

ДЕНЬ СУРКА

Я не так давно занимаюсь задачами на кооперативный мат (Н #), но тем не менее, хочу поделиться своими впечатлениями.

Изначально, я, как и многие начинающие составители считал, что задачи этого жанра не что иное, как что-то надуманное, что-то из области «поддавок», что-то лёгкое и не серьёзное.

Сегодня-то я, конечно, понимаю, что был неправ и сожалею о том, что потерял много времени из-за своей неграмотности. (Да и где можно чему-то научиться, живя на «задворках Российской империи»? Небольшая ретардация: центральный журнал «Шахматная композиция» – для профессионалов и этим всё сказано. А тем более сегодня... Открываешь его: итоги соревнований, статьи по этюдам с надоевшим Напимовым, да рубрика «Публикуется впервые». И после этого, в «центре», ещё и удивляются – почему с каждым полугодием подписчиков становится всё меньше и меньше?).

Но здесь и нет ничего удивительного, задачи на кооперативный мат – жанр особенный, отличный от любого другого жанра, как своей внутренней «материей», так и потенциалом неиспользованных возможностей. Как известно, основы шахматного искусства берут свое начало из практических шахмат, т.е. базируются на противоборстве двух равноценных «воинских подразделений». И побеждает тот, кто лучше владеет искусством стратегии и тактики этой удивительной «военной» игры.

Такое противостояние мы наблюдаем и в любом жанре шахматного искусства. Одна сторона атакует, другая изо всех сил сопротивляется, а чем «сильнее» это сопротивление (тематика, жертвы, различного рода нюансы и т.д.), тем и ценнее произведение шахматного искусства. Вот такое «поведение» на шахматной доске нам, что называется с родни, а следовательно и по плечу.

Главная же особенность кооперативного жанра идёт в разрез этим привычным для уха и глаза «законам». И заключается она в том, что здесь нет этого главного, что взято из практических шахмат – противоборства! Изначально это отпугивает, а когда начинаешь разбирать задачи такого плана то уже начинает пугать совершенно другое – масштаб открывающихся перед тобой возможностей, которые просто не под силу до конца ни просчитать, ни проанализировать. Этот факт, как раз и позволяет нам заглянуть за рамки «дозволенно», непривычного и экстравагантного, а там ..., предвкушая увидеть что-то особенное и впечатляющее от чёрно-белого тандема, мы постоянно наталкиваемся на банальность и повседневную обыденность.

Да, первое впечатление, прямо скажем не утешительное (речь идёт о миниатюре). Понятие «поддавки» не рассеивается, а наоборот, подтверждается наличием многочисленных фактов. А факты, как известно, вещь упрямая.

Что мы видим? Как правило, основу «маленьких» задач составляет, не что иное, как блокирование полей у чёрного короля с правильными или идеальными матами, т.е. всё то, что уже давно набило оскомину даже в традиционных жанрах задачной композиции. Попытки во чтобы-то ни стало сделать правильные финалы, так и остаются попытками, за которыми мы забываем о главном – содержании. Это тоже идея, но идея навязчивая, а не перспективная. В результате, одно и тоже всё повторяется, повторяется и повторяется. Ну, прямо День Сурка, да и только. Поэтому и напрашивается справедливый вопрос – в чём тогда, собственно, смысл создания этого жанра, уж не только ли для того, чтобы одни и те же проблемы решать теперь сообща? Но какая

разница, одна сторона берёт на себя ответственность за содеянное в искусстве малого жанра или две? А разница есть и ещё какая разница! А мы повторяем, копируем, слизываем, делаем «по» и плодим, плодим и плодим. Не видно ни новизны, ни сложности, ни надлежащей тематики.

Жанр придумали, ума хватило... Но это было более 150 лет тому назад! Что существенного за эти годы приобрела миниатюра? Годы идут, а «мерка» остаётся прежней. На холостых оборотах далеко не уедешь, а вот «топливо» кооперативного жанра расходует по полной программе. Думаю, дедушка Макс Ланге (7.8.1832-8.12.1899) и в страшном сне не мог предположить, что будет в 21 веке с его детищем.

До сих пор не определены рамки, которые могли бы стать основой существования и развития жанра. Вот и «лепим» сюда, кто во что горазд.

Жанр по своей природе – мощный, потенциал не исчерпан, а посему и идеи здесь должны разрабатываться и реализовываться такие, которые практически невозможно сделать в задачах на прямой мат. Тематика должна быть новая, перспективная, она должна быть богаче и сложнее, т.е. соответствовать и времени (как хорошее вино, чем выдержка больше, тем оно крепче и лучше) и этому жанру. А мы его пичкаем фаст-футовыми (быстрого приготовления) «блюдами», от которых он стареет, теряет свое «лицо» и «характер». Очень жаль, что не мы управляем ситуацией, а ситуация нами.

