du numéro en cours.

Après 15 Tg4, un Pion fut gagné par Tarrasch par 15 ... Dxb2.

Quant à la cavalerie de Cao Cao, elle s'avance dans l'inconnu, à la poursuite des jeunes guerrières, tout comme Tarrasch s'est lancé à la poursuite du Pion de Lasker.

S'il s'était agi d'un groupe de guerriers, et non de jeunes filles, il est possible que la cavalerie de Cao Cao aurait fait preuve de plus de méfiance. Mais l'apparition des jeunes filles – fait insolite en lui-même, à la fois agréable pour la vue, et flatteur pour l'amour propre de guerriers virils – a eu un fort impact psychologique.

Dans le cas de la partie d'échecs, l'élément psychologique sur lequel s'était appuyé Lasker est le dogmatisme bien connu de Tarrasch. Si un Pion peut être pris, il doit tout simplement être pris. Égarée dans la conquête du Pion, l'attaque de Tarrasch, en prenant du retard, a perdu en efficacité. Lasker, ayant calculé à l'avance les avantages respectifs résultant de cet incident, non seulement détourna le danger, mais s'assura la victoire de la partie.

Poursuivons le film de John Woo. L'armée de Cao Cao, dans la mesure où elle s'est laissée attirer sur un champ de bataille inconnu, se trouve désormais dans une position désavantageuse, si ce n'est déjà perdante.

De fait, un véritable parcours contraint a été préparé pour la cavalerie qui déboule au galop.

Sun Tse dit : « Sortez tout-à-coup d'où [l'adversaire] ne vous attend pas et tombez sur lui lorsqu'il y pensera le moins⁹¹. »

Le plan des alliés se poursuit.

En un premier temps, pour dérouter encore mieux l'adversaire et lui ôter toute possibilité d'apprécier l'espace dans lequel il doit évoluer, des hommes à cheval ont à l'avance gratté le sol avec de larges balais, en produisant un nuage dense de poussière. Bientôt il n'y a que poussière, la visibilité de l'armée de Cao Cao est complètement réduite.

⁹¹ Sun Tze (Amiot)... p. 86.



Les trois royaumes de John Woo, partie 1 (1:39).

En un deuxième temps, les alliés s'efforcent de diviser la cavalerie de Cao Cao en plusieurs fragments, de sorte que chaque fragment soit plus facile à attaquer que l'ensemble des fragments réunis.

Dans l'étude de Henri Rinck, nous avons pu observer que les forces alliées de la Tour et du Cavalier ont un impact autrement important que la force de chacune de ces pièces prise séparément.

Dans la stratégie militaire, la théorie selon Sun Tse recommande : « Ayez constamment une extrême attention à ne jamais séparer les différents corps de vos armées. Faites qu'ils puissent toujours se soutenir aisément les uns les autres ; au contraire, faites faire à l'ennemi le plus de diversion qu'il se pourra. S'il se partage en dix corps, attaquez chacun d'eux séparément avec votre armée toute entière. C'est le véritable moyen de combattre toujours avec avantage. De cette sorte, quelque petite que soit votre armée, le grand nombre sera toujours de votre côté. Or toutes choses étant d'ailleurs égales, la victoire se déclare ordinairement pour le grand nombre⁹². »

Les effectifs de Cao Cao sont accueillis sur le champ de bataille par une pluie de flèches meurtrières.

⁹² Ibidem, p. 88.

Quant à l'armée alliée, elle s'est organisée en formation *Baguazhen*⁹³, c'est-à-dire en îlots de forme rectangulaire, à la fois indépendants et liés les uns aux autres, protégés sur tout leur périmètre par un mur de boucliers. Chaque îlot, très mobile, ménage certaines ouvertures offrant aux assaillants la possibilité de s'infiltrer à l'intérieur de sorte que les murs de boucliers, en se refermant, reproduisent les conditions de l'encercllement⁹⁴.

Aux échecs, une manière de mater le Roi consiste à l'acculer au bord de l'échiquier ou à l'attirer, tout en l'encerclant, vers le centre de l'échiquier. Cerné de toutes parts, il n'a aucun refuge.

Ci-dessous, découvrons un exemple⁹⁵ de sacrifice de Dame spectaculaire⁹⁶.

Edward Lasker vs.
Sir G. Thomas, 1912.
Position après le 10^e coup
des Noirs 10 ... De7.



Trait aux Blancs. Mat en 8.

⁹³ https://www.nationsonline.org/oneworld/Chinese_Customs/bagua.htm#google_vignette

⁹⁴ *Les trois royaumes* de John Woo, partie 1 (1:39).

⁹⁵ <https://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1259009>

⁹⁶ Voir Christian PRÉVOST, *Quelques observations de Lasker sur ce qui distingue les compositions d'échecs et les positions issues de parties* à la rubrique Compositeurs d'échecs du numéro en cours.

L'abri du Roi noir est tout d'abord démoli ; le Roi est encerclé petit à petit par les pièces blanches, qui le poussent de-ci de-là, en l'enfermant dans une position inextricable.

Après 11 Dxh7+ les Noirs jouent 11 ... Rxh7 (Si 11 ... Rh8 alors 3 Cg6#).

12 Cxf6+ Rh6

13 Ceg4+ Rg5

14 h4+ Rf4

15 g3+ Rf3

16 Fe2+ Rg2

17 Th2+ Rg1

18 o-o-o#

Edward Lasker vs.
Sir G. Thomas, 1912.
Position après le dernier
coup 18 o-o-o#



La stratégie mise en place contre la cavalerie de Cao Cao était basée sur la formation *Baguazhen*, évoquée ci-dessus. Celle-ci permet de réaliser, non seulement un, mais de multiples encerclements.

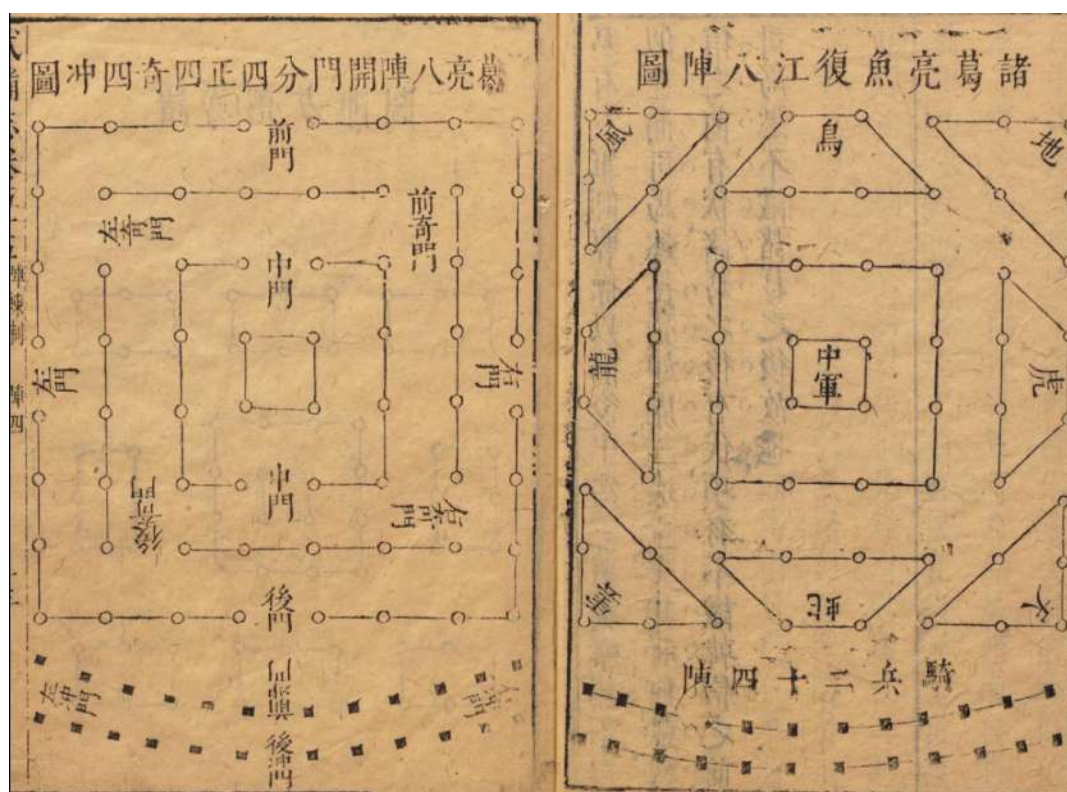
La formation militaire du *Baguazhen* est décrite dans un ouvrage du VI^e siècle intitulé *Li Weigong répond aux questions de l'empereur Tang Taizong*. Le dialogue entre Li Weigong et Tang Taizong met en relief plusieurs aspects liés à la stratégie. Le rapport sujet/objet résume la situation : l'un des protagonistes est le sujet, maître de la situation, l'autre est l'objet, c'est-à-dire sous l'emprise de son adversaire. Le terrain est le facteur essentiel, car, c'est lui, quand il est bien

exploité, qui permet à l'un des protagonistes de s'affirmer en qualité de sujet, maîtrisant l'ennemi jusqu'à ce qu'il devienne un simple objet.

La formation *Baguazhen* était très appréciée en Chine. Zhuge Liang est connu pour avoir été l'un de ses plus fameux connaisseurs au III^e siècle, l'ayant notamment mise en application lors de la Bataille de la Falaise rouge.

En principe, la formation est composée d'unités de tailles variées, grandes, moyennes et petites. Toutes sont dotées d'une grande mobilité, de sorte que les unités les plus puissantes protègent les plus faibles⁹⁷.

Ci-dessous un diagramme de la la formation *Baguazhen* selon *Wubei Li*, un traité du VII^e siècle intitulé *Traité de la technologie d'armement ou Rapport de l'armement et des provisions militaires*⁹⁸.



⁹⁷ *An Encyclopaedia on Chinese History and Literature*
<http://www.chinaknowledge.de/Literature/Diverse/liweigongwendui.html>

⁹⁸ Image <https://en.wikipedia.org/wiki/Baguazhen>

Comment la formation *Baguazhen* se présente-elle concrètement dans le film de John Woo ?



Derrière un mur de boucliers, un îlot central abrite les principaux commandants et stratèges, lesquels, placés en hauteur, peuvent suivre les opérations et ainsi mieux les diriger. Autour de cet îlot central gravitent d'autres îlots, dont le périmètre est également défendu par un mur de boucliers. Six allées transversales séparent les îlots les uns des autres, ainsi que trois allées circulaires.

Ces îlots jouissent chacun d'une grande élasticité, ils peuvent changer de forme dans une chorégraphie spectaculaire.

C'est ainsi que la défense mise en place par les alliées se meut en une véritable contre-attaque, tandis que la cavalerie ennemie, sans prendre le temps de réfléchir, s'engouffre dans les allées. Là, elle est prise au piège et tout le déroulement du combat, à partir de cet instant, peut être considéré une succession de coups forcés.

Ce qui, tout d'abord, pouvait passer pour être une allée, un passage, devient un lieu d'encerclement dont nul ne peut échapper. La prise de vue, ci-dessous, nous montre comment, dans une chorégraphie savante, c'est-à-dire dans la plus grande



discipline, les soldats alliés ferment certaines allées jusqu'à ce que les murs de boucliers dessinent, à l'identique, les compartiments de la carapace d'une tortue.

Nous constatons que la recommandation de Sun Tse concernant la discipline n'a pas été négligée par les commandants des armées alliées du sud : « Dans le fort de la mêlée et d'un désordre apparent, [les bons guerriers] savent garder un ordre que rien ne saurait interrompre [...]»⁹⁹.

Vers la minute 1:40, le carnage peut commencer : les boucliers formant un mur impénétrable se positionnent en biais afin de laisser passer les lances qui blessent cruellement les mollets et chevilles des adversaires. Puis les soldats alliés pénètrent dans la zone encerclée pour achever à la hache ceux qui sont à terre.

Aux échecs, une *combinaison*¹⁰⁰ consiste parfois à provoquer une situation de carnage similaire, lorsque les pièces tombent les unes après les autres. Mais un joueur moins habile que Lasker risque de multiplier les sacrifices sans obtenir le résultat escompté, d'où le sentiment d'avoir provoqué dans ses propres pièces un massacre inutile.

⁹⁹ Sun Tze (Amiot)... p. 83.

¹⁰⁰ Voir l'article *Où se cachent les combinaisons* de Georges Noiret dans la rubrique Atelier des échecs du numéro en cours.

En voici un exemple, dans la partie Emanuel Lasker vs. Johann Hermann Bauer, Amsterdam, 1889, A03, 1-0¹⁰¹.

Lasker vs. Bauer, 1889, 1-0
Position après le 14^e coup
des Noirs 14 ... Cxh5



Après 14 ... Cxh5, le carnage se prolonge intensément jusqu'au coup 22 des Blancs :
15 Fxh7+ Rxh7 16 Dxh5+ Rg8 17 Fxg7 Rxg7 18 Dg4+ Rh7 19 Tf3 e5 20 Th3+ Dh6
21 Txh6+ Rxh6 22 Dd7 et les Blancs ont un avantage décisif.

Lasker vs. Bauer, 1889, 1-0
Position après le 14^e coup
des Blancs 22 Dd7



¹⁰¹ <https://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1026352>

D'ailleurs, il s'agit plus de mettre en évidence l'étroite collaboration entre les pièces (de Lasker), comme les îlots d'une tortue *Baguazhen*.

La formation *baguazhen*, telle qu'elle est présentée dans le film *Les trois royaumes*, nous montre l'excellente coordination entre les diverses tâches exécutées par les uns et les autres. Aux échecs, les pièces sont toujours censées collaborer les unes avec les autres. Les Pions "individualistes" s'appellent : Pions isolés. En général, si d'autres pièces ne viennent pas les soutenir, le temps qu'il leur reste à vivre sur l'échiquier est compté.

Or voici que vers 1:42, contre toutes les règles de la stratégie militaire ou échiquéenne, les alliées envoient leurs meilleurs combattants dans l'arène où ils se lancent courageusement dans un combat à un contre plusieurs.

