

## Petite introduction au problème

### Il y a un début à tout !

Pour appréhender au mieux l'œuvre d'un compositeur, en saisir toute la finesse – et pourquoi pas la replacer dans un contexte plus large comme le courant artistique prôné par une école, par exemple – il est indispensable de connaître les quelques principes qui régissent la création d'un problème d'échecs.

Ces principes forment un cadre artistique général et, contrairement à une idée largement répandue, sont très simples. Passons-les en revue rapidement.

La **clé** – le coup qui permet de satisfaire l'énoncé ; la plupart du temps de mater – **doit être unique**, sauf spécification contraire. Mais c'est assez rare.

L'illustration d'une idée doit toujours se faire **avec les moyens les plus simples**. Ne pas faire avec une Dame ce que l'on peut faire avec une Tour, si vous préférez. Cette notion d'*économie des moyens* est fondamentale. Mais notez qu'elle n'a pas toujours été d'actualité. La composition échiquéenne a connu une « préhistoire » au cours de laquelle le principe d'*égalité matérielle* restait prépondérant ; les problèmes avaient alors comme un « air de partie ». Ce n'est bien sûr plus le cas de nos jours et c'est souvent ce qui dérouta le joueur qui observe un problème pour la première fois ; les positions sont abracadabrantes !

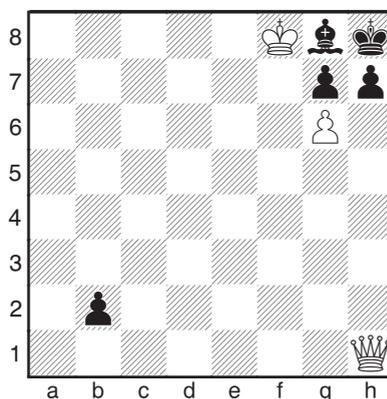
La **dualité** – deux mats différents sur une

même défense – est à proscrire. Surtout si la variante est thématique, c'est-à-dire faisant partie intégrante de l'illustration du thème. Ce principe est étendu à la réfutation d'un essai ; là encore, on apprécie qu'elle soit unique.

Notez cependant que des exceptions peuvent se présenter ; il s'agit d'un cadre général, pas d'un carcan ! Nous en verrons de nombreux exemples.

Il existe aussi une règle, plus technique, qui impose que la position d'un problème **doit pouvoir se justifier**. C'est-à-dire que l'on doit pouvoir l'atteindre à partir de la position initiale d'une partie à l'aide des seuls coups légaux. Cette règle est à l'origine d'un genre particulier de la composition échiquéenne, la *partie justificative*, qui compte de nombreux adeptes.

Mieux qu'un long discours, voici un deux-coups dont la réalisation très négligée illustrera à merveille notre propos. C'est son unique intérêt !



Les Blancs jouent et font mat en 2 coups

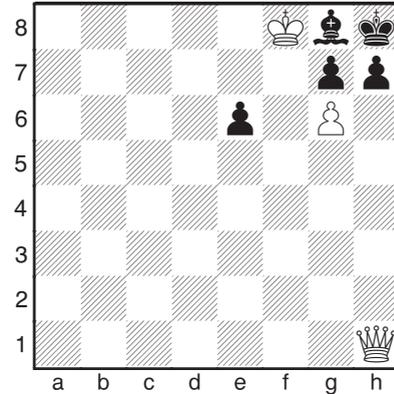
Le ♖g7, protégé par son seul Roi, est vulnérable. La tentative 1. ♖b7? est réfutée par 1... ♗f7! La Dame interceptée ne peut mater dans le temps imparti. Mais nous pouvons améliorer son jeu avec la clé à sacrifice 1. ♖h6! La menace en g7 suscite la variante 1...gxh6 2.g7 mat et nous amène naturellement à la question suivante : que vient faire le ♜b2 là-dedans ? Après vérification, il apparaît que son rôle consiste uniquement à empêcher 1. ♖a1, car la menace en g7 serait là aussi imparable, la défense n'ayant rien à interposer sur la grande diagonale noire. Une autre clé tout à fait inadmissible puisqu'elle contredirait le principe d'unicité évoqué plus haut. Sans le ♜b2, ce problème serait simplement irrecevable, car *démoli par une deuxième solution*.

De par sa portée très limitée, le pion permet souvent de verrouiller une case gênante, à partir de laquelle une pièce pourrait mater de façon inopportune, sans pour autant affecter le reste de la solution. Sauf que ce genre de compromis est juste une solution de facilité peu esthétique.

Afin d'améliorer notre exemple, le problémiste pourrait avoir deux approches :

- Supprimer le ♜b2 mais conserver la Dame. Cela passe par la validation de l'essai 1. ♖a1 avec une réfutation unique. Nous pourrions obtenir la position du diagramme suivant (D).

