

Clef

Les résultats de diverses études suggèrent que la pratique intensive (une séance de deux heures) est moins efficace que la pratique distribuée (deux séances d'une heure).

Une session doit durer entre une heure et deux heures.

Une session se constitue de plusieurs unités conceptuelles. Vous pouvez combiner la tactique, la stratégie (finale ou milieu de jeu), la technique en finale, la théorie d'une ouverture. Assurez-vous que chaque unité est porteuse d'un seul concept dont les constituants ne se confondront pas avec les autres unités.

Le temps de jeu n'est pas une session de travail.

D. Dynamique de la progression aux échecs

Qu'avez-vous besoin d'apprendre pour progresser : la tactique ? la stratégie ? la technique des finales ? Faut-il faire des séances « *spécial finales* » ou bien les consacrer entièrement à la tactique ? L'apprentissage peut-il être réduit à une simple accumulation de connaissances ?

Nullement. Les sections précédentes ont montré que les connaissances en mémoire étaient organisées. L'importance relative de chaque aspect du jeu dans une position donnée s'apprend. De nombreux ouvrages sont dédiés à diverses facettes du jeu et témoignent de sa richesse et de sa complexité. Il n'est donc pas surprenant que la progression aux échecs ne soit généralement pas linéaire mais soit constituée de stades. Cette progression par paliers reflète

la réorganisation cognitive. Il est intéressant de noter que la théorie souvent utilisée pour justifier le changement d'état d'un système apprenant passe par une zone plateau (ou de contre-performance) où les éléments se voient temporairement dissociés. Le nouvel état de connaissance est souvent le fruit d'une réorganisation, d'un travail sur les concepts. Pour simplifier, nous pourrions le présenter comme un cycle : état stable, assimilation, déséquilibre, réorganisation, nouvel état stable.

La réorganisation est d'autant plus utile qu'elle constitue en quelque sorte une révolution au sein du joueur qui en fait l'objet. La manière de concevoir, sinon le jeu, du moins un de ses aspects sous un nouveau jour, ouvre au joueur de nouveaux horizons à explorer. Par exemple, une amélioration notable de la perception d'un aspect du jeu peut amener le joueur à considérer des éléments précédemment incompris, et qui furent de ce fait rejetés comme inintéressants. C'est seulement lorsque les finales de bases sont comprises que certains joueurs se prennent de passion pour les trésors cachés dans les études de finales. Nous pourrions nous demander s'il pourrait en être autrement, s'il serait possible de se prendre de passion pour un art dont on ne saisirait rien. L'accomplissement du cycle de progression permet d'ouvrir de nouvelles perspectives pour les sessions d'entraînements.

Le début de l'apprentissage est très probablement linéaire. Les connaissances s'accumulent et s'associent les unes aux autres. Le néophyte apprend ce qu'est une Tour, puis il associe un mouvement à la

pièce, et apprend comment la Tour se saisit des pièces adverses. Ensuite, il apprend des manœuvres plus complexes (par exemple, comment mater avec Tour et Roi contre Roi). Toute cette première phase d'apprentissage est dédiée à l'acquisition de connaissances simples. Une accumulation qui ne demande pas la révision des concepts déjà acquis. Enfin, la première phase de l'apprentissage se conclut sur les bases du développement dans l'ouverture et la stratégie. C'est souvent à ce stade que les choses se compliquent pour la première fois. Par exemple, les débutants apprennent parfois que le Fou a une valeur théorique supérieure au Cavalier. Certains enseignants parlent même du vieux concept de petite qualité et illustrent cet avantage théorique par une allusion à la paire de Fous. Pendant un temps, le joueur en plein épanouissement échiquéen va donc construire une représentation du jeu où le Fou est supérieur au Cavalier. Il va élaborer sa compréhension de toute nouvelle position selon ce principe de petite qualité. La conceptualisation des connaissances ultérieures reposera aussi sur ce principe. Un jour, cependant, le joueur sera (forcément) amené dans sa pratique à connaître des situations où le Cavalier se montre supérieur. Il va donc devoir, dans ce cas, réviser les liens logiques qui unissaient Fou et Cavalier pour pouvoir intégrer le fait que, sous certaines conditions, le Cavalier peut être plus fort. Après un travail sur lui-même, il comprendra que la valeur des pièces est relative et peut se formaliser comme une valeur absolue pondérée par d'autres facteurs (positionnels et tactiques). Bien sûr, il n'est pas possible d'enseigner

