

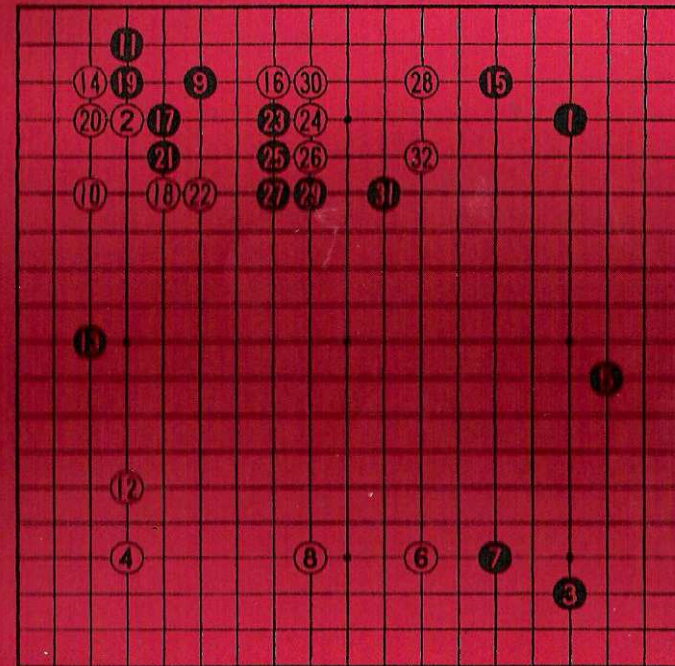
« Utaro Hashimoto (ancien 9 dan, rival de Maître Go Seigen) a dit : *celui qui joue une seule bonne partie dans toute sa vie est un des meilleurs professionnels* »

« L'obstination n'est-elle pas le support de l'entreprise humaine ? Sans aucun doute, le Go est une science, de plus il nous donne une leçon morale que les sciences dures ne nous apportent pas : 'apprendre à avoir honte de soi' et 'savoir se débarrasser des préjugés'. »

Ces extraits illustrent la volonté de Maître Lim d'aller plus loin qu'un simple commentaire de parties. Dans cette brochure, on retrouve la verve à laquelle l'auteur nous habitue depuis des années, dans une aspiration constante à faire partager son amour du go vécu comme une science exacte et un mode de vie. Elle s'adresse en premier lieu aux joueurs classés en dan, mais l'auteur s'adresse plus généralement à tout joueur de go désireux de progresser sur la voie de la rigueur.

NOTE SUR DES PARTIES COMMENTÉES

par Maître Lim



Finale de la coupe LG 2001 (1-32): Lee See Dol vs Lee Chang Ho

Préface

M^e Lim est une figure historique du jeu de Go en France. Il a enseigné le Go pendant plus de 30 ans et est le premier artisan de l'excellent niveau de jeu français. L'enseignement de Me Lim a toujours été orienté vers l'indépendance intellectuelle, la capacité à développer ses propres analyses. C'est dans cet esprit, esprit critique érigé en règle de vie, que Me Lim propose sa propre interprétation des parties des meilleurs joueurs mondiaux, dont plusieurs se sont déroulées lors des quarts de finale de la LG-Cup à Paris en novembre 2000.

La Ligue de Go d'Île de France, qui participe avec vigueur au développement du Go en France, accompagne avec enthousiasme la publication de cet ouvrage. Celui-ci sera une aide précieuse pour la compréhension du jeu, en particulier dans sa composante globale, de loin la plus difficile et la plus abstraite.

Frédéric RENAUD

Président de la Fédération Française de Go

C'est tout naturellement avec Maître Lim que nous inaugurons cette série de brochures à l'usage des joueurs de go. Il faut remercier ceux qui ont permis la réalisation de cet ouvrage par leur travail bénévole, en premier lieu Dohy Hong pour la mise en page et Cyrille Deuss pour les diagrammes.

Dans ce '*Noir et Blanc*' ressuscité, M^e Lim déploie à nouveau sa science et son sens critique. Si les joueurs professionnels sont traités sans ménagement, les admirateurs de M^e Lim que nous sommes savent que ses intentions sont pures. La recherche de la vérité passe ici avant les apparences faciles et les conventions sociales. Aussi, si la forme de cet ouvrage et le langage cru de l'auteur peuvent surprendre le néophyte, il y a tout avantage à travailler sérieusement les diagrammes, à suivre l'invitation de M^e Lim à répondre au débat qu'il lance et à l'accompagner dans la recherche incessante de la vérité.