Ну, что сегодня стоит правильный мат (да ещё и без участия белого короля; здесь понятие и трактовка правильного мата должна быть иной) в области коопматов? Да ровным счётом ничего, или почти ничего. Для такого ёмкого жанра – это просто «семечки», а точнее шелуха от них. Но мы, тем не менее, продолжаем «мусорить» простейшими приёмами, взятыми на прокат у умирающей «старушки» - чешской школы. Давно пора признаться и объявить, что сегодня правильные маты, это всего-навсего нюансы со знаком «+», а мы их ошибочно выдаём за тематику, да ещё где? – в коопматах. Сегодня правильный мат в этом жанре (да и вообще в задачной композиции) только отвлекает и мешает сосредоточиться на реализации сложных и интересных идей. Предчувствую «армию» недовольных, которым кроме правильных финалов нечего предложить, а «жить-то» хочется.

К сожалению, «шедевры» подобного пошиба не только публикуются в центральных журналах по композиции, но ещё и умудряются отхватить отличия. Но с этим ничего не поделаешь – «все мы люди, все мы человеки». А пока, суть да дело, парад «шелухи» продолжается.

Повторюсь ещё раз, такими нюансами, как «правильный мат», должна обрабатываться (по возможности) и шлифоваться тематика достойная уровню жанра, в противном случае, это лишь муляж в искусстве кооперативного мата. Рассмотрим такой пример:

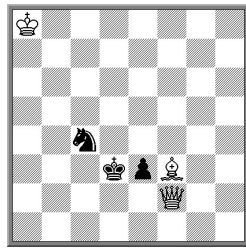
№1. a) 1. ♖d6 ♜b2 2. ♗e4 ♘e2#; b) ♜>e1: 1. e2 ♜b4 2. ♗e3 ♘e4#;
c, d, e, f) ♚>b2, d5, d6, g2: c) 1. b1 ♗ ♘d1 2. ♗c3 ♘c2#; d) 1. ♗e5 ♘g4 2. ♗e4 ♘f5#;
e) 1. d5 ♜e1 2. d4 ♘e4#; f) 1. g1 ♘ ♜e1 2. ♘d4 ♘e4#;
g=b) ♚>d2: 1. ♗a3 ♜e5 2. ♗c2 ♘e2#.

Семь правильных эхо-матов. На первый взгляд красиво, но ... задача не получила даже похвальный отзыв. Причина понятна: нет идеи достойной кооперативной игры.

№2. a) 1. ♜f6 ♗c5 2. ♜b2 ♘a4#; b) 1. ♜b6 ♜b1 2. ♜b3 ♘a1#; c) 1. ♘c4 ♗e1 2. ♘a2 ♗c2#; d) 1. ♗c5 ♗c1 2. ♗a4 ♜b3#; e) 1. a5 ♜b3+ 2. ♗a4 ♗c5#.

Просто нет слов – уникальная задача! И это 35-й год – без компьютерный век!

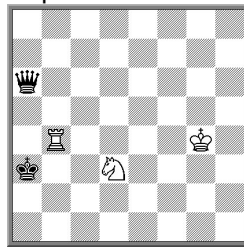
**№1. В. Иванов,
А. Лобусов**
«СШН», 2008



Н # 2

№2. Г. Форсберг

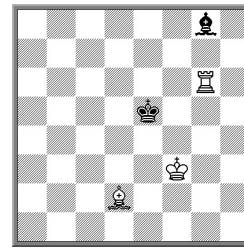
МК В. Паули, 1935
1 приз



Н # 2

b-e) ♔=♚, ♜, ♝, ♞, ♟

**№3. В. Иванов
В. Чепижный**
«СШН», 2008



Приз

Опять мы видим (№1) правильные маты с блокированием полей у чёрного короля. Но всё это встречалось и в других жанрах. Да, повторить эту изъезженную идею в миниатюре на прямой мат практически невозможно. Поэтому задача достойна публикации. Но дать отличие за количество в компьютерный век...? Может быть и актуально, но не убедительно. Почему? Да хотя бы потому, что всё это было, было, было. А увеличить количество близнецов, подыгрывая кооперативному жанру с помощью компьютера, невелика заслуга.

Вот почему, между жанром кооперативным и остальным «миром» шахматного искусства, должна быть граница «дозволенности», которая к сожалению, размывается на наших глазах. По жизни у нас уже был пример, когда политики пытались стереть грани между городом и деревней (?). И что из этого получилось, все хорошо знают. А сегодня, уже составители, собственноручно пытаются умолить достоинства кооперативной миниатюры.