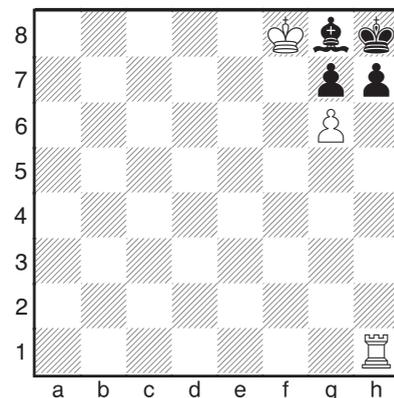
Du coup, notre problème trouve une légitimité artistique sensiblement plus tangible ; la Dame va recenser l'ensemble de ses menaces de mat sur g7. Pour les essais, nous avons 1. ♖b7? ♗f7! déjà vu et 1. ♖a1? e5! avec une nouvelle



Notre exemple amélioré grâce à la 1<sup>re</sup> approche

interception. La clé 1. ♖h6! et sa variante demeurent inchangées. Vous conviendrez tout de même avec moi que cette première version est plus élaborée. Ce n'est pas encore un chef-d'œuvre, loin s'en faut !

- Supprimer le ♜b2 et la ♗h1 ! Une transformation radicale qui éradique le *Jeu d'Essai* (1. ♖b7? et 1. ♖a1?) de notre première version ! Mais quel est son intérêt ?



Notre exemple amélioré grâce à la 2<sup>e</sup> approche<sup>1</sup>

1. Cette position provient d'un lointain souvenir : un animateur

Le principe d'économie appliqué à la lettre ! Nous avons substitué une Tour à la Dame et le ♠b2, devenu inutile, a suivi. Il est désormais hors de question de menacer quoi que ce soit. Notre approche ne s'est pas contentée de réduire le matériel ; elle a bouleversé le fondement même de notre solution, puisque 1.♙h6! n'a qu'un seul effet immédiat, passer le trait aux Noirs. C'est un *blocus*, l'équivalent du *Zugzwang* dans une partie, où l'obligation de jouer est fatale pour la couleur au trait.

Notre clé introduit deux variantes : 1...gxh6 2.g7 mat et 1...♙ bouge<sup>2</sup> 2.♙xh7 mat. Un autre point positif de cette version avec la Tour : il n'y a plus le dual 2.♙xg7 ou 2.♙xh7 mat sur le départ du Fou.

En définitive, nous avons renoncé au *Jeu d'Essai* mais nous avons étoffé le *Jeu Réel* de la solution, qui comprend la clé 1.♙h6! et les deux variantes résultantes. Là aussi, l'ensemble a tout de même meilleure allure que le problème d'origine !

Grâce à l'observation de quelques principes – qui font office de tronc commun en quelque sorte – nous avons amélioré une position bancale tout en abordant des notions récurrentes simples : le *Jeu d'Essai* et le *Jeu Réel* – qui sont des *phases* de la solution – les *problèmes à menaces* ou les *blocus*...

Il existe cependant bien d'autres critères objectifs permettant d'apprécier un problème à sa juste valeur. Nous en verrons beaucoup tout au long de cet ouvrage. Parfois, cette appréciation peut exiger une connaissance approfondie, à la fois des mécanismes observés sur l'échiquier, propres à la *technique de composition*, mais aussi de l'*histoire du thème* ; qui l'a créé, quand, dans quelles circonstances, son évolution, ses plus belles illustrations, les difficultés particulières, les associations avec d'autres thèmes, les antécédents du compositeur, etc. Car la composition échiquéenne est aussi mouvante que la théorie des ouvertures, si chère aux joueurs !

Mais rassurez-vous ! La composition relève du domaine artistique ; souvent, c'est juste une question de goût. Et puis mon intérêt n'est pas de vous assommer avec une terminologie rébarbative ou des renvois incessants à un index technique. Mon propos n'est pas de vous convaincre que « je sais » ; je veux juste vous montrer pourquoi « j'aime » et partager avec vous les immenses joies que peut procurer la composition échiquéenne. Avec l'espoir que vous apprécierez à votre tour et, pourquoi pas, vous insuffler l'envie de vous y frotter. À quand votre premier problème ? Il y a un début à tout !

---

*de club me l'avait proposée comme exercice et je suis malheureusement incapable de citer son auteur. Il existe cependant une position inversée, avec toutes les pièces à l'aile dame, attribuée à Paul Morphy et datée de 1856 (source : StrateGems, le magazine internet de l'UIS Chess Problem Society).*

2. On utilise parfois l'expression latine « *ad libitum* ».