Le réalisateur veut-il mettre en évidence le fait qu'il est important, d'un point de vue psychologique, de créer des situation de surprise, pour ne pas laisser à l'adversaire le temps de mettre en place un plan ?

Si la situation de lutte à un contre plusieurs n'est pas recommandée par Sun Tse, elle n'en est pas moins esthétique, lorsqu'elle appartient à la superbe chorégraphie du film de John Woo. Plusieurs généraux alliés se succèdent pour montrer leur habileté hors du commun. Le général, stratège et musicien Zhu Yu a le goût du combat et rejoint lui aussi ses hommes, tout comme d'autres commandants de haut rang, sur le champ de bataille.

Sun Tse, cependant, met en garde contre cette tentation : « Un Général qui s'expose sans nécessité, comme le ferait un simple soldat, qui semble chercher les dangers et la mort, qui combat et fait combattre jusqu'à la dernière nécessité est un homme qui mérite de mourir¹⁰². » « Un général [...] sans trop chercher à vivre ou à mourir doit se conduire avec valeur et avec prudence, suivant que les circonstances l'exigent¹⁰³. »

Sur l'échiquier, une pièce, même de grande valeur, aurait du mal à lutter seule contre plusieurs pièces de moindre valeur. En revanche, nous imaginons bien Lasker, Capablanca et tant d'autres maîtres de légende faire face, lors d'une

¹⁰² Sun Tze (Amiot)... p. 105.

¹⁰³ Ibidem.

simultanée, à plusieurs adversaires, tout comme dans une chorégraphie d'arts martiaux. Sun Tse explique en quel sens on doit comprendre l'idée qu'un général abat un travail plus vaste que toute son armée réunie : « Quand un habile Général [...] combat, il doit faire lui seul plus que toute son armée ensemble ; non pas toutefois par la force de son bras, mais par sa prudence, par sa manière de commander et surtout par ses ruses (en le sens de stratégie)¹⁰⁴. »

Sun Tze, théoricien de la guerre, confirme l'idée de vertu exprimée par Lasker dans son livre Le combat : lors d'une confrontation, le camp "vertueux" remporte la victoire sur le camp "corruptible"

Pourquoi, au fil des siècles, la réputation de Cao Cao est-elle devenue, dans les représentations artistiques chinoises, celle d'une figure machiavélique ? De fait, Cao Cao fut aussi un grand poète et un profond théoricien de la guerre, exégète de Sun Tze, mais aucune de ces qualités ne l'ont préservé de la mauvaise réputation.

Ce qu'il convient de savoir, de nos jours, sur l'ouvrage écrit par Sun Tze au VI^e siècle avant J.C. se trouve dans l'article de Wikipédia : « L'idée principale de son oeuvre est que l'objectif de la guerre est de contraindre l'ennemi à abandonner la lutte, y compris sans combat, grâce à la ruse, l'espionnage, une grande mobilité et l'adaptation à la stratégie de l'adversaire. Tous ces moyen doivent ainsi être employés afin de s'assurer une victoire au moindre coût (humain, matériel). Il inaugure ainsi la théorie de l'approche indirecte¹⁰⁵. »

Cela est vrai, en un sens, mais Sun Tze n'apprécierait pas, sans doute, qu'on le réduise à l'image d'un penseur sans scrupules. Au contraire, il considérerait que la victoire devait sourire au général qui remplit deux conditions.

1. Première condition : la capacité à évaluer scientifiquement la situation : « Vous, qui êtes à la tête des armées, n'oubliez rien pour vous rendre dignes de l'emploi que vous exercez. Jetez les yeux sur les mesures qui contiennent les quantités et sur celles qui déterminent les dimensions : rappelez-vous les règles du calcul : considérez les effets de la balance : examinez ce que c'est que la victoire : faites sur

¹⁰⁴ Ibidem, p. 153.

¹⁰⁵ https://fr.wikipedia.org/wiki/Sun_Tzu

tout cela de profondes réflexions et vous aurez tout ce qu'il faut pour n'être jamais vaincu par vos ennemis¹⁰⁶. »

Puis il conclut avec un point essentiel de son raisonnement : « La balance fera naître en vous l'amour de la justice et de l'équité¹⁰⁷. » Ce qui nous conduit à la deuxième condition.

2. Deuxième condition : la capacité du général à insuffler à ses troupes un haut sens moral, qui se concrétise en une bonne conduite.

D'après Sun Tze, la confrontation armée a lieu sur un fond de perfectionnement des vertus humaines. Celui des deux généraux qui remportera la victoire est celui qui aura réussi à éduquer ses troupes, afin qu'elles ne soient pas la proie de la corruption et considèrent toujours l'intérêt du bien commun comme supérieur au bien individuel.

De même que les hommes ne doivent pas tomber dans les pièges et séductions tendus par l'adversaire, de même il est essentiel qu'ils soient endurants face aux adversités en tout genre : « Les grands Généraux en viennent à bout [des batailles] en découvrant tous les artifices de l'ennemi, en faisant avorter tous ses projets semant la discorde parmi ses gens, en les tenants toujours en haleine, en empêchant les secours étrangers qu'il pourrait recevoir et lui ôtant toute facilité qu'il pourrait avoir de se déterminer à quelque chose d'avantageux pour lui¹⁰⁸. »

La pensée stratégique de Sun Tze est empreinte d'une sagesse inégalable. Hélas, en contact avec des stratèges moins scrupuleux, les éléments les plus nobles de sa pensée se sont dégradés. C'est ainsi que la postérité a retenu, en particulier, la leçon sur la meilleure manière d'affaiblir l'ennemi, c'est-à-dire en le corrompant. De fait, la corruption, aujourd'hui comme hier, agit avec beaucoup d'efficacité sur les populations fragilisées ou mal dirigées : « Si vous avez fait courir des bruits, tant pour persuader ce que vous voulez qu'on croie de vous, que sur les fausses démarches que vous supposerez avoir faites par les Généraux ennemis : si vous avez fait passer de faux avis jusqu'à la Cour et au conseil même du prince contre les intérêts duquel vous avez à combattre : si vous avez su faire douter des bonnes

¹⁰⁶ Sun Tze (Amiot)... p. 79.

¹⁰⁷ Ibidem.

¹⁰⁸ Ibidem, p. 71.

intentions de ceux même dont la fidélité à leur Prince vous sera le plus connue, bientôt vous verrez que chez les ennemis les soupçons ont pris la place de la confiance, que les récompenses ont été substituées aux châtiments et les châtiments aux récompenses, que les plus légers indices tiendront lieu des preuves les plus convaincantes pour faire périr quiconque sera soupçonné. Alors les meilleurs Officiers, leur Ministres les plus éclairés se dégoûteront, leur zèle se ralentira ; et se voyant sans espérance d'un meilleur sort, ils se réfugieront chez vous, pour se délivrer des justes craintes dont ils étaient perpétuellement agités et pour mettre leurs jours à couvert. Leurs parents, leurs alliés ou leurs amis seront accusés, recherchés, mis à mort. Les brigues se formeront, l'ambition se réveillera, ce ne seront plus que perfidies, que cruelles exécutions, que désordres, que révoltes de tous côtés¹⁰⁹. »

Sun Tze conclut le paragraphe en ajoutant : « Que vous restera-t-il à faire pour vous rendre maître du pays¹¹⁰ ? » N'oublions pas que cette stratégie, fondée sur la désinformation, sur l'action psychologique et déstabilisatrice, a été formulée au VI^e siècle av. J.-C. ! Aussi Sun Tze souligne-t-il – par contraste avec l'image d'une société individualiste où chacun manoeuvre seul, dans un monde hostile et concurrentiel où tous les moyens sont bons – que le rôle de tout leader est d'assurer la collaboration organique de ses membres : « Vous ne souffrirez aucune dissension parmi vos gens et vous n'oublierez rien pour les entretenir dans la paix, la concorde et l'union, comme s'ils ne faisaient tous qu'une seule et même famille¹¹¹ » Plus loin : « Un Général doit montrer autant d'affection aux simples soldats qu'il peut témoigner aux principaux Officiers¹¹². »

En Europe, nous sommes marqués depuis bientôt deux siècles par l'idée selon laquelle celui qui est le plus fort survivra à celui qui est plus faible (selon Darwin : plus précisément, le mieux adapté au milieu l'emporte sur celui qui l'est moins). Dès lors, tous les moyens sont bons pour s'imposer. En refusant d'avoir recours à des moyens qu'il désapprouve, l'homme honnête se condamnerait lui-même à être faible et donc à succomber.

¹⁰⁹ Ibidem, p.155-156.

¹¹⁰ Ibidem, p. 156.

¹¹¹ Ibidem, p.62.

¹¹² Ibidem, p.75.

Les conceptions de Sun Tze sont remarquables, dès lors qu'elles sont appliquées dans un monde qui n'est pas individualiste, c'est-à-dire où le chef parvient à montrer, à des gens qui sont capables de l'écouter, en quoi la communauté va bénéficier de la vertu de ses membres et vice-versa.

Sun Tze n'hésite pas à décrire des situations tout à fait contraires, selon que le chef accomplit ou non son devoir.

« Celui qui est à la tête des armées peut se regarder comme le soutien de l'État et il l'est en effet. S'il est tel qu'il doit être, le Royaume sera dans la prospérité ; si au contraire il n'a pas les qualités nécessaires pour remplir dignement le poste qu'il occupe, le Royaume en souffrira infailliblement et se trouvera peut-être réduit à deux doigts de sa perte¹¹³. »

Bien avant Lasker (et d'autres), Sun Tze avait identifié l'une des tentations du mauvais chef : celle de la liberté à tout prix. Lasker dit qu'« un joueur d'échecs médiocre voit dix coups pour continuer sa partie, [tandis qu'] un maître ne verra que deux ou trois¹¹⁴. » Sun Tze exprime la même idée : « Un Général ne peut servir l'État que d'une façon, mais il peut lui porter un très grand préjudice de bien des manières différentes. [...] il ne faut qu'une faute pour tout perdre ; et parmi les fautes qu'il peut faire, de combien de sortes n'y en a-t-il pas¹¹⁵ ? »

D'ailleurs, Sun Tze dresse une longue liste desdites fautes, dont une seule suffirait à provoquer la perte. Les analogies avec le jeu d'échecs sont évidentes. Voici la liste : « S'il lève les troupes hors de saison, s'il les fait sortir lorsqu'il ne faut pas qu'elles sortent, s'il n'a pas une connaissance exacte des lieux où il doit les conduire, s'il leur fait faire des campements désavantageux, s'il les fatigue hors de propos, s'il les fait revenir sans nécessité, s'il ignore les besoins de ceux qui composent son armée, s'il ne sait pas le genre d'occupation auquel chacun d'eux s'exerçait auparavant, afin d'en tirer parti suivant leurs talents ; s'il ne connaît pas le fort et le faible de ses gens, s'il n'a pas lieu de compter sur leur fidélité, s'il ne fait pas observer la discipline dans toute la rigueur, s'il manque du talent de bien gouverner, s'il est irrésolu et s'il chancelle dans les occasions où il faut prendre

¹¹³ Ibidem, p. 74.

¹¹⁴ *Lasker's Manual of Chess...* p. 15.

¹¹⁵ Sun Tze (Amiot)... p. 74.

tout-à-coup son parti¹¹⁶, s'il ne fait pas dédommager à propos ses soldats lorsqu'ils auront eu à souffrir, s'il permet qu'ils soient vexés sans raison par leurs Officiers, s'il ne sait pas empêcher les dissensions qui pourraient naître parmi les chefs : un Général qui tomberait dans ces fautes épuiserait d'hommes et de vivres le Royaume, déshonorerait sa patrie et deviendrait lui-même la honteuse victime de son incapacité¹¹⁷. »

Cet ensemble de facteurs assez disparates repose largement sur la réalité fragile de la psychologie, c'est-à-dire la connaissance de soi-même et de l'adversaire.

La psychologie, nouvelle arme dans l'arsenal contemporain

En son temps, au VI^e siècle av. J.-C., Sun Tze exposait déjà clairement les raisons pour lesquelles il était préférable de connaître les points faibles, comme les points forts de l'adversaire :

« Si un général ignore le fort et le faible de l'ennemi contre lequel il a à combattre, s'il n'est pas instruit à fond, tant des lieux qu'il occupe actuellement, que de ceux qu'il peut occuper suivant les différents événements, il lui arrivera d'opposer à ce qu'il y a de plus fort dans l'armée ennemie ce qu'il y a de plus faible dans la sienne, à envoyer ses troupes lestes et aguerries contre les troupes pesantes ou contre celles qui n'ont aucune considération chez l'ennemi, à faire attaquer par où il ne faudrait pas le faire, à laisser périr, faute de secours, ceux des siens qui se trouveront hors d'état de résister, à se défendre mal-à-propos dans un mauvais poste, à céder légèrement un poste de la dernière importance ; dans ces fortes occasions il comptera sur quelque avantage imaginaire qui ne sera qu'un effet de la politique de l'ennemi, ou bien il perdra courage après un échec qui ne devrait être compté pour rien¹¹⁸. »

¹¹⁶ Cette capacité d'initiative sur le terrain des opérations militaires s'étend, selon Sun Tze, à l'interprétation des ordres politiques. « Dans les occasions où il faudra prendre promptement son parti, n'allez pas vouloir attendre les ordres du Prince. S'il est des cas où il faille agir contre des ordres reçus, n'hésitez pas, agissez sans crainte. La première et la principale intention de celui qui vous met à la tête des troupes est que vous soyez vainqueur des ennemis. S'il avait prévu la circonstance où vous vous trouvez, il vous aurait dicté lui-même la conduite que vous voulez tenir. » Sun Tze (Amiot)... p. 101.

¹¹⁷ Ibidem, p. 74.

¹¹⁸ Ibidem.

Dans la stratégie échiquéenne, tout autant que dans la stratégie politique ou militaire, celui qui connaît les points forts et les points faibles de son adversaire peut exercer une influence sur la manière dont ce dernier va agir.

Lasker étudiait attentivement, à l'avance, la manière de jouer de son adversaire. Ayant identifié ses penchants, il pouvait élaborer des pièges particulièrement pertinents, capables notamment de lui faire gagner discrètement des temps.