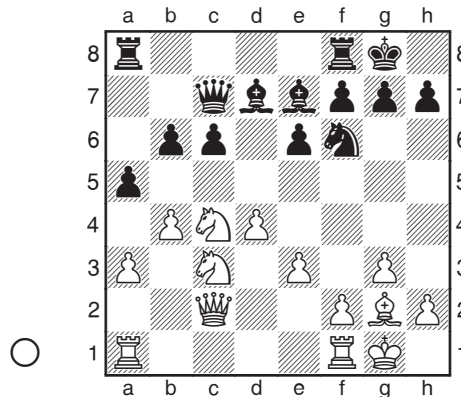
des concepts avancés à des joueurs qui commencent leur apprentissage du jeu. Et donc, comme souvent dans les domaines complexes, l'apprentissage est un cycle où il faut parfois réviser ses propres conceptions.

Prenons un autre exemple. À un stade donné de son apprentissage, le joueur rencontrera la notion de « mauvais Fou ». On appelle ainsi un Fou dont l'activité est fortement limitée par ses propres pions. En général, il est de loin préférable de posséder un Cavalier bien centralisé à un tel Fou. Le joueur va d'abord intégrer cette règle à ses connaissances de façon relativement rigide : il n'envisagera même pas d'échanger un bon Cavalier contre un mauvais Fou. Et puis, il va rencontrer des situations telles que celle détaillée dans l'exemple qui suit, et devra assouplir son point de vue.

Capablanca ○ | ● Alekhine

29^e partie du match pour le championnat du monde, Buenos Aires 1927

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6 4.♙g5 ♗bd7
5.e3 c6 6.♗f3 ♚a5 7.♗d2 ♙b4 8.♚c2 dxc4
9.♙xf6 ♗xf6 10.♗xc4 ♚c7 11.a3 ♙e7 12.g3
0-0 13.♙g2 ♙d7 14.b4 b6 15.0-0 a5 (D)



Pour compenser la faiblesse du pion c, qui se trouve exposé sur colonne ouverte, les Noirs contre-attaquent le pion b4. Capablanca imagine un excellent plan :

16. ♖e5! axb4 17. axb4 ♜xa1

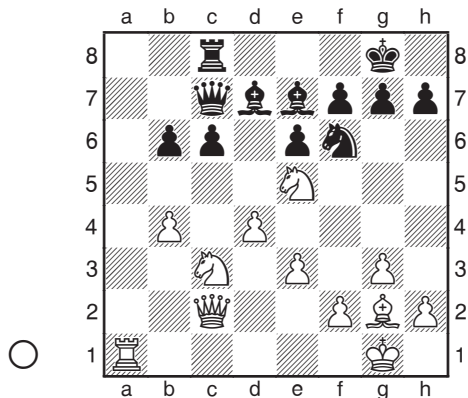
Prendre le pion en b4 n'est pas recommandable : 17... ♗xb4? 18. ♖b5 ♜b7 (ou 18... ♜d8 19. ♖a7±) 19. ♖xd7 ♜xd7 20. ♗xc6 ♜ac8 21. ♜fc1 ♜d8 22. ♜a7 ♖d5 23. ♜b2± et les Blancs dominent grâce au contrôle des colonnes ouvertes et une forte structure centrale.

18. ♜xa1

Encore une fois, la prise est mauvaise : 18... ♗xb4? 19. ♖b5 ♜c8 20. ♖a7! ♜c7 21. ♖xd7 ♜xd7 (21... ♖xd7 22. ♖xc6 ♗d6 23. ♖e7+! ♗h8 24. ♜xc7 ♗xc7 25. ♜a7+-, variante de Tartakover) 22. ♗xc6! ♜d8 23. ♗f3± et le Cavalier blanc ira en c6, assurant la domination des Blancs.

18... ♜c8 (D)

Alekhine renforce le pion c6 et en même temps défend sa Dame. Il compte vite consolider sa défense et se prépare à une longue résistance.



C'est dans cette position que Capablanca a surpris non seulement son adversaire,

mais tous ses contemporains. Car son évaluation de la position sortait largement des canons habituels de la pensée échiquéenne.

19. ♖xd7!!