Жизнь видимо, ничему многих не научила.

Прежде, чем предложить одну, на мой взгляд, интересную идею, давайте отмотаем немного «плёнку» назад и заглянем в 30-е годы прошлого столетия.

Говорят, от хороших привычек отвыкать так же трудно, как и от плохих. Но вот как-то с трудом верится в это утверждение. Сюда больше подойдёт такой афоризм – «И хорошие вещи тоже портятся».

Ретардация: частенько в судейских отчётах проскальзывает термин – «близнецы Форсберга», но ..., лично я не видел ни одной миниатюры, в которой бы этот «механизм», с заменой всех типов фигур, был повторён. Да, есть близнецы с частичной заменой по Форсбергу, но не Форсберг. А посему и вопрос не праздный – уместен ли здесь термин – «близнецы Форсберга»? К сожалению, в справочниках, где даётся классификация близнецов, такого пояснения нет, как нет и самого понятия. Отсюда и все заморочки. А выход прост: то, что сделал автор в №2, назвать – таск Форсберга, а всё «остальное» - близнецы Форсберга.

Обещанную идею начну с пред истории.

№3. a) 1. ♗h7 ♜d6 2. ♗f5 ♗f4#. b) ♔<>♚: 1. ♗c4 ♗e1 2. ♗e2 ♗g3#. c) ♗<>♚: 1. ♗g5 ♜d6 2. ♜f6 ♜d5#.

Две пары однотипных фигур меняются местами.

Здесь всё понятно. Данную идею повторить в малютке на прямой мат крайне сложно, а для кооперативного жанра – это не архи сложная задача. Поэтому и нет сомнений – перед нами идея кооперативного плана, а вот финалы

идеи, украшены идеальными матами с блокированием полей у чёрного короля. Чувствуете разницу!? Не даром и судья конкурса В.Нефёдов, такое сочетание «обозвал» находкой для 5-ти фигурной задачи.

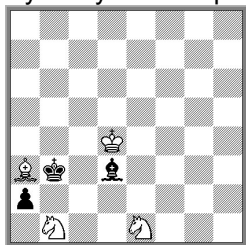
Идея понятна: «то», что можно сделать в жанрах на прямой мат, надо и реализовывать в этом жанре, а не тащить это «то» в жанр кооперативный.

Работая в этой области, я попытался усложнить эту идею. А именно, сделать не просто близнецы, механика, создания которых давно известна, а близнецы с какой-то «изюминкой», дабы не пресмыкаться перед утверждённой классификацией. Сразу замечу, не всё получилось, как хотелось бы в идеале (в одном близнеце мат неправильный), но идея, на мой взгляд, стоит свеч.

Вашему вниманию предлагаются групповые близнецы. Что здесь подразумевается? Выражаясь языком математики, это некий шахматный алгоритм «извлечения» производного близнеца из позиционного (титульного), путем обмена местами («↔») пары однотипных фигур. Причём, в каждом новом производном близнеце меняются разные однотипные фигуры. В противном случае, возможен элемент случайности. Предметно говорить о групповых близнецах можно только в том случае, если задача имеет не менее двух таких групп («a» + «a^») и («b» + «b^»), в состав каждой из которых входит титульный и производный близнецы. Причём, все они должны быть равнообъёмными, но это и так понятно. Это требование распространяется и на задачи с двумя и более решениями.

№4.В.ИВАНОВ

Публикуется впервые



Н # 2

1 группа: «a» + «a^») ♕↔♕:

a) 1. ♕b5 ♖c2 2. ♕a4 ♖a1#.

a^) 1. ♕c1 ♖c5 2. ♕b2 ♕c2#.

2 группа: b) ♖e1>d1 + b^) ♖↔♖:

b) 1. ♕b5 ♖e4 2. ♖c4 ♖d2#.

b^) 1. ♕e2 ♕c5 2. ♖d3 ♖f2#.



Шарж В.Чекарькова

Я уже отмечал, что один из близнецов с неправильным матом, но главное всё же идея, а не правильные маты, которые уже начинают «душить» композицию своей надоедностью, которая начинает сопрягаться в банальностью.

Если идея приживётся, то можно будет её официально сформулировать..

Шесть таких групп с переменной мест всех шести типов фигур (♖↔♖, ♗↔♗, ♘↔♘ и т.д.) – это TACK.

Хочется надеяться, что проблемисты не останутся равнодушными к идее групповых близнецов и покажут своё «Я» уже в ближайшее время!