À la génération suivante, lorsque les joueurs de l'École soviétique et les joueurs américains se sont affrontés sur l'échiquier, tout en affichant les valeurs de leurs nations respectives, la psychologie cessa véritablement d'être considérée comme une quantité négligeable.

Dans leur livre intitulé *Gagner aux échecs par la psychologie*, Pal Benko et Burt Hochberg expliquent : « La psychologie est devenue une arme standard dans l'arsenal des échecs contemporains. Cette arme n'est pas considérée comme illégale ou contre les règles, ni même injuste ou non-éthique. » D'ailleurs, les deux auteurs en accordent la paternité à Lasker : « [L'utilisation de cette arme] est l'application du principe, d'abord énoncé par Lasker, selon lequel le meilleur coup est celui qui déstabilise l'adversaire¹¹⁹. »

Or, si des éléments psychologiques ont intégré les conceptions du jeu d'échecs, en vue d'établir une stratégie d'envergure et une tactique de qualité, le facteur psychologique peut aussi se manifester sous la forme de petites tracasseries. À titre anecdotique, nous pouvons évoquer un cas sur lequel Pal Benko et Burt Hochberg ont attiré l'attention. Il s'agit du championnat du monde des échecs de 1978, organisé à Baguio (Philippines), qui opposa pour le titre mondial deux maîtres de l'Union soviétique, respectivement Anatoly Karpov et Viktor Kortchnoi. Le championnat fut remporté par Karpov.

Or Kortchnoi venait de trouver refuge en Occident (depuis 1976, il vivait en Suisse, dont il allait obtenir la citoyenneté en 1979). D'après plusieurs auteurs, en raison même de ces circonstances, une animosité particulièrement vive opposait les deux candidats. En l'occurrence, la désapprobation de Kortchnoi à l'égard du système politique soviétique se prolongeait sur la personne de Karpov, lequel, au contraire, tenait à représenter son pays avec une fierté sans faille.

¹¹⁹ Pal BENKO, Burt HOCHBERG, *Winning With Chess Psychology*, DM, New York, 1991, p. vii.

Toujours d'après Benko et Hochberg : « Quand le championnat [...] commença, Kortchnoi avait l'intention, non seulement d'anéantir son adversaire, mais aussi de saisir cette occasion pour discréditer tout l'appareil politique soviétique¹²⁰. » Dans cette compétition d'échecs particulière, le caractère de guerre psychologique avait donc toutes les raisons de se manifester à plus d'un niveau extra-échiquéen.

Découvrons ensemble le récit qu'en ont fait les deux auteurs :

« Pour les journalistes, le championnat ne manqua pas de pittoresque. Les deux joueurs commencèrent par refuser de se serrer la main, puis ils s'injurièrent copieusement et sans détour dans leurs déclarations respectives à la presse. Kortchnoi, qui à l'époque était encore apatride, insista pour poser sur la table le drapeau suisse, en face du drapeau soviétique. Les Russes émirent des objections, car ils souhaitaient que le dissident ne fût représenté par aucun drapeau.

Un membre de l'entourage de Karpov, le Dr. Vladimir Zukhar, psychologue de l'École de médecine de Moscou, était assis au deuxième rang du public. On remarqua qu'il fixait Kortchnoi avec intensité. Les supporters de Kortchnoi, suspectant que Zukhar essayait d'exercer une sorte de contrôle mental, entreprirent de briser la concentration du psychologue et s'installèrent non loin de lui pour le fixer du regard à leur tour. Kortchnoi finit par se plaindre à l'arbitre du match, et Zukhar fut renvoyé au fond de l'auditorium.

En milieu de partie, deux terroristes libérés sous caution, en outre membres d'un culte religieux des plus obscurs, firent leur apparition et offrirent leurs services à Kortchnoi, afin, peut-être, de contrecarrer l'influence du Dr. Zukhar. Leur présence provoqua la fureur des Russes, qui parvinrent à les faire expulser, non seulement de l'auditorium où se déroulait le championnat, mais aussi de la villa louée par Kortchnoi et même de la ville de Baguio.

Pendant toute la durée de la partie, Kortchnoi porta des lunettes noires opaques. Pour sa part, Karpov se balançait sur sa chaise. Lorsque Kortchnoi s'en plaignit aux autorités officielles, Karpov répliqua qu'il cesserait de se balancer, à la condition que Kortchnoi retirât ses lunettes. La guerre des nerfs n'eut pas de répit¹²¹. »

¹²⁰ BENKO, HOCHBERG... p. 98-99.

¹²¹ Ibidem.

Ce duel échiquéen entre Kortchnoi et Karpov, entre le dissident et le loyal serviteur de l'Union soviétique, reflétait la rivalité inflexible entre les deux puissances ennemies de la Guerre froide.

Sun Tze a souligné que bien des victoires pouvaient être atteintes sans confrontation armée, en proposant seulement à ses adversaires un modèle de gouvernement attirant. Voici ce qu'il a écrit : « [Une fois que] les meilleurs Officiers et Ministres [de l'adversaire] se seront dégoûté [de leur gouvernement, dont vous avez su rendre visible le caractère injuste] ils se réfugieront chez vous. [...] Si vous récompensez ceux qui se seront donnés à vous pour se délivrer des justes craintes dont ils étaient perpétuellement agités et pour mettre leurs jours à couvert [...] assurez-vous qu'ils sont déjà gagnés et que le bien qu'ils diront de vous attirera plus de sujets à votre Maître et plus de villes sous sa domination, que les plus brillantes victoires¹²². »

Kortchnoi, dans sa poursuite de l'idéal de liberté et de prospérité qui l'avait conduit jusqu'à l'émigration, entendait-il contribuer à l'expansion du modèle occidental au sein de son pays natal ? Du point de vue de Sun Tze, entre Kortchnoi et Karpov, lequel des deux est le citoyen « vertueux », lequel est le citoyen « corruptible » ?

Extrapolons la question : un modèle de gouvernement attirant (capable d'attirer les dissidents) est-il en mesure de créer lui-même une nation vertueuse, ou est-il seulement capable de corrompre la nation adverse ?

Sun Tze, précurseur de la Théorie de l'approche indirecte

Le film *Les trois royaumes* (2008) des John Woo a donné aux européens du XXI^e siècle l'opportunité de découvrir un ensemble de stratégies élaborées au temps révolu d'une région du monde éloignée de la nôtre. Or il apparaît que cette pensée stratégique pourrait aussi concerner des situations qui nous sont plus familières.

Sun Tze n'a jamais cessé d'être d'une grande actualité. Son art militaire a fait l'objet d'une étude attentive, de la part des contemporains de Cao Cao, en Chine, jusqu'aux européens du XX^e siècle, tel que le théoricien britannique, Sir Basil

¹²² Sun Tze (Amiot)... p. 157.

Henry Liddell Hart, qui a développé la *Théorie de l'approche indirecte* en soulignant l'importance du facteur psychologique.

Sur la base de ses recherches publiées pour la première fois en 1929, Liddle Hart a publié en 1949 un livre intitulé *Strategy*, dans lequel il souligne que « si l'approche directe risque d'épuiser les propres forces de l'attaquant, tout en renforçant la résistance de l'ennemi, l'approche indirecte, quant à elle, tend à affaiblir la position de ce dernier en le déséquilibrant¹²³. »

À la guerre, comme aux échecs, une partie de la stratégie repose sur la maîtrise technique : savoir créer des situations de surprise qui déroutent l'adversaire, ou s'efforcer de diviser ses forces, ou encore attaquer sa ligne de moindre attente. Alekhine, par exemple, était connu pour savoir surprendre un théoricien avec une variante inattendue ou même inconnue. Par contre, quand il jouait contre un maître qui s'intéressait moins à la théorie, il s'ingéniait justement à l'embrouiller dans un dédale de points théoriques subtils¹²⁴.

Observons que ces manoeuvres, essentiellement techniques, ont aussi une part impalpable : en contribuant à la dislocation psychique de l'adversaire, elles s'associent à un processus de manipulation plus directement psychologique de ce dernier. Cette dualité de la stratégie rencontre un écho chez John Woo.

Dans la première partie de son film, le cinéaste donne plusieurs exemples de manipulation psychologique au niveau de la tactique militaire. Reprenant fidèlement les enseignements de Sun Tze, son approche illustre avec précision la théorie développée à son tour par Liddle Hart. « L'art de la guerre est essentiellement basé sur la tromperie. Ainsi, lorsque nous sommes en mesure d'attaquer, nous devons avoir l'air de ne pas l'être ; lorsque nous mettons nos forces en branle, nous devons donner l'impression d'être inactifs, lorsque nous sommes près de l'ennemi, nous devons lui faire croire que nous sommes loin ; lorsque nous sommes loin, nous devons lui faire croire que nous sommes tout près

¹²³ B.H. Liddell HART, *Strategy...* p. 5. cité dans Jim THOMAS, *Sustainable Security: Developing a Security Strategy for the Long Haul*, Center for a New American Security, 2008. <https://www.jstor.org/stable/resrepo6420>

¹²⁴ Pal BENKO, Burt HOCHBERG, *Winning...* p. 39-40.

de lui ; tendons nos appâts pour attirer l'ennemi. Feignez le désordre et anéantissez-le¹²⁵. »

Dans la deuxième partie du film, la manipulation est élevée au niveau de l'élaboration de la stratégie, au moyen d'un examen minutieux des vulnérabilités psychiques de l'adversaire, à la fois sur le plan individuel et sur le plan collectif.

Finalement, le film de John Woo ne manque pas d'attirer l'attention sur un aspect essentiel des conceptions de Sun Tze, dont nous avons vu qu'elles étaient partagées par Emanuel Lasker : la guerre psychologique ne consiste pas seulement à manipuler, c'est-à-dire à corrompre l'ennemi, mais aussi à observer et développer en soi-même – éventuellement à reconnaître chez l'ennemi la puissance de la “vertu”. John Woo explore cet aspect de la guerre psychologique, d'une manière dont rend parfaitement compte la formulation de Sun Tse : « Abstenez-vous d'intercepter un ennemi dont les bannières s'alignent dans un ordre parfait, abstenez-vous d'attaquer une armée qui se dresse devant les yeux comme un tableau calme et confiant [...]»¹²⁶. »

¹²⁵ Liddle HART... 1991, p. xi. Hart cite Sun Tse.

¹²⁶ HART... p. xii. Hart cite Sun Tse.

MÉDITATIONS POÉTIQUES SUR UN AFFRONTLEMENT INÉVITABLE

— Cao-Cao (sélection et traduction par la Rédaction)

Cao Cao a écrit le poème ci-dessous peu avant la Bataille de la Falaise rouge (208), tandis qu'il s'apprêtait à affronter les forces de la Chine méridionale, conduites respectivement par Liu Bei, futur roi du royaume Shu, et Quan, roi du royaume Wu.

Le traducteur en langue anglaise, Diether von den Steinen, pense – sans pouvoir l'affirmer – que dans ce poème Cao Cao s'adresse à Liu Bei, qui auparavant servait le nord, avant de chercher refuge et appui auprès du roi du Royaume Shu, Liu Biao, qui ne tarda pas à mourir.

Des deux fils de Liu Biao, l'un se soumit immédiatement à Cao Cao, l'autre se rebella contre lui et consentit à l'alliance avec son voisin, le roi du royaume Wu, mais il mourut peu après d'une blessure et c'est ainsi qu'il laissa la place à Liu Bei.

Le poème ci-dessous a été traduit de sa version anglaise.

Source : Diether von den STEINEN, *Poems of Ts'ao Ts'ao*, dans *Monumenta Serica, Journal of Oriental Studies*, Vol. 4, 1939, p. 147-148. Réédition par Taylor & Francis, p.24-25 (en version numérique¹²⁷).

¹²⁷ <https://fr.scribd.com/document/699265592/Von-Den-Steinen-Poems-of-Tsao-Tsao>