Capablanca, ce qui est encore plus surprenant, a joué ce coup presque instantanément, comme une évidence ! En discutant de cette position, les théoriciens de l'époque ont été choqués par sa décision d'échanger son Cavalier dominant pour un « mauvais » Fou. Mais, pour Capablanca, c'était une décision logique, qu'il n'a même pas pris soin d'expliquer dans son livre. Le Fou noir de cases blanches allait se replier en e8 au prochain coup et la défense du pion c6 aurait ainsi été assurée. En échangeant le Cavalier pour le Fou, les Blancs éliminent le principal défenseur de ce pion faible et ont une initiative durable. La suite de la partie démontre combien le jugement de Capablanca était juste. L'esprit du célèbre Cubain était assez libre des concepts dogmatiques et orienté vers le concret.

19... ♜xd7 20. ♖a4 ♜d8 21. ♜b3 ♖d5 22. b5!

La méthode la plus simple. Les Blancs échangeront le pion b (faible) pour le pion c, ne laissant que le pion b adverse, qui deviendra une proie facile. La structure blanche sera, en revanche, très solide. La disparition du pion c6 augmentera la force du Fou blanc sur la grande diagonale.

22... cxb5 23. ♜xb5 ♜a8 24. ♜c1

Imprécis est 24. ♜b1? ♜a4 25. ♜xa4 (25. ♗xd5? ♜a5 26. ♜xb6 ♜xb6 27. ♜xb6 ♜xd5-+) 25... ♖c3 26. ♜b3 ♖xb1 27. ♜xb1=.

24... ♜a5 25. ♜c6 ♗a3 26. ♜b1 ♗f8

Maintenant, 26... ♜xa4? ne marche pas : 27. ♜xa4 ♖c3 28. ♜xa3 ♖xb1 29. ♜b4!+- (ou

29. ♖b2!+-).

27. ♗xd5!

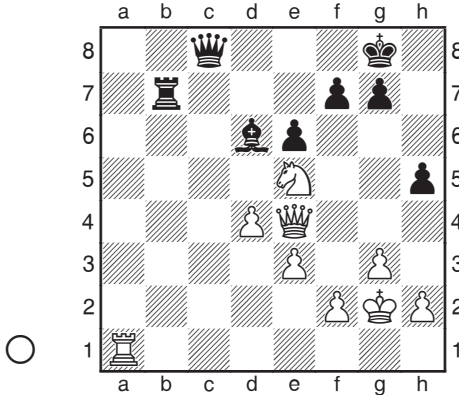
Cet échange est facile à comprendre : les Blancs gagnent le pion b6.

27... ♜xd5 28. ♘xb6 ♜d6 29. ♖b7

Les Blancs ont gagné le pion et conservé de très bons emplacements pour leurs pièces.

29... h5 30. ♘c4 ♜d7 31. ♖e4 ♜c7 32. ♘e5 ♖c8 33. ♗g2 ♗d6 34. ♜a1 ♜b7 (D)

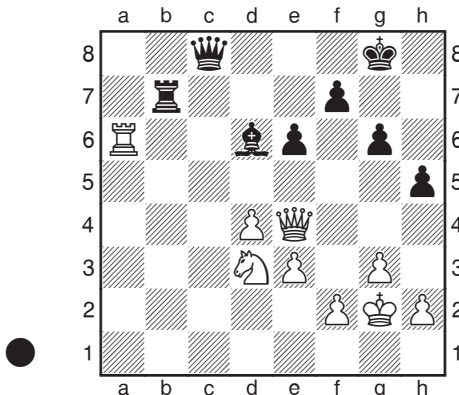
34... ♗xe5 35. ♜a8 ♗f6 36. ♜xc8+ ♜xc8 était peut-être la meilleure chance.



35. ♘d3!

Il faut garder le Cavalier sur l'échiquier, il est ici plus fort que le Fou.

35... g6 36. ♜a6! (D)



Le Fou réduit l'activité du Cavalier, c'est pourquoi Capablanca l'attaque.

36... ♗f8 37. ♜c6! ♜c7

Pratiquement forcé. Si 37... ♖d7, 38. ♘e5 ♖e7 39. ♘xg6! fxg6 40. ♖xg6+ ♖g7 41. ♖xh5 ♜e7 (41... ♜b2 42. ♜xe6+-) 42. d5!+- et les Noirs sont impuissants.