Arnaud KNIPPEL

Président de la Ligue de Go d'Île-de-France

Avant-propos

Ce livre est une aventure dans le domaine de la théorie du go. Il invite au débat les joueurs de tous niveaux, et notamment les amateurs bien confirmés. Il n'est donc pas exclu qu'en dépit des études élaborées par l'auteur, il contienne quelques erreurs techniques ou des lacunes.

Certes, prendre le risque de trouver de nouveaux coups est notre privilège à nous autres, les amateurs, et les professionnels ne s'y osent pas à la légère, car leur vie dépend du gain ou de la perte de leurs parties.

Mes chers lecteurs, si vous trouvez des erreurs dans ce livre, n'hésitez pas à protester et à présenter à son auteur les diagrammes étayant votre opinion.

Quant aux joueurs en kyu, l'auteur adresse les conseils suivants :

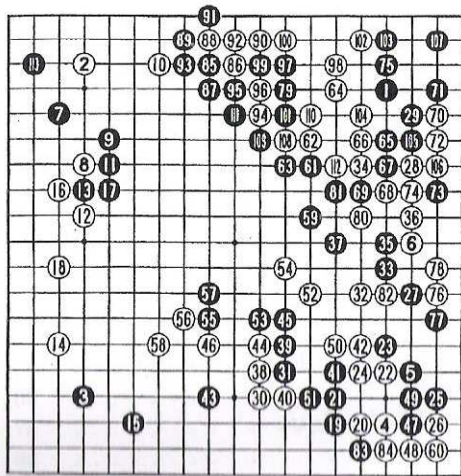
1. Il faut comprendre les joseki coup après coup avec un esprit critique; il ne faut pas les prendre pour des vérités absolues.
2. Développez votre sens global du fuseki, c'est ce qui est le plus important; le tsumego, les tesuji et le yose sont des éléments auxiliaires.
3. Méfiez-vous de l'esprit charismatique qui vous hante: le go est une science rigoureuse.
4. A votre niveau, il est très difficile d'étudier des parties des professionnels, mais il faut "flairer" leurs erreurs : le doute est le commencement de la science.
5. Il faut toujours s'efforcer de se former un esprit indépendant, jamais dogmatique, c'est ce qui fera votre capacité de jugement. Même les meilleurs professionnels commettent souvent des erreurs impensables; la structure de la conscience humaine est très fragile. Celui qui est sensible à ses erreurs est intelligent.

Table des matières

I. Partie T. Catalin contre H. Pietsch	4
II. Partie Ma Xia Chun contre Lee Chang Ho	23
III. Partie Lee Sé-Dol contre Rui Nai Wei	26
IV. Partie Cho Hun Hyun contre O Rissei	29
V. Les joseki-fuseki douteux	35
V.1 Fuseki chinois de posture basse favori de Lee Chang Ho .	35
V.2 Joseki favori de Kato le "tueur"	36
V.3 L'origine de débat sur un joseki classique	37
V.4 Un autre exemple de fuseki	39
V.5 Un autre exemple de joseki	40

I. Partie T. Catalin contre H. Pietsch

C'est une partie entre Taranu Catalin (4e dan pro. roumain de la Nihon Ki-In) et Hans Pietsch (4e dan pro. allemand de la Nihon Ki-In), qui a été diffusée par NHK et publiée dans *Go-Weekly* le 17/01/2000.



Partie réelle (1-113)

Blanc: Taranu Catalin
Noir: Hans Pietsch
Durée 1h, byoyomi: 30s/pierre.

Noir aurait dû continuer le joseki 27 → 47. Ensuite, 27, 28 → 49. 30 est prématuré (30 → 49). On a l'impression que les deux joueurs jouent à la dérive. 64 est prématuré: 64 → 104. Si Noir avait joué 65 en 66, la partie aurait été finie. 73 est négatif. Finalement, Noir a gagné. Ce n'est pas une bonne partie: cohérente, mais assez aléatoire.