Poème de Cao Cao

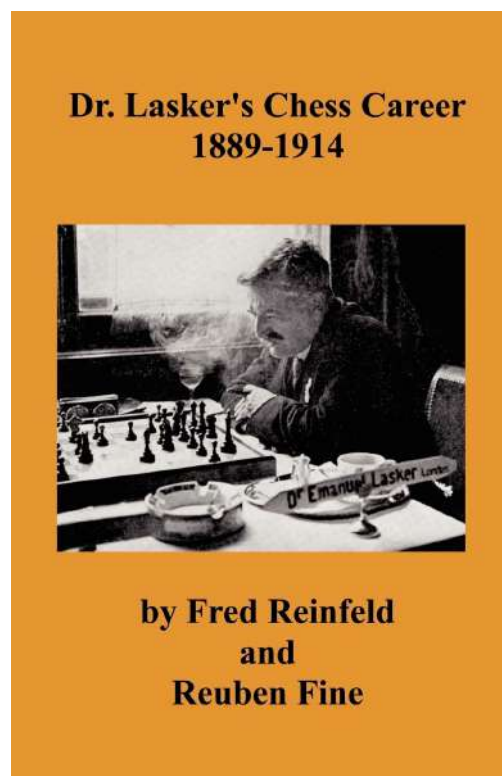
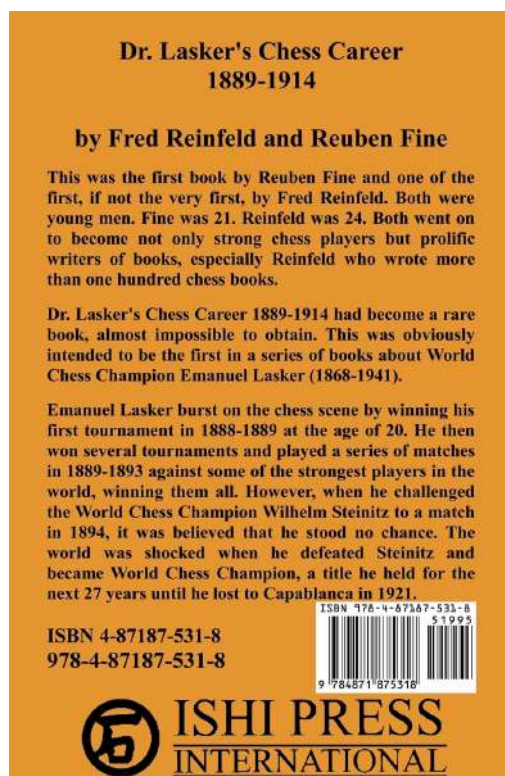
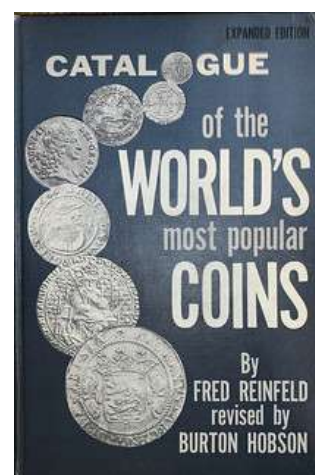
- 1 Dans l'ivresse une chanson :
- 2 Une question sur la longueur de la vie
- 3 Sur la durée de la rosée du matin.
- 4 Combien de jours ont passé, amers
- 5 Dans la détresse ; et le courage
- 6 Peut-il croître dans les pensées cruelles ?
- 7 Arrière, pensées cruelles !
- 8 Place au *Tu K'ang*, don de l'ivresse...
- 9 La jeunesse, déjà, s'en est allée
- 10 Mon coeur, depuis si longtemps impatient
- 11 C'est à vous, messieurs très distingués
- 12 Qu'il offre son hésitation humblement.
- 13 Le daguet fait tinter sa cloche
- 14 En croyant mâcher les herbes du désert
- 15 Mes invités très distingués,
- 16 Ecoutez le luth et les flûtes jouer !
- 17 La lune, la lune se lève
- 18 Lumineuse, inaccessible !
- 19 Les pensées cruelles, de mon coeur
- 20 Ne peuvent être sciées, ni retirées.
- 21 Dans les chemins creux, dans les prés
- 22 J'ai passé sans réclamer
- 23 À travers les fêtes, les phrases et les difficultés
- 24 Mon coeur pense aux anciennes faveurs.
- 25 La lune a illuminé les étoiles dispersées
- 26 Vers le sud les corbeaux vont planant
- 27 Tournent, tournent, cherchent une branche
- 28 À quelle branche vont se percher ?
- 29 Les sommets et la mer sont insatisfaits
- 30 Humiliés : pas assez profonde, pas assez élevés
- 31 Et le duc de Shou sa bouchée a recraché
- 32 Nos coeurs, naguère, étaient tournés vers le Ciel.

LASKER AU SECOURS DES ÉPOUSES OUBLIÉES PAR LEURS MARIS TROP OCCUPÉS PAR L'ÉCHIQUIER

— Beatrice Reinfeld (sélection, présentation et traduction par Marie Colbert)

Fred Reinfeld (1910-1964) était un très bon joueur d'échecs américain des années 1930-1940. En outre, il est réputé pour ses nombreux ouvrages consacrés aux échecs (il a aussi écrit sur d'autres sujets exigeant de la passion et de la mémoire, comme la philatélie ou la numismatique).

Reinfeld a écrit plusieurs de ses livres en collaboration avec d'autres maîtres, qui étaient aussi ses amis. Avec Ruben Fine, également auteur prolifique, il a écrit en 1934 une biographie d'Emanuel Lasker.



Peu avant (vers 1932-1933), il aurait écrit un livre (son premier) – dont on ne retrouve pas la trace –, en collaboration avec Isaac Kashdan, consacré à un tournoi auquel les deux joueurs avaient participé en 1931 à Bled (en Yougoslavie, aujourd'hui en Slovénie).

Aspect non négligeable de sa biographie : dans ces mêmes années (au début des années 1930), Fred Reinfeld s'est marié.

Une dizaine d'années plus tard, en 1940, Reinfeld et Kashdan participaient au championnat d'échecs des États-Unis organisé à New York, dans les salons du grand hôtel Astor, situé sur *Time Square*.

Dans le passage traduit ci-dessous, extrait d'un livre d'anecdotes échiquéennes édité par Fred Reinfeld lui-même, son épouse, Beatrice Reinfeld, a pris la plume afin de raconter comment, pendant que leurs époux respectifs luttèrent sans relâche sur l'échiquier dans l'atmosphère étouffante, sourde et tamisée d'un vaste salon du sous-sol, elle s'était éloignée, avec son amie Mme Kashdan, pour lutter ensemble contre l'ennui en disputant une partie de manière plus détendue.



Mme Kashdan, affirme l'auteur de l'anecdote, « s'y connaissait bien aux échecs ». Beatrice Reinfeld, pour sa part, admettait qu'elle connaissait le mouvement des pièces et se rappelait quelques règles survolées en tapant les manuscrits de son mari. Modestement, elle ajoutait : « Mais cela fait-il de moi une joueuse d'échecs ? »

C'est alors qu'intervient Lasker (comme une décharge électrique ?), non seulement pour montrer la combinaison victorieuse, mais, d'une manière plus générale, afin de prouver que le savoir est toujours victorieux, même si la pédagogie ne reconnaît ni ennemi, ni adversaire.

Beatrice Reinfeld, « Pour un maître d'échecs, un tournoi est une épreuve redoutable ; pour son épouse, l'épreuve, d'un genre différent, est peut-être encore plus éprouvante¹²⁸ ».

« Mme Kashdan et moi étions en train de jouer dans ce que nous pensions être un coin calme et discret, loin des concurrents et des spectateurs. Comme d'habitude, j'accumulais les erreurs, tout en m'efforçant de ne pas trop faire honte à mon mari en perdant des pièces pour rien ; je tremblais à chaque fois que j'entendais des bruits de pas. La partie était presque terminée. Je m'apprêtais à fuir, lorsqu'un vieux monsieur au sourire aimable, très courtois, avec une lueur joyeuse dans les yeux et un cigare à la main, s'approcha de notre table. Il s'arrêta et s'empara d'une pièce. C'était le célèbre Dr Lasker, au sujet duquel j'avais déjà entendu de nombreuses anecdotes charmantes et pour qui j'avais une grande estime. Naturellement, il était entouré d'une foule d'admirateurs. Avec une précision pleine de bonhomie, il fit fuser ses mains sur l'échiquier. Il nous expliquait la partie qui aurait pu être jouée, en décrivant toutes les belles combinaisons qui se trouvaient là, sous nos yeux, pas plus loin que la position elle-même. Et jamais il ne manquait de marquer un arrêt pour nous assurer, avec la plus grande courtoisie, que nous jouions admirablement.

Il continua ainsi : « Si, ici, alors ainsi, et on gagne ceci, cela ou autre chose... » et « d'un autre côté, si... » Mme Kashdan était une habituée des tournois féminins, peut-être était-elle capable de suivre... Quant à moi, j'étais horriblement gênée à l'idée qu'une lumière aussi brillante fût jetée sur le jeu que nous avions entrepris, uniquement pour lutter contre l'ennui pendant que nos maris se débattaient, non loin de là, dans une partie d'une autre importance.

J'avais complètement oublié cet incident. C'est mon mari qui me l'a rappelé, récemment, en me demandant mon avis. Malgré ma gêne, ce jour-là j'ai compris, et je continue à le penser, qu'Emanuel Lasker, personnalité remarquable, était à mille lieux de se moquer de nous ; il passait un moment formidable, sans le moindre soupçon de condescendance. Il se contentait de nous divertir, en nous aidant à passer les longues heures d'attente. »

¹²⁸ Beatrice REINFELD, « The Modern Masters » (extrait), in Fred REINFELD (ed.), *A Treasury of Chess Lore. Stories, anecdotes, memoirs concerning the great games*, Dover Publications Inc., New York, 1951, p. 168-169.

LES JOUEURS D'ÉCHECS SONT-ILS DES ENNEMIS OU DES ADVERSAIRES ?

— Lucien Perrier

La guerre est un art (comme on dit : “l’art de la guerre”) ; c’est également une science (la polémologie), laquelle est enseignée en France dans une école militaire pour les officiers supérieurs (l’Ecole de guerre), mais aussi dans les écoles de gestion et de commerce (où l’on se plaisait, aux années 1980, à modéliser les principes du “marketing de combat” ou “marketing guerrier”¹²⁹). Enfin, naguère surtout, la guerre était aussi considérée comme un sport. Ou un agréable passe-temps.

L’art, la science, le sport, une manière de passe-temps : cela fait beaucoup de points communs avec les échecs. Sans parler du combat.

Le jeu d’échecs – si l’on exclut le cas particulier de la résolution des études et problèmes – exige la présence d’un partenaire. Mais ce partenaire est-il un adversaire ou un ennemi ?

Le sens des mots est instable, incertain, d’où parfois l’existence de chevauchements sémantiques. Cela dit, les connotations respectivement associées aux termes d’ennemi et d’adversaire sont reconnues pour être assez éloignées, surtout dans leur compréhension maximaliste.

De l’ennemi, on dit qu’il tend à être essentialisé, c’est-à-dire qu’il est réduit à sa nature d’ennemi, de manière absolue et immuable ; dès lors, il doit être éliminé à tout prix. Ce que toute la législation de la guerre – de la Trêve de Dieu (au X^e siècle)

¹²⁹ AL RIES, JACK TROUT, *Marketing Warfare* (New York, McGrawHill, 1986), où l’on s’interroge sur la manière, pour une entreprise, de s’imposer dans l’esprit des consommateurs, lequel est envisagé comme un territoire à conquérir. Pour cela, les auteurs détaillent quatre stratégies : la défense, l’attaque frontale, l’attaque de flanc et la guérilla. Reste à savoir si l’application dans le domaine commercial a permis d’élever le niveau de réflexion. En tout cas, ce type d’approche est évocateur pour les joueurs d’échecs.

jusqu'à la Convention de Genève (en 1864) – s'efforce justement de contrecarrer, au moins d'atténuer.

Cet environnement hostile ne s'applique pas, ou ne devrait pas s'appliquer à la notion d'adversaire. Pourtant, dans le domaine du jeu, il y a une difficulté conceptuelle évidente : souvent, le principe même du jeu consiste, à tout le moins pendant la durée du jeu, à considérer l'adversaire comme un ennemi à abattre. C'est-à-dire que le jeu lui-même ne prend fin qu'à la condition que l'un des deux joueurs soit, à proprement parler, éliminé. Bien évidemment, aucune trêve ou convention n'est prévue pour lui épargner ce sort ; ce serait absurde, parce que ce n'est qu'un jeu.

Les membres d'une cité sont ceux qui acceptent les mêmes lois, les mêmes règles de vie. Ce corpus de lois et de règles forme les conditions de l'ordre et de l'existence paisible de la cité (l'absence de conflit). Ce qui fait le jeu (à la manière du carnaval), c'est le renversement momentané des lois et règles fondamentales de la paisible cohabitation. Dans le jeu (dont les échecs sont la quintessence), la recherche de l'ordre (un nouvel ordre) s'accomplit, non pas dans la bonne entente, mais dans l'adversité. Soulignons de nouveau que le conflit dure, tant que dure le jeu : jusqu'à la victoire totale de l'un des joueurs. Ajoutons que l'analogie n'est pas entière entre le jeu et les joueurs. De fait, le dénouement ne donne pas lieu à une mise à mort, pas même à la moindre atteinte à l'intégrité physique du vaincu. Parce que ce n'est qu'un jeu.

Mais qu'en est-il de l'intégrité morale ? Prenons le cas des échecs. Emanuel Lasker a montré que la victoire était largement suspendue à des ressorts psychologiques. Bobby Fisher, quant à lui, disait que son moment préféré du jeu était « celui où il sent que la personnalité de l'adversaire se brise ». Gary Kasparov, d'une certaine manière, a renchéri : « Il n'y a pas de sport plus violent que les échecs ». Plusieurs grands joueurs ont formulé des opinions de ce genre. Alexandre Alekhine, par exemple, s'est exprimé d'une manière qui tient à la fois du surcroît de précision et de la simple fatalité : « La connaissance de la nature humaine et de la psychologie de son adversaire est indispensable. Auparavant, on se battait contre des pièces. Maintenant, c'est contre l'adversaire, sa personnalité, sa vanité. »

Nul n'ignore qu'en matière de torture, la technique réputée la plus efficace n'est pas physique, mais psychologique. Dès lors, le prodige, c'est qu'un joueur d'échecs parvienne à survivre à une défaite. À ce terrible camouflet psychologique. Et cela

arrive tous les jours. Ce n'est qu'un jeu, dit-on. Cela voudrait dire que le fait même que le jeu d'échecs soit un jeu, non seulement interdit toute forme de châtement physique, mais aussi, paradoxalement, atténuerait, voire neutraliserait le caractère psychologique du châtement, qui pourtant est l'essence même du jeu.

L'espoir fait vivre et permet de supporter plus d'un tourment. Par hypothèse, disons que l'espoir, même déraisonnable, de gagner demain fait supporter la défaite aujourd'hui : ce serait, en quelque sorte, un espoir de revanche (voire de vengeance), laquelle, pas plus que la défaite subie, n'est vouée à être sanglante. Le revanche sera psychologique, parce que ce n'est qu'un jeu.

Dans le sens inverse, le vainqueur peut aussi nourrir la crainte que la prochaine fois il soit perdant. Il est donc encouragé à ne pas abuser de sa position de vainqueur à travers des moqueries et autres vilenies (la torture psychologique).

L'espoir mystique et la modération personnelle sont les conditions minimales du respect mutuel entre les joueurs. D'ailleurs, de tout cela peut aussi naître une estime réciproque sincère, de même qu'un jus de raisin peut donner un bon vin.



Ce qui fait l'ennemi, ce qui le distingue irréductiblement, disait Socrate, c'est le fait qu'on ne le connaisse pas (autrement dit, l'ennemi, c'est le barbare : celui dont on ne connaît ni la langue, ni les usages). Le philosophe, accoutumé aux métaphores les plus triviales, donnait pour exemple un chien de garde, dont les besoins de connaissance nouvelle ne compensent pas, sans doute, le tempérament belliqueux¹³⁰. Le chien a donc beaucoup d'ennemis, sur lesquels, selon les circonstances, il aboie ou referme ses mâchoires. Tout est question de connaissance et surtout d'appétence pour la connaissance, qui dresserait autour de soi une frontière infranchissable excluant les ennemis.