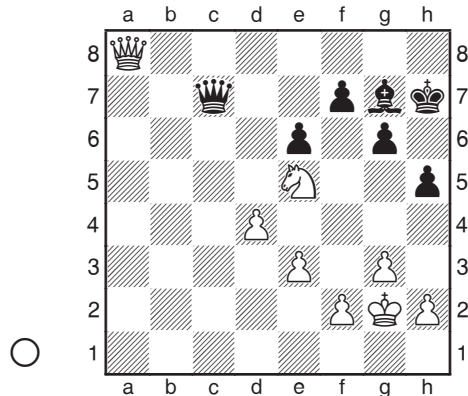
38. ♜xc7?!

Sûr de sa bonne technique en finale, peut-être dans un excès d'optimisme, Capablanca n'hésite pas de poursuivre les échanges, mais cette décision ici n'est pas très adaptée. 38. ♜b6!± était meilleur, conservant une pression permanente sur la position noire.

38... ♖xc7

Maintenant, les Noirs peuvent souffler un peu, le danger immédiat est passé.

39. ♘e5 ♗g7 40. ♖a8+ ♗h7 (D)



41. ♘f3

En finale de pièces mineures, la structure de pions solide avantagerait considérablement le Cavalier sur le Fou ; par contre, une finale de Dames serait bien plus difficile à gagner. C'est pourquoi il ne faut pas autoriser l'échange.

41... ♗f6 42. ♖a6

Capablanca se décide à préparer la percée centrale.

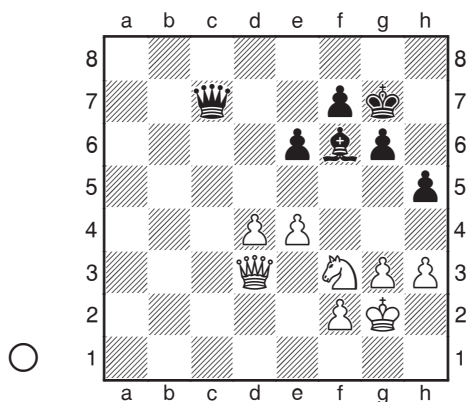
42...♔g7 43.♚d3

Les pions blancs sont maintenant soutenus mais les Noirs ont plus de liberté pour leurs pièces.

43...♚b7 44.e4 ♚c6 45.h3

Il est utile d'avoir une case disponible pour abriter le Roi. De surcroît, la mobilité des pions blancs augmente.

45...♚c7 (D)



46.d5

Une fois les préparatifs achevés, les Blancs avancent pour créer un pion passé. Comme dans la plupart des positions, Dame et Cavalier coopèrent mieux que Dame et Fou, et c'est cette conviction qui pousse Capablanca à suivre son plan sans se soucier des conséquences. Mais l'ouverture de la position augmente aussi la force du Fou. Fallait-il chercher d'autres améliorations de la position ? De point de vue pratique, dans une partie de compétition, nous sommes censés prendre des décisions sans cesse et trop d'hésitation peut également s'avérer néfaste.

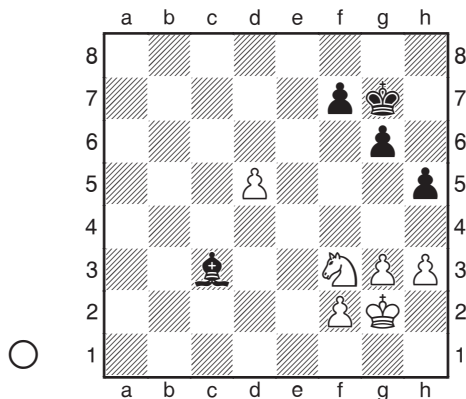
46...exd5 47.exd5 ♚c3!?

Alekhine propose l'échange des Dames, espérant ainsi faire participer son Roi à la défense.

48.♚xc3?!