¹³⁰ Fulcran TEISSERENC, « La question barbare : Platon ou Aristote ? », *Revue de philosophie ancienne*, 2014/1 (Tome XXXII), p. 87-136. URL : <https://www.cairn.info/revue-de-philosophie-ancienne-2014-1-page-87.htm>

Ce raisonnement de Socrate est surprenant. À l'Ecole militaire et partout ailleurs où l'on enseigne la stratégie, on incite, au contraire, à se renseigner le plus possible sur son ennemi. L'ennemi est même celui sur lequel on doit être le mieux et le plus régulièrement renseigné. Or, si l'obtention de renseignements en vue de transformer l'ennemi en ami est l'affaire des diplomates, les connaissances accumulées par les militaires n'ont pas pour objectif de modifier la nature de l'ennemi, elles ne visent pas à faire de l'ennemi un ami, mais bien plutôt à vaincre ce dernier, à le réduire en tant qu'ennemi.

En matière de relations avec l'ennemi, les modernes fondent, en quelque sorte, la victoire sur la connaissance. Tandis que Socrate réservait une place au plaisir de combattre contre l'inconnu. Était-ce un jeu, à ses yeux ? Ce jeu de la guerre, tel que nous croyons le discerner chez Socrate, est révolu. Les règles du jeu, de manière subtile, s'en remettait pour une large part à un hasard qui n'a plus cours (le *fatum*).

Rappelons-nous ce que disait Alekhine : il est impératif de bien connaître la psychologie de l'adversaire. Dans cet esprit, le jeu d'échecs se rattache à la pratique de la guerre aujourd'hui, qui valorise la connaissance de l'ennemi (ce que l'on appelle "intelligence"). Or Alekhine ajoute une précision importante : c'est « maintenant » qu'il en est ainsi. « Auparavant, on se battait contre des pièces. » Alekhine, joueur d'échecs de génie, a observé le monde qui l'entourait, tel qu'il était, tel qu'il était devenu (depuis longtemps tout de même) – peut-être avec un certain désarroi. Ce qui ne l'empêchait pas de fourbir des armes (psychologiques) redoutables, afin d'être victorieux dans ce monde-là.

Au demeurant, à quelle époque fait-il référence ? Quel est cet « auparavant » ? Quand donc, aux échecs, jouait-on « contre des pièces » ? Est-ce au temps où la guerre, elle aussi, était un jeu ? (Un jeu auquel on jouait sans se préoccuper de psychologie ?) Faut-il donc penser qu'entre temps, tout comme la guerre, les échecs ont cessé d'être un jeu ? De même que les militaires continuent à observer un protocole ancestral, pour une part vidé de son contenu, les joueurs d'échecs d'aujourd'hui dans un même élan infligeraient et supporteraient l'écrasement psychologique en souvenir d'une époque où cet écrasement n'avait pas lieu (une époque où l'on jouait contre des pièces, pas contre une personnalité). D'une manière plus générale, le jeu d'échecs, en tant que tel, serait, non pas un dérivatif pacifié de comportements agressifs universels (un sport parmi d'autres), mais l'expression de la nostalgie d'un temps où de tels comportements (méchamment

agressifs) n'avaient tout simplement pas cours, du moins n'étaient pas vécus comme tels.



Il y a en Irlande une entreprise (The Edman Group Ltd.) qui vend à la marque “Prince-August” des moules permettant de fabriquer soi-même des pièces d'échecs en plomb. Le catalogue propose toutes sortes de personnages plus ou moins fantaisistes, et même “fantaisy” pour certains d'entre eux, ainsi que des reconstitutions inspirées de plusieurs grands affrontements de l'Histoire, dont certains sont militaires, d'autres diplomatiques ; il y a des guerres entre nations et des guerres civiles ou encore des luttes d'influence aux contours incertains, on trouve enfin le cas de vastes conflits ramenés à la rivalité entre deux hommes dont l'antagonisme était plus ou moins irréductible.

La liste ci-dessous est exhaustive.

- Anglais vs. Ecosais (la bataille de Culloden)
- Napoléon vs. Wellington (la bataille de Waterloo)
- Richard Coeur de Lion vs. Saladin (les Croisades)
- François 1^{er} vs. Henry VIII (le Camp du Drap d'Or)
- Nordistes vs. Sudistes (la Guerre de Sécession)
- Les mousquetaires du Roi vs. Les hommes du Cardinal (Les Trois mousquetaires)
- Robin des Bois vs. Le Shérif de Nottingham (Saxons contre Normands)

Première étape : à chacun de décider, entre ces différents échiquiers, lesquels opposent des ennemis ; lesquels opposent des adversaires. (L'anachronisme, toujours possible et toujours permis, à tous les moments de l'Histoire, permet de mesurer plus finement le degré d'universalité de l'agressivité mise en branle).

Deuxième étape : choisissez votre affrontement favori...

Troisième étape : choisissez votre camp !

Et alors, que le jeu commence...



Les échecs dans l'histoire de l'art

LES MOYENS ET LES MOTIVATIONS DES JOUEURS D'ÉCHECS. À QUOI SERVENT LES ÉCHECS ET PEUT-ON JOUER CONTRE UN NU ?

— Henri de Montety

L'économie des moyens dans une optique moderne et antimoderne

Un joueur d'échecs doit-il économiser ses moyens ? Le cas échéant, comment peut-on représenter visuellement cette disposition d'esprit ?

Dans un essai où il a développé, bien au-delà des échecs, des idées générales notamment liées au sentiment de justice et au plaisir esthétique, Emanuel Lasker fait une apologie nuancée de l'économie des moyens. Selon lui, il importe non seulement d'observer le principe de proportionnalité dans le choix des moyens, mais aussi de camoufler pudiquement tout ce qui pourrait témoigner d'un effort en ce sens. L'homme, en quelque sorte, risque de gâcher son plaisir, s'il dévoile trop crûment les soubassements "économiques" de son action : l'économie des moyens plaît à l'œil en tant que résultat, mais non en tant qu'effort¹³¹.

¹³¹ « Lorsque l'on examine un travail de création en cours, on apprécie le recours aux moyens les plus élémentaires et l'on condamne, au contraire, tout ce qui pourrait être superflu. On insiste par exemple sur les qualités de précision et d'intelligibilité. Autrement dit, le mérite principal de l'œuvre accomplie repose sur la maîtrise technique et la qualité des idées qui sous-tendent le travail intellectuel en cours, et non sur l'exécution de ce dernier. Nous pouvons donc tirer la conclusion que l'artiste créatif a le devoir, tel que l'exigent les principes de l'économie, d'identifier des moyens proportionnés aux effets qu'il souhaite produire. Or celui qui observe un processus créatif répondant aux principes de l'économie éprouve un plaisir particulièrement puissant, si le travail en cours, en apparence, n'obéit pas auxdits principes. » Emanuel LASKER, *Struggle*, Lasker's Publishing Co., New York, 1907, p. 39.

Sur le plan conceptuel, on peut aborder les choses de manière, soit paradoxale, en évoquant un effort du non-effort, soit tautologique, par l'idée de proportionnalité de la proportion.

Sur le plan artistique, ces réflexions de Lasker (publiées en 1907) mettent en lumière un problème lié à l'analyse de la production artistique de la fin du XIX^e siècle. Dans le contexte de l'apparition de ce que l'on a pris l'habitude d'appeler l'art "moderne", il serait judicieux de mieux identifier un art qui n'est pas moderne, mais antimoderne (concrètement, on ne devrait pas pouvoir se contenter de dire que Gauguin est un "peintre moderne" – voir ci-contre). Examinons comment les concepts d'économie, d'effort et de proportion permettent justement de mieux distinguer l'art antimoderne de l'art moderne.



L'art moderne, c'est l'art des Temps modernes. Or, à la fin du XIX^e siècle, l'esprit moderne, représenté par la survivance du baroque et par la suprématie du naturalisme académique, fut contesté en raison de son excès de conformisme qui redoublait alors d'arbitraire et de stérilité. Aux années 1880, le mouvement des *Arts & Crafts* proposa, comme solution contre l'arbitraire, d'adapter la forme à la fonction (à l'usage). Au tournant du siècle, l'Art nouveau emboîta le pas, suivi – toujours au nom de l'adaptation de la forme à la fonction – par le minimalisme.

C'est dans la transition entre l'Art nouveau (antimoderne) et l'art minimaliste (moderne) que se situe la charnière problématique, dès lors que l'on ne distingue pas clairement rupture et continuité. De fait, les réflexions menées sur l'art et la société par les *Arts & Crafts* ont produit deux solutions, non seulement concurrentes, mais contraires, respectivement un art (plutôt) antimoderne et un art (vraiment) moderne ; l'un et l'autre ayant, à sa manière, l'objectif de concilier le principe de l'adaptation forme-fonction avec celui de l'économie des moyens.

La solution antimoderne était réaliste (elle correspond à l'approche initiale des *Arts & Crafts* et à la majorité de l'Art nouveau), c'est-à-dire que les moyens sont considérés comme indissociables d'une réalité unique et complète. Il n'y a pas lieu de dissimuler un quelconque effort dans leur mise en oeuvre : les moyens, en quelque sorte, appartiennent à la chose elle-même. À ce titre, ils n'apparaissent pas comme des "efforts".

La solution moderne, quant à elle, était idéaliste, c'est-à-dire qu'elle considère les moyens comme des outils sélectionnés en vue d'arriver à des fins, de même que l'on choisit une forme pour exprimer un fond. Les fins et les moyens sont séparées, le fond et la forme sont séparés. On peut agir sur les uns et sur les autres indépendamment. Cela requiert des efforts constants d'ajustement, lesquels doivent être entrepris avec économie, c'est-à-dire à la hauteur des objectifs.

Comme le dit Lasker, l'excès d'effort suscite, chez celui qui l'observe, le malaise, la méfiance et la circonspection. C'est pourquoi la solution moderne a rapidement conduit au développement du minimalisme, c'est-à-dire, non seulement à la dissimulation des efforts, mais aussi, par ricochet, à l'anéantissement de la chose produite, ce qui permet de s'épargner l'effort de dissimuler l'effort. La définition du minimalisme, pour ainsi dire, est la synthèse du paradoxe et de la tautologie évoqués plus haut : la généralisation proportionnelle du non-effort. On mesure la différence entre cet aboutissement de la logique moderne et le point de départ antimoderne, à savoir l'adaptation de la forme à la fonction.

Au Moyen âge, la forme était adaptée à la fonction. Une voûte romane était adaptée à sa fonction. Une façade gothique, dont les fenêtres étaient ouvertes ou murées ici et là, selon les besoins et la fantaisie des habitants, était adaptée à sa fonction. Au tournant du XX^e siècle, l'antimodernité européenne a tout simplement renoué avec l'archaïsme, en l'occurrence avec son archaïsme, c'est-à-dire avec la culture médiévale.

Quant à la modernité, qui, depuis son apparition au XVI^e siècle, était non seulement prédestinée au minimalisme, mais aussi marquée par la pensée dialectique, elle s'est lancée dans une surenchère – très peu économique – entre l'excès et le néant (d'un côté, le regain du baroque ; de l'autre, le triomphe du minimalisme).

Imagery of Chess (1944)

En décembre 1944, Julien Levy (1906-1981), marchand d'art américain étroitement lié au surréalisme européen, organisa dans sa galerie d'art new yorkaise une exposition intitulée « The Imagery of Chess », dont l'affiche annonçait des peintures, des sculptures, de nouveaux designs d'échiquier ainsi que d'autres miscellanées.



Intéressons-nous aux designs d'échiquier, à deux en particulier. Le premier (ci-dessous à gauche) n'était pas totalement nouveau, puisqu'il s'agissait d'un exemplaire du modèle conçu en 1923 par Josef Hartig pour l'école du Bauhaus, prêté pour l'occasion par un psychanalyste américain de renom, Gregory Zylboorg. Cet échiquier peut être caractérisé de minimaliste.

Le second (à droite) a été conçu, spécialement pour l'exposition, par l'artiste Isamu Noguchi. En observant ses entrelacs de détails, de courbes, de formes abstraites et symboliques, on peut sans hésitation le qualifier de baroque.



Josef Hartwig
échiquier Bauhaus (1923)



Isamu Noguchi
échiquier "baroque" (1944)

D'après le témoignage de Julien Levy, l'exposition avait pour origine un séjour du galeriste, en été 1944, dans sa résidence de Long Island en compagnie de Marx Ernst et son épouse, Dorothea Tanning, ainsi que Marcel Duchamp. Étant tous les quatre joueurs d'échecs, mais, n'ayant pas d'échiquier à leur disposition, ils avaient décidé d'en fabriquer par leurs propres moyens¹³². De cette idée de départ est née l'exposition-performance organisée six mois plus tard.

Dans cet épisode estival, on peut observer ce qui pourrait sembler l'adaptation de la forme, non seulement à la fonction, mais aussi aux circonstances. Comme on dit (dans le dicton anglais) : la nécessité est la mère de l'invention. Ce serait le cas, si l'on en était resté là. Mais l'organisation de l'exposition, en ville, six mois plus tard montre qu'il s'est passé quelque chose, entre Long Island et New York, précisément l'abolition de la nécessité, la maturation d'une idée, le développement d'une stratégie, la séparation de l'unité (initiale).

L'effort sans effort apparent (fabriquer soi-même un échiquier à Long Island, quand on en a besoin) est devenu un effort avec effort (fabriquer soi-même des échiquiers à New York, mais pour quoi faire ?). Ce qui était naturel est devenu forcé. L'économie des moyens n'y est plus. D'ailleurs, le souvenir du séjour à Long Island a peut-être lui-même été inventé, ou amélioré, afin d'ajouter des circonstances pittoresques et remarquables à l'évènement artistique ultérieur. (Cela dit – si l'on examine de près la situation – l'effort global mis en branle, loin d'en être amoindri, serait dès lors plutôt renforcé d'une nouvelle dimension, relevant, en l'occurrence, directement de la stratégie de communication.)

De fait, l'objectif, quant à lui, n'était pas modeste, puisqu'il s'agissait – au nom de l'adaptation de la forme à la fonction – d'imposer un nouvel échiquier en substitution du modèle Staunton, ou même du Régence, lesquels étaient, pour ainsi dire, parfaitement et naturellement adaptés à leur fonction.

Ce qui permet quand même d'être sûr que la modernité a usurpé le principe d'adaptation, c'est justement le fait que (généralement) l'économie des moyens, soit est absente, soit est ostentatoire dans la création moderne – alors même que l'économie est idolâtrée dans la pensée moderne.

¹³² Meredith E. LANCASTER, *From Art to Performance : Marcel Duchamp's Imagery of Chess Exhibition at the Julien Levy Gallery*, MA Thesis, Graduate School of Oregon, June 2015, p. 34. <https://www.academia.edu/15926259> D'ailleurs, Julien Levy a lui-même exposé, en décembre, un échiquier réalisé partiellement à l'aide de coquillages.

L'idolâtrie n'est pas un gage de maîtrise de soi. En l'espèce, parmi les deux échiquiers dont nous venons de prendre connaissance, l'adaptation n'est pas réussie : l'un est déficient (minimaliste), l'autre est excessif (baroque). Au point que ni l'un, ni l'autre n'est véritablement jouable.

L'échiquier Bauhaus est prétendument conçu rationnellement. Contre tout égarement figuratif ou historicisant, le dessin des pièces est réduit à une combinaison de croix, de cercles et de carrés, tandis que leur forme et leurs proportions manifestent à la fois la puissance de la pièce et les directions de jeu possibles. C'est clair et précis. Mais l'échiquier est injouable. Il est trop rationnel et la raison humaine n'est pas adaptée à tant de raison. Bref le minimalisme formel équivaut à un excès de raison. L'effort est visible, omniprésent. Cet échiquier souffre de multiples et majeurs déséquilibres dans l'économie des moyens.

Au sujet du second échiquier, il est inutile de s'étendre. Le joueur, sans doute, consacrera son temps à examiner les étranges créatures qu'il a entre les mains, plus qu'à mettre au point une stratégie de jeu.

Dans les deux cas, respectivement par déficience ou par excès, l'équilibre est rompu. Ces échiquiers ne permettent pas de jouer aux échecs : leur fonction est la non-fonction.

Faut-il vraiment s'en étonner ? La tradition, héritée du mode de pensée archaïque, embrasse toute la réalité, donc tous les points des vue, tous les usages, toutes les fonctions. Quant à la modernité, elle a opéré une rupture radicale, qui se manifeste notamment dans le goût de l'analyse précise de tel ou tel aspect, tel ou tel facteur, tel ou tel fait matériel observé sous tous ses angles par le biais de l'expérience. Les mots, souvent, ont changé de sens, au point que certaines réalités sont envisagées différemment.

En 2005, l'exposition *The Imagery of Chess Revisited* a été organisée à New York en souvenir de l'exposition de 1944. Dans la préface de la brochure, le curateur invité, Larry List, analyse l'événement commémoré. Il explique en particulier pourquoi Marcel Duchamp a été séduit par l'idée de Julien Levy.

« La proposition était attrayante pour Duchamp et les surréalistes, parce que son propos était à la fois dynamique et contradictoire : il s'agissait de la création d'un

design à la fois beau et fonctionnel pour une activité sociale qui fondamentalement n'avait pas de fonction¹³³. »

La question de la non-fonction se pose, mais le curateur ne se trompe-t-il pas de cible ? Peut-on vraiment affirmer que le jeu d'échecs n'a pas de fonction ? Ou alors il faudrait s'interroger plus avant sur le sens donné à la fonctionnalité.

Dans sa formulation, Larry List, semble-t-il, embrasse à la perfection le point de vue surréaliste, qui est fondamentalement matérialiste, déstructuré, déconstruit. Dans le monde surréaliste, les seules fonctions possibles sont de l'ordre physiologique (matérialisme) et linguistique (idéologie). On dit : ceci n'est pas une pipe. Ou alors : ceci est un échiquier. De fait, les échiquiers surréalistes ne permettent pas de jouer aux échecs, et l'on ne s'en étonne guère, puisque le jeu d'échecs lui-même est censé ne servir à rien¹³⁴.

Pour que le monde moderne (sécularisé) fonctionne, il faut ajouter aux éléments physiologiques et linguistiques une structure que l'on qualifie de politique. C'est là que se développent les enjeux, sinon au sens totalisant de la tradition archaïque, du moins au sens général (la généralité organise les éléments constitutifs sans changer de niveau, c'est-à-dire que le tout ne dépasse pas la somme des parties).

Revenons à l'année 1944. Quel a été le sens des années d'après-guerre ? Sur le plan politique : le transfert du pouvoir de l'Europe vers les États-Unis. Sur le plan artistique : le transfert de la capitale des arts de Paris à New York. Ce phénomène a été observé et décrit. À cet égard, on peut se contenter de signaler l'inauguration du Centre Beaubourg en 1977, dont l'exposition rétrospective était intitulée « Paris-New York (1908-1968) ». Ce titre ne manque pas de franchise¹³⁵.

¹³³ Larry List (guest curator), *The Imagery of Chess Revisited* (New York: Isamu Noguchi Foundation and Garden Museum, 2005), p. 15.

¹³⁴ Il faut ici mentionner le fait que Marcel Duchamp fut un très bon joueur d'échecs, renonçant finalement à la compétition à la fin des années 1930, alors que son niveau de jeu se situait non loin de celui des grands maîtres internationaux. L'âme humaine est profondément paradoxale.

¹³⁵ L'exposition de Beaubourg (1977) succédait à trois expositions organisées à travers l'Europe, respectivement intitulées « Masterpieces of the 20th Century » (1952), « Modern Art in the United States » (1955) et « The New American Painting » (1958-59). On remarque l'évolution parallèle des champs thématique et géographique. D'ailleurs, l'implication de la diplomatie et des services secrets américains dans l'organisation de ces événements artistiques est documentée. Voir Frances Stonor SAUNDERS, « Modern Art Was CIA "Weapon" », *The Independent*, 22 October 1995.

D'ailleurs, avec le recul d'un demi-siècle, l'exposition de 2005 (*The Imagery of Chess Revisited*) souligne le caractère programmatique de l'exposition-performance de 1944 (*Imagery of Chess*), dont on s'aperçoit qu'il s'insère à merveille dans le grand projet des années d'après-guerre. Dans la brochure (en 2005), Jenny Dixon, directrice du Noguchi Museum, signale qu'au sein même des exposants réunis par Julien Levy en 1944, une certaine rivalité se déployait, implicite, entre le monde ancien (les surréalistes européens) et le monde nouveau (les jeunes artistes américains) – et à la fin, ce sont les Américains qui l'ont emporté¹³⁶. Sans détour (et sans même s'en apercevoir ?), elle range du côté du monde ancien les surréalistes européens, à la fois honorés et bernés. Dans la terminologie d'usage, on qualifierait ces derniers d'idiots utiles.

Cela dit, en 1944, Marcel Duchamp n'avait pas encore dit son dernier mot. La vie est-elle une aventure ? Dans quelle mesure est-elle constituée de la recherche du plaisir physiologique, ou des satisfactions esthétiques, ou du triomphe politique ? Si l'on peut douter qu'aux yeux des surréalistes, l'art soit un reflet authentique de la vie, l'art et la vie, selon Marcel Duchamp, se rencontrent bel et bien sur l'échiquier. En effet, dans une lettre à Marcel Duchamp, le poète et connaisseur de l'Avant-garde, Walter Arensberg, écrivait qu'il envisageait sa vaste collection d'œuvres d'art de Duchamp comme « les mouvements successifs d'une partie d'échecs ». Duchamp répondit : « c'est tout-à-fait cela... Mais quand vais-je faire mat... ou être maté¹³⁷ ? »

Nous buttons sur le dilemme de départ. La vie, l'art et le jeu d'échecs sont-ils des réalités ou des idées humaines et quelles sont leurs interactions ? Autrement dit : lorsque Marcel Duchamp et son client, Walter Arensberg, jouent leurs relations d'artiste et mécène aux échecs (comme on les jouerait aux dés ?), sont-ils en train de construire ensemble une belle réalité, ou sont-ils égarés dans le monde des idées ; de plus, sont-ils (surtout) en train de rivaliser pour la victoire sur l'autre ?

Une partie d'échecs est-elle, pour le joueur, avant tout une satisfaction esthétique ou l'assouvissement d'une volonté de suprématie ?

¹³⁶ Jenny Dixon, *The Imagery of Chess Revisited* preface (New York: Isamu Noguchi Foundation and Garden Museum, 2005).

¹³⁷ Walter Arensberg à Marcel Duchamp (14 juillet 1951), réponse (22 juillet 1951). Correspondence Series, Arensberg Archives, Philadelphia Museum of Art Archives. Meredith E. LANCASTER, *From Art to Performance...* p. 6.

Telle que nous l'avons envisagée, en nous inspirant d'Emanuel Lasker, l'économie des moyens intervient dans les deux cas, avec des implications similaires de dévoilement ou de dissimulation – mais une différence de finalité. Du point de vue esthétique : l'harmonie. Du point de vue de la suprématie : la victoire stratégique.

Nous allons voir que Marcel Duchamp, dans le cadre d'une partie d'échecs jouée en 1963, a recouru à un élément discordant. À chacun de décider s'il a poussé le jeu vers la satisfaction esthétique ou vers le plaisir de la suprématie.

Une partie d'échecs entre Marcel Duchamp et Eve Babitz, performance (1963)

Notons d'emblée que l'initiative n'est pas venu de Marcel Duchamp lui-même. L'organisateur de la performance est le photographe américain Julian Wasser¹³⁸.



Julian Wasser, *Marcel Duchamp Playing Chess with Eve Babitz*,
Pasadena Art Museum (1963)

¹³⁸ La photo a été republiée, entre autres, dans un ouvrage récent consacré aux relations entre l'art et le jeu au XX^e siècle. Claudia MESCH, « Serious Play: Games and Early Twentieth-Century Modernism », in David GETSY (ed.), *From Diversion to Subversion: Games, Play, and 20th Century Art*, 2011, p. 69.

La photo de Julian Wasser a immortalisé l'évènement. L'élément discordant est évident (le nu). D'ailleurs, reconnaissons-le, la photo témoigne d'un talent artistique indéniable, qui met en valeur la beauté du corps féminin dans sa dualité. D'un côté, l'attitude de la joueuse est très naturelle, presque relâchée, détendue¹³⁹ ; de l'autre, les formes de son corps sont très nettement découpées, soulignées par l'éclairage comme au trait épais (le cerne archaïque), d'où un effet hiératique de statue ou plutôt de bas-relief, accentué par la position de profil. De plus, en élargissant le champ d'observation, le contexte intellectuel de l'échange entre les deux protagonistes accentue encore le contraste avec la nudité de l'un d'entre eux. Nous assistons à la pesée, non pas de l'âme (ni de l'intellect), mais du corps ; or ce corps lui-même est si gracieux qu'il devient aérien. La joueuse, dont la victoire, à cet égard, est totale, est bien évidemment "sauvée".

Cela dit, on pourrait aussi considérer la scène comme une blague d'artistes potaches, une simple drôlerie dans le contexte de la libération des mœurs aux années soixante en Californie.

Enfin, il apparaît aussi que la performance recèle plusieurs niveaux d'interprétation, plus ou moins complémentaires et plus ou moins crédibles, en particulier parce que la principale intéressée (Eve Babitz) en a elle-même donné plusieurs témoignages légèrement divergents¹⁴⁰. « À Los Angeles, dit-elle, nous n'avons aucun sens de l'Histoire, c'est pourquoi je réécris constamment mes mémoires. Comme dit Duchamp, c'est le spectateur qui fait l'oeuvre¹⁴¹. »

Eve Babitz est née à Los Angeles en 1943. Ses parents résidaient à Beverly Hills, sa mère était artiste, son père violoniste et musicologue. Elle avait pour parrain Igor Stravinsky, lequel résidait en Californie depuis 1940. Quant au photographe, Julian

¹³⁹ La joueuse, Eve Babitz, raconte qu'elle avait des sueurs d'angoisse. « Oral History Interview with Eve Babitz, 14 June 2000 (at her Home in Hollywood) », Archives of American Art, Smithsonian Institution. https://www.aaa.si.edu/download_pdf_transcript/ajax?record_id=edanmdm-AAADCD_oh_223023 [plus loin : « Interview Smithsonian 2000 »]. Mais l'effort est invisible...

¹⁴⁰ Entre autres, outre l'interview du Smithsonian, un article autobiographique : Eve Babitz, « I Was a Naked Pawn For Art », *Esquire*, septembre 1991, republié en avril 2018, mis en ligne le 18 déc. 2021. <https://www.esquire.com/entertainment/books/a38557455/eve-babitz-marcel-duchamp-naked-chess-true-story/> [plus loin : « Article *Esquire*, 1991 »].

¹⁴¹ Article *Esquire*, 1991.

Wasser, très apprécié des vedettes (et starlettes) de Beverly Hills, il avait alors pour « passe-temps de dénuder les jeunes filles pour prendre des photos¹⁴² ». Cela dit, Eve – âgée d'une vingtaine d'années – fréquentait volontiers son studio, car elle souhaitait « montrer ces photos à des gens pour faire avancer sa carrière¹⁴³ ». Entrons dans le vif du sujet : en 1962, Eve Babitz fit la connaissance et commença à fréquenter assidûment Walter Hopps, fondateur de plusieurs galeries d'arts à Los Angeles et récemment nommé directeur du musée d'art de Pasadena¹⁴⁴.

L'année suivante, en 1963, Hopps devait organiser au musée un grand événement : une rétrospective de Marcel Duchamp mêlant son oeuvre d'artiste plastique à sa passion du jeu d'échecs.



Julian Wasser, *Marcel Duchamp Playing Chess with Walter Hopps*,
Pasadena Art Museum (1963)

¹⁴² Interview Smithsonian, 2000.