Capablanca croyait sans doute surmonter les éventuelles difficultés techniques. Peut-être que l'alternative 48.♚d1! ne lui a pas plu. Ensuite, il faudrait chercher à renforcer la position par des manœuvres, bien qu'il ne soit pas évident de savoir comment y arriver. La Dame noire devient très active et joue sur les cases blanches, par exemple 48... ♚c4! et maintenant il est difficile de trouver mieux que 49.h4 (on n'est jamais trop content de jouer de tels coups car les pions blancs pourront être attaqués en finale par le Fou noir) 49...♔f8 50. ♚d2 ♚e4 51. ♚a5 ♚d3 (51...♔e7? 52.d6!+-) 52. ♚c5+ ♔e7 53.♚c8+ ♔g7 54. ♚c7 ♚a3 55. ♚c2± et les Blancs sont toujours beaucoup mieux mais ne progressent pas vraiment.

48...♔xc3 (D)



Comment faut-il procéder ici ? Quel est le meilleur plan ? Le Fou noir limite les mouvements du Cavalier blanc.

49.♔f1

Le Roi blanc doit aller vers le centre et se

rapprocher de son pion passé.

49...♖f6 50.♗e2 ♘b4

Le Fou cherche la meilleure diagonale ; celle d'où il pourra attaquer les pions blancs qui se trouvent sur les cases noires.

Après 50... ♗e7!? 51.♗d3 ♘a5 52.♞e5 ♘e1 53. ♗e2 ♘c3 54. ♞c4 ♘b4 55.f3 f6 56.g4 ♘c5, les Noirs établissent une ligne de défense solide mais le combat est encore ouvert.

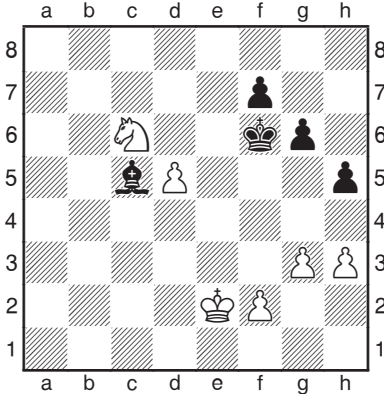
51.♞d4

Capablanca profite de l'occasion et, en exploitant des patterns géométriques, améliore la position de son Cavalier.

51...♘c5

Bien entendu, le Roi noir ne pouvait pas attaquer le pion blanc : 51...♗e5?? 52.♞c6+!+-.

52.♞c6 (D)



En regardant la position, on se rend compte que le Roi noir ne peut s'approcher du pion d5 que via la case e4. Le Cavalier et le pion font un mur infranchissable sur les cases e7, e6 et e5. Mais est-ce suffisant pour gagner la partie, quand les pions blancs de l'aile roi posent problème ?

52...♗f5 53.♗f3

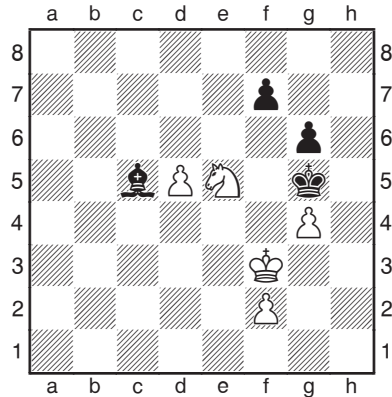
Il faut chasser le Roi noir.

53...♗f6 54.g4 hxg4+ 55.hxg4 ♗g5??

Une grosse erreur ! Fatigué sans doute par sa longue défense, Alekhine se jette sur l'occasion de s'activer, mais lâche le contrôle de la case e5 pour un petit instant – juste assez pour Capablanca qui saisit sa chance sur-le-champ et nous fait une très belle démonstration de sa célèbre technique en finale.

Après le prudent 55...♘d6! 56.♗e4 ♗g5! 57.♞e5 f5+ 58. ♗d4 ♗f4 59. ♞c4 ♘b8 60.gxf5 gxf5, les Noirs sont tout près de la nulle.

56.♞e5! (D)



Le Cavalier est à nouveau maître de la situation !

56...♘d4

Alekhine est contraint de laisser le pion f7. Le Roi ne peut pas revenir en jeu car si 56...♗f6, 57.♞d7+-. Dans le cas de 56...f6, les Blancs gagnent facilement par 57.♞f7+ ♗h4 58.d6+-. Perd aussi 56...f5 57.d6! ♘b6 [ou 57...fxg4+ 58.♗g2 ♗f5 (58...♘xd6 59.♞f7+ ; 58...♗f6 59.♞d7+-) 59.d7 ♘b6 60.♞c6+-] 58.d7 ♗f6 59.♞c6+- et le pion coûte le Fou entier.