¹⁴³ Ibidem.

¹⁴⁴ Walter Hopps (1932-2005). En 1957, toujours étudiant à la faculté de médecine, il possédait déjà trois galeries d'art à Los Angeles. À cette époque, l'avant-garde américaine était concentrée à New York et sur la côte est des États-Unis. Le *New York Times* a qualifié Hopps de galeriste le plus talentueux de la côte ouest. Selon Eve Babitz, « il ressemblait à un docteur [...] il avait l'air tellement "waspy" [l'élite américaine] qu'il pouvait passer pour l'un des leurs. D'ailleurs c'était le cas, et c'est bien pour cela qu'il parvenait à changer leur regard. Soudain, [grâce à lui], ils avaient des yeux pour voir. » Article *Esquire* 1991.

Quelques jours avant le vernissage, en l'honneur de son invité, Hopps organisa au Green Hotel de Pasadena une fête mémorable où “tout le monde” devait être présent. Or Eve Babitz ne fut pas invitée. Soit en raison du retour à l'improviste de l'épouse de Walter Hopps¹⁴⁵, soit en raison d'une étrange histoire de nain¹⁴⁶.

Dans une hypothèse, comme dans l'autre, Eve Babitz se trouvait à la fois dans la position de l'offensante et de l'offensée. D'où un terrible désordre. C'est pourquoi la proposition de Julian Wasser venait à point nommé : une formidable occasion de vengeance (contre Walter Hopps). « Walter donnait l'impression de pouvoir tout contrôler, vous voyez... Tout d'un coup, c'était moi qui prenais les commandes¹⁴⁷... »

Concrètement, en référence au tableau de Marcel Duchamp intitulé *Nu descendant l'escalier*, Julian Wasser proposait d'organiser une partie d'échecs entre Marcel Duchamp et Eve Babitz, où la jeune femme serait entièrement dévêtue.

Cette oeuvre, dont le titre aurait pu être « Nu jouant aux échecs », permettrait, non seulement de réunir d'un seul coup plusieurs centres d'intérêt du grand homme, mais aussi de réaliser



Marcel Duchamp, *Nu descendant l'escalier No 1 et No 2* (1911, 1912)

¹⁴⁵ Interview Smithsonian, 2000. Walter Hopps était effectivement marié depuis 1955 avec Shirley Nielsen Blum, co-fondatrice de sa première galerie, la galerie Ferus. Le couple divorça en 1966.

¹⁴⁶ Quelques semaines avant la fête et le vernissage, Eve Babitz s'était fâchée avec Walter Hopps. Hopps l'avait invitée à rencontrer un ami, mais, apprenant que ce dernier était « de petite taille », Babitz lui avait raccroché au nez (Article *Esquire*, 1991). Tout cela n'est pas très clair, ni très correct. D'autant plus que l'on apprend, plus loin dans l'article, que l'ami en question était celui qui avait montré à Hopps des peintures d'un jeune artiste qui s'était suicidé en raison de l'impossibilité de faire connaître son art, ce qui aurait contribué à la vocation de Hopps, puisque sa première galerie a reçu le nom du jeune homme (*Ferus Gallery*).

¹⁴⁷ Interview Smithsonian, 2000.

une performance remarquée¹⁴⁸.

Quant à Eve Babitz, avec la témérité injuste et insane propre à la jeunesse (?), elle y vit effectivement l'occasion de prendre sa revanche sur Walter Hopps. De fait, la séance photo ayant commencé tôt le matin (vers 8h), quand Hopps, à l'heure de l'ouverture, se présenta au musée (son musée), il trouva dans le vaste hall d'entrée sa jeune amie, d'un seul coup en pleine partie d'échecs avec Marcel Duchamp et en pleine séance photo avec Julian Wasser.

Là encore, les versions diffèrent quelque peu (à peine) : « Et soudain, je sentis des yeux braqués sur moi – écrit Eve Babitz dans son article autobiographique. C'était Walter, décontenancé. Il se tenait là, comme un lapin pris dans la lumière des phares, incapable de bouger ou parler. Quand il croisa mon regard, il tourna les talons et et s'éloigna. Ni bonjour, ni rien d'autre¹⁴⁹. » Dans l'interview, Eve Babitz est à la fois plus concise et plus précise : « Il en cracha son chewing gum¹⁵⁰. »

Quant à Marcel Duchamp, tout porte à croire qu'il n'était pas complice et qu'il se présenta innocemment au musée, sur l'invitation de Julian Wasser, sans savoir ce qui l'attendait. Alors âgé de 76 ans, « il prit les choses avec philosophie¹⁵¹. »

Bilan de la compétition : Duchamp a gagné toutes les parties jouées. Dont une, paraît-il, en deux coups seulement. Galant homme, il offrit à sa jeune partenaire la possibilité de se refaire, après être allée se rhabiller. Hélas, elle perdit la partie derechef.

Rappelons que Marcel Duchamp était un joueur expérimenté.

¹⁴⁸ L'évènement du musée de Pasadena a effectivement marqué les esprits. D'innombrables copies de la performance ont été réalisées, dont un florilège (sans doute non exhaustif) est visible sur : <http://search.it.online.fr/covers/?p=914> En hommage, la maison de vente Sotheby's a organisé en février 2007 une partie d'échecs du même genre, disputée entre l'actrice Carol Holt et l'artiste Peter Blake (auteur de la couverture au style "pop art" de l'album des Beatles, *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band*).

¹⁴⁹ Article *Esquire*, 1991.

¹⁵⁰ Interview Smithsonian 2000. À moins que ce ne soit une métaphore ?

¹⁵¹ Ibidem.



Georges de Zayas,
Marcel Duchamp (sd.)

Revenons à l'idée d'économie des moyens. La performance du musée de Pasadena, de prime abord, présente le caractère excessif du baroque. L'élément discordant (la femme nue) rend la partie d'échecs absurde. Sur le plan de l'art, dont la mission est de dévoiler la vérité, cette oeuvre semble trompeuse : il ne sied pas de jouer aux échecs dénudé. Or nous avons constaté que la photo n'était pas sans valeur (artistique), en raison même de la présence du nu, qui est traité avec une grande compréhension et cohérence plastique. Comment résoudre la contradiction ?

La solution se trouve peut-être dans la relation entre l'art et le jeu – tout en faisant abstraction des misères humaines (la question de la vengeance).

Sur le plan des échecs, il y a dans la nudité de la joueuse une offrande sans victoire, car elle n'a pas profité de son avantage pour dérouter l'adversaire et le vaincre. Il n'y a pas chez elle de volonté de suprématie. Par compensation, ce qu'elle a perdu au jeu d'échecs, elle peut le gagner sur le plan artistique et ainsi la performance situation-modèle-photographie est-elle restée dans les mémoires comme une oeuvre d'art pleine de mystère, dont elle est l'héroïne.

L'équilibre des moyens, d'emblée, ne se trouve, ni dans l'art, ni dans le jeu, où le nu apparaît comme un élément baroque, excessif, en un mot surréaliste. L'équilibre se trouve plutôt dans la relation entre l'art et le jeu, où le nu est une valeur ajoutée qui justifie les moyens et même, par ricochet, donne finalement un sens, à la fois dans le domaine de l'art et dans celui des échecs. Quelque chose est arrivé, a été

créé. Ce n'est pas seulement une idée, une farce, mais une réalité (comme on le disait plus haut : le bas-relief d'une apparition implorant le salut du corps – la forme artistique –, en harmonie avec les puissances de l'esprit – le jeu d'échecs).

Cette réalité, peut-être, a d'autant plus gagné le droit d'entrer dans la postérité, qu'elle chemine à travers le dédale du destin de l'humanité (les misères humaines). Là était bien l'enjeu, que saisissait intuitivement Eve Babitz quand elle disait :

« Trente années ont passé, mais je suis toujours hantée par les mêmes émotions complexes. Je veux moi aussi [comme Duchamp] être immortelle, sur la couverture, mais je veux aussi que personne ne sache que c'est moi. »

« Bien sûr, [si le malentendu avec Walter Hopps n'était pas arrivé,] je serais allée à la fête et Julian ne m'aurait peut-être pas proposé de faire la photo [...]. À mes yeux, elle ne représente pas un nu, mais je suppose que c'est à l'histoire d'en décider. »

L'histoire a décidé en faveur d'Eva Babitz, dont on continue à se souvenir comme de l'égérie de l'avant-garde californienne – qui, dans l'ensemble, est plus moderne qu'antimoderne : les ramifications historiques sont contradictoires, s'entremêlent, se superposent. En la matière, il faut peut-être “laisser jouer les pièces”.

Or, si le surréalisme repose en principe sur le laisser-jouer des forces de l'intuition, voire de l'inconscient, il apparaît bien souvent que l'artiste surréaliste, au contraire, fait preuve d'une volonté consciente et implacable d'agencement et de contrôle. Son approche est analytique, obnubilée par une dialectique du détail qui lui fait perdre la perception de l'unité. En un mot, il est moderne.

Le nu, le surréalisme et le jeu d'échecs

Voici une oeuvre d'art (sur la page suivante) dont l'auteur s'est évertué à organiser les éléments (les pièces) en sa faveur : en faveur d'un message, d'ailleurs, que l'on n'est pas sûr de bien comprendre. Les éléments du tableau sont multiples et, même s'ils sont, du point de vue optique, partiellement fusionnées, leur assemblage donne l'impression d'un méli-mélo incohérent et arbitraire¹⁵².

¹⁵² Date de l'oeuvre indéterminée (c. années 2000), vendue aux enchères le 13 mars 2019 pour la somme de 490 000 forints (1250 euros). <https://www.bodaofart.com/aukcio.php?28-muveszeti-arveres-2019-03-14-balna-budapest-badacsonyi-sandor-1949-2016-napoleon-sakkozik&id=1172>

À l'origine de cette impression d'arbitraire, qui tend vers l'absurde, se trouve une lacune de vérité que rien ne vient contrebalancer. Au contraire, le fait d'avoir multiplié les références historiques et esthétiques renforce le sentiment de falsification. Quand les choses sont simples (vraies), nul besoin de les prouver, ni de les compliquer.

Observons ci-dessous quelques-unes des références dont le peintre a fait usage. L'auteur est un artiste hongrois, Sándor Badacsonyi (1949-2016), lui-même joueur d'échecs de haut niveau (plusieurs fois champion national). En ce qui concerne la peinture, il est classé parmi les artistes surréalistes romantiques (comprendre : tardifs). Dans le domaine des mentalités, le surréalisme occupe aujourd'hui encore une position hégémonique (rappelons-nous les paroles de Larry List sur l'absence de fonction du jeu d'échecs). En revanche, sur le plan formel, il a été supplanté par d'autres styles dérivés (pop art, art conceptuel). Cela dit, il reste bien installé dans le paysage artistique, avec d'autres styles ayant eux aussi perdu leur puissance subversive initiale (Lorsqu'il pénètre dans une école d'art et commence par copier quelques modèles "classiques", le débutant a souvent le choix entre des oeuvres impressionnistes, cubistes et surréalistes.

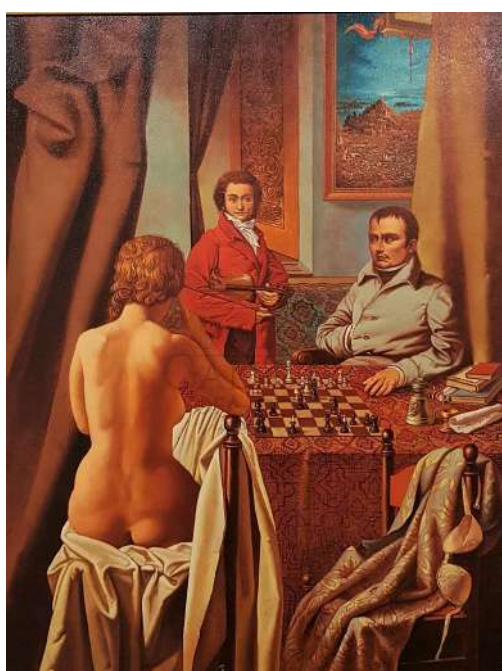
Aux références visuelles examinées ci-dessus, ajoutons celle de l'échiquier lui-même, qui représente le 14^e coup des Blancs qui fait Mat, lors de la partie jouée par Napoléon contre Madame de Rémusat en 1804 au château de Malmaison.

Napoléon Bonaparte vs. Madame de Rémusat, Malmaison, 1804, C41, 1-0.

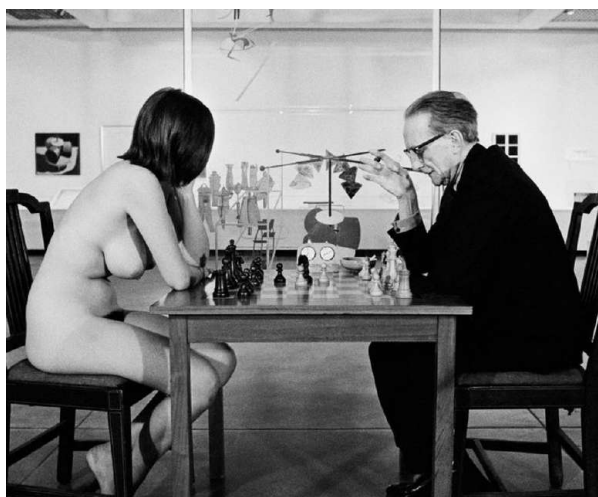
Position après le 14^e coup
des Blancs 14 Dd3# 1-0



Napoléon fait Mat, mais il regarde ailleurs. Il regarde ailleurs, parce que son adversaire est nue. Ce qui se conçoit. Quant à la question du violon d'Ingres, elle apparaît de manière très lourdement accentuée. Là où le photographe (Julian Wasser) avait finement joué (la victoire dans la défaite, sans effort, en raison d'une harmonie secrète entre le jeu et l'art), le peintre accumule les références entrecroisées, ou plutôt superposées, jusqu'à l'embarras de richesse. Il donne l'impression de faire un grand effort pour être compris. Mais que veut-il dire ? Napoléon lui-même semble douter de sa victoire et se tourne vers son violon-d'Ingres, derrière lui, pour obtenir un secours qui ne vient pas.



Sándor Badacsonyi, *Napoléon joue aux échecs* (c. 2003 ?)



Ingres, *La baigneuse de Valpinçon* (1808)



Ingres, *Portrait du violoniste Paganini* (1819)



Man Ray, *Le Violon d'Ingres* (1924)

Les pièces, au lieu de progresser ensemble, se gênent, elles sont à la fois bavardes (baroques) et muettes (minimalistes). Nous sommes très loin de l'économie des moyens. Paganini, le violon, la femme-violoncelle et le violon-d'Ingres se bousculent sur la toile et ne procurent aucune cohérence inédite.

La position des pièces sur l'échiquier est bel et bien celle d'une véritable partie, celle de Malmaison (en admettant que celle-ci ait effectivement eu lieu), mais le jeu d'échecs reste hors de l'oeuvre d'art. L'unité manque : la vérité manque. La femme ne dévoile rien sur elle-même, ni sur l'enjeu : elle a perdu la partie, mais sans rien gagner en échange. (Pauvre Madame de Rémusat, dont le souvenir est ainsi déformé !) Les éléments constitutifs ne créent pas de réalité nouvelle.

Seul reste un monde absurde, privé de sens, privé de réalité (le surréalisme est surtout un anti-réalisme). L'harmonie entre le jeu et l'art et leurs relations respectives avec la vie n'apparaissent pas. D'ailleurs, ceci n'est pas une oeuvre d'art (ou alors une piètre oeuvre d'art).

Quant à la photo de 1963 (au musée de Pasadena), son apparence est non moins surréaliste, et ses protagonistes, tout autant que son contexte de création donnent toutes les raisons de croire qu'elle est surréaliste. Or elle est beaucoup plus riche sur le plan de la connaissance de la réalité, plus édifiante, plus éclairante sur ce qu'est le jeu d'échecs et sur ses relations avec l'art (et avec la vie) : les moyens et les fins sont harmonieusement agencés en vue d'un bien et d'une beauté où la fantaisie n'est pas arbitraire ; celle-ci, au contraire, est justifiée, incompatible avec l'illusion moderne dont les principes matérialistes se manifestent dans la recherche maladroite et perpétuelle d'adaptation des moyens, soit jusqu'à l'excès baroque, soit jusqu'à la déficience minimaliste.

QUELQUES REPRÉSENTATIONS PICTURALES D'EMANUEL LASKER

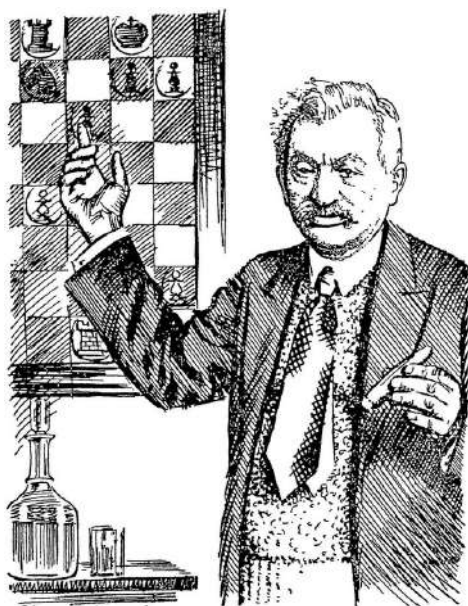
— Henri de Montety

À la charnière du XIX^e et du XX^e siècle, les sciences et l'art ont connu d'importantes secousses. Brièvement, on eut l'impression que pour comprendre les sciences, il fallait être un peu artiste ; pour comprendre l'art, il fallait être un peu philosophe ; pour comprendre la philosophie, il fallait être un peu scientifique.

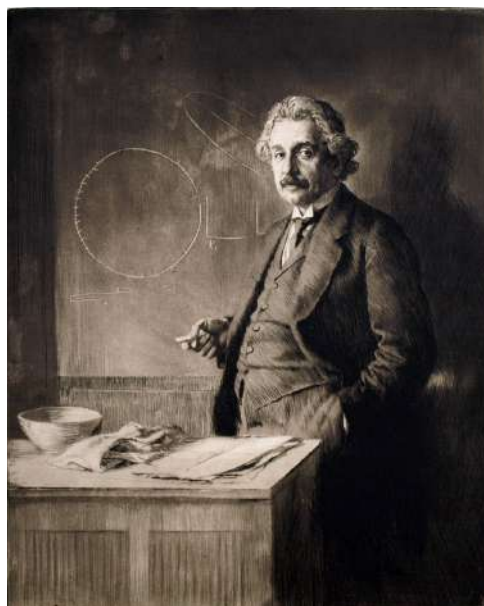
Emanuel Lasker (1868-1941) était tout cela à la fois. En ce qui concerne le domaine artistique (et sportif), il fut champion du monde d'échecs (de 1894 à 1921). Mais il est également l'auteur de plusieurs ouvrages de philosophie et ne déméritait pas en tant que docteur *es* mathématiques. (Son domaine était la recherche sur les nombres.)

En outre, il fréquentait des savants et des connaisseurs de diverses disciplines, en particulier Albert Einstein (qui, à ses heures, pratiquait le violon).

Sur les gravures ci-dessous, Lasker et Einstein sont représentés au tableau, en pédagogues. Ils ont l'air décontractés, pas du tout intimidés par leur sujet. Dans sa main, Einstein tient une craie, comme il tiendrait un cigare ; Lasker, quant à lui, tient un cigare.

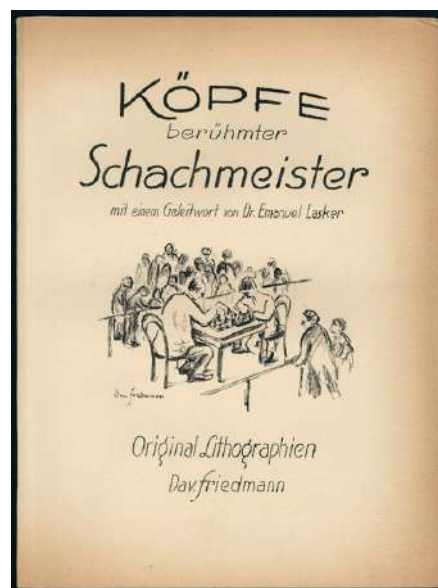


Grigori Bershadsky,
Emanuel Lasker (1936)



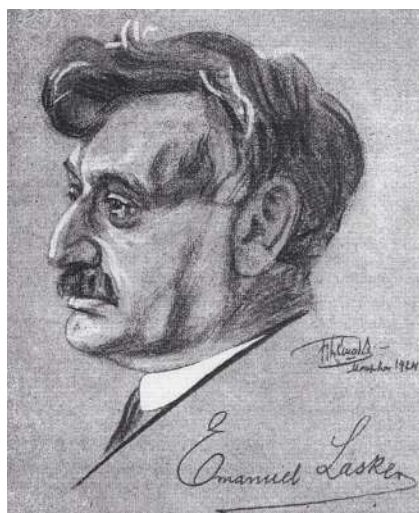
Ferdinand Schmutzer,
Albert Einstein (1921)

En 1923, le dessinateur David Friedman (1893 – 1980) publia un recueil de portraits des plus grands joueurs d'échecs, dont Lasker a signé la préface.



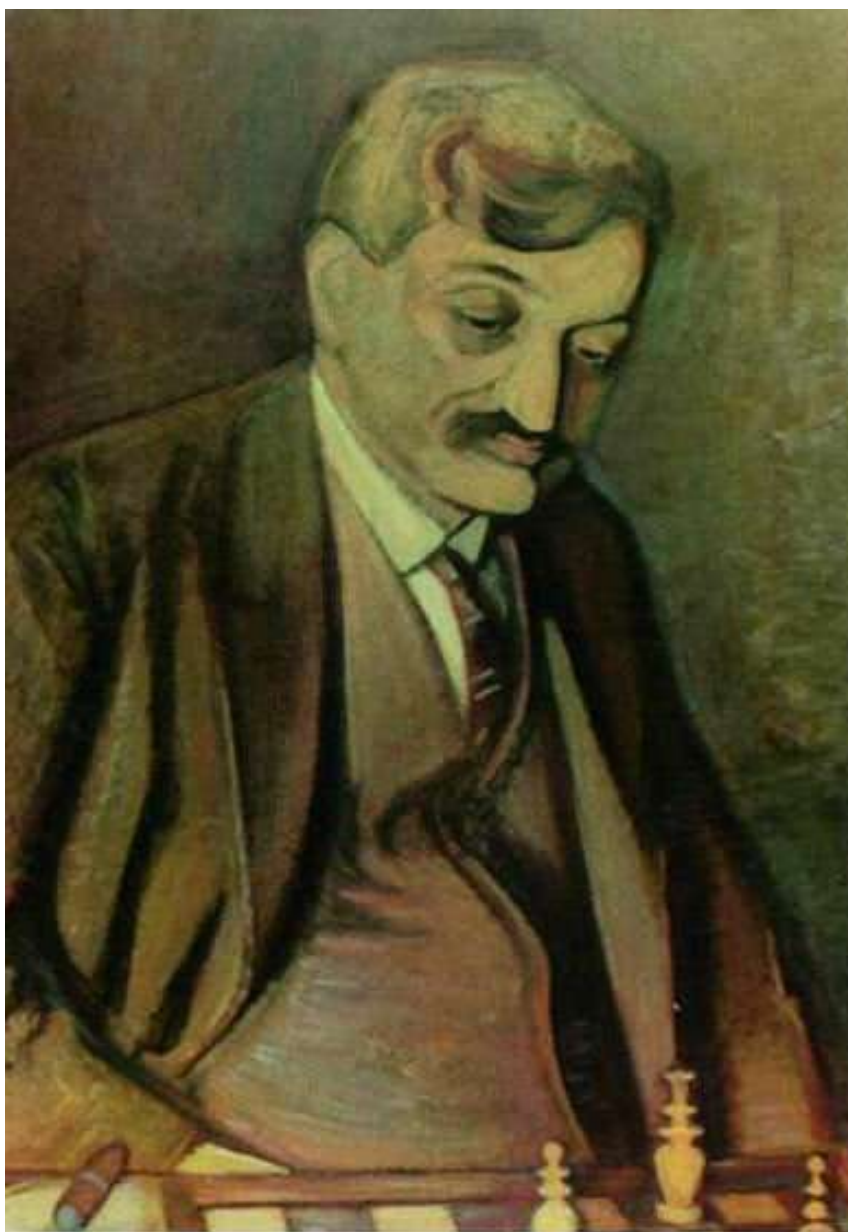
David Friedman, *Portrait
d'Emanuel Lasker* (1923)

Un an plus tard, en 1924, c'est Grigori Solomonovitch Bershadsky (1895 – 1963) – l'auteur de la gravure au cigare – qui croquait déjà son ami.



Grigori Bershadsky, *Portrait
d'Emanuel Lasker* (1924)

Une artiste hongroise, Anna Forintos (1937-2021), a réalisé un portrait posthume d'Emanuel Lasker – sans doute dans les années 1960.



Anna Forintos, *Portrait
d'Emanuel Lasker* (sd.)

À la même époque, un grand maître international portant le nom de Győző Forintos était l'un des meilleurs joueurs d'échecs de Hongrie.

Peut-être étaient-ils apparentés (frère et sœur ? époux ?), ce qui aura inspiré ce sujet ?

Lasker est lui-même l'auteur de ce que l'on pourrait considérer comme un autoportrait, qui figurait sur la couverture du *Lasker's Chess Magazine*, la revue mensuelle qu'il publia entre 1904 et 1909.



Où l'on voit que Lasker se présente lui-même – avec esprit ! – comme un génie des échecs tout droit venu de l'Orient (à pieds) afin d'éclairer au sujet du jeu d'échecs les populations de New York et de Londres, habillé d'un turban, d'une tunique et d'une peau de léopard ; un génie – pur esprit – que l'on pouvait consulter à tout moment, non seulement en frottant le brûle-parfum que l'on voit au premier plan, sur la couverture, mais aussi, tout simplement, en ouvrant les pages de cette revue pleine de mystères.



Max Oppenheimer, *Jeu d'échecs avec Emanuel Lasker* (1942)

Ce tableau représentant Lasker, à droite, est un hommage, puisqu'il a été réalisé un an après la disparition du grand maître, en 1941, à New York où il vivait en exil. Max Oppenheimer (1885 – 1954), surnommé Mopp, qui a lui aussi vécu en exil aux États-Unis, était un ami de Lasker.

Oppenheimer représente Lasker dans un élégant smoking jaune, une manière d'établir entre les trois protagonistes du tableau une harmonie de couleurs (vert, jaune, rouge, ainsi que le noir) qui pourrait rappeler les quatre équipes d'une course de petits chevaux : cette astuce innocente et affectueuse a-t-elle pour but de dévoiler le démon bienfaisant du jeu – le hasard ?

Quant aux deux mains qui planent sur l'échiquier (n'est-ce pas une faute impardonnable pour le joueur ?) – plus qu'une maladresse du peintre, elles témoignent plutôt de sa volonté de mettre bien en vue le sempiternel cigare, ou plus encore l'habitude de Lasker observée par madame Reinfeld¹⁵³...

¹⁵³ Voir La traduction de Marie Colbert dans le présent numéro, intitulée « Lasker au secours des épouses oubliées par leurs maris trop occupés par l'échiquier ».

Observons que le tableau, ultime hommage, était déjà en germe dans deux oeuvres plus anciennes de Max Oppenheimer, ci-dessous, dont celle de 1942 semble être un authentique rejeton.



Max Oppenheimer,
Die Schachpartie (1920)



Max Oppenheimer, *Der
Schachcaesar Emmanuel
Lasker* (1927)

C'est simple : ajoutez le "*Schachcaesar*" au tableau de gauche, simplifiez la scène (économie de moyens), et l'on a le tableau de 1942.

Max Oppenheimer, comme Lasker, comme Einstein, et comme Gustave Mahler, avait le goût de la synthèse, de la grande fresque symphonique.



Max Oppenheimer, *La symphonie* (1923)