Honinbo Jowa a dit: "L'essentiel de la technique du Go est de savoir juger l'issue d'une partie dans les trente ou cinquante premiers coups de la partie". Si l'on joue mal au début, il n'y a rien de bon par la suite. Selon Maître Go Seigen, le jeune Shuei, 19e Honinbo, a conçu dix mille fusekis pour affronter le 18e Honinbo Shuho. A l'instar de Shuei, Maître Go Seigen a conçu des centaines de fusekis, et maintenant encore, il y travaille avec énergie (*Le Go du 21e siècle*).

C'est bien dommage, il n'est pas rare ces jours-ci de trouver des mauvais coups joués par des professionnels même dans les vingt premiers coups de la partie. Utaro Hashimoto (ancien 9e dan, rival de Maître Go Seigen) a dit: "celui qui joue une seule bonne partie dans toute sa vie est un des meilleurs professionnels". Il se rappelle: "Un jour de l'hiver 1944, où la guerre du Pacifique a tourné très mal pour le Japon, quelque part à Tokyo, dans une chambre froide sans charbon, sans sponsor, j'ai joué une partie avec Go Seigen, et j'ai gagné avec Blanc d'un point sans compter le komi. Dans cette partie, il n'y a aucun mauvais coup ni de Blanc ni de Noir, donc il n'y a rien à critiquer. Pour tout le reste, toutes mes autres parties sont tellement mauvaises qu'elles me dégoûtent jusqu'à la nausée. Ah, quelle honte!". Quelle est donc la philosophie de Go? C'est d'apprendre à avoir honte

de soi. Cela veut dire, au niveau du confucianisme, le sens auto-critique rigoureux pour reconnaître ses erreurs.

Au début de cette partie, Blanc a fait des erreurs graves. Mais, Noir ne s'en est pas rendu compte, et il n'a pas su les sanctionner. L'auteur va démontrer de manière cartésienne que Noir pouvait gagner d'une quinzaine de points sans prendre de risque.

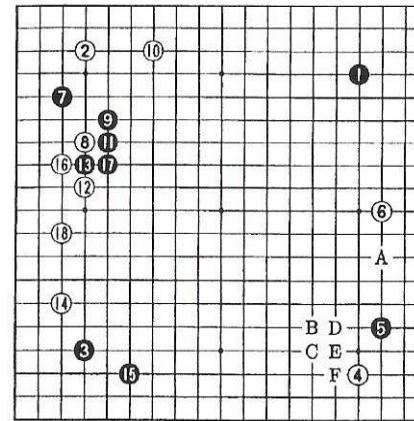
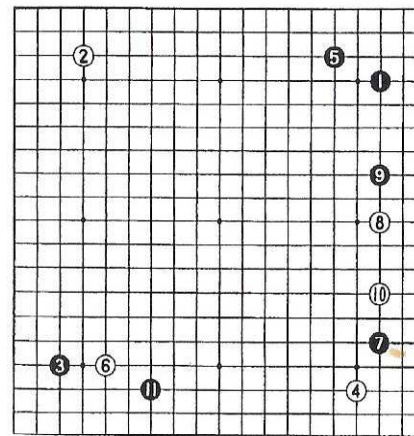


Fig.1 (1-18)

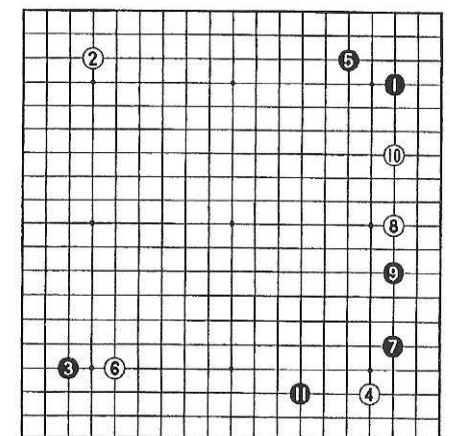
Fig.1: En jettant un coup d'oeil sur le déroulement jusqu'à 18, l'auteur a flairé un signe néfaste pour Blanc, et une idée lui est venue en un éclair, car Noir a formé le mur 7-17 en sente, et la formation 8-18 est fragile (*thin, usui*). De plus, le coup 6 est discutable. Tout d'abord, en laissant la Fig.1 de côté, il vaut mieux examiner ce coup.

Dia.1: L'origine de 6 de la Fig.1. Blanc: Cristian Pop, Noir: Taranu Catalin, Fujitsu 1997. 9 est un drôle de coup (cf. Dia.2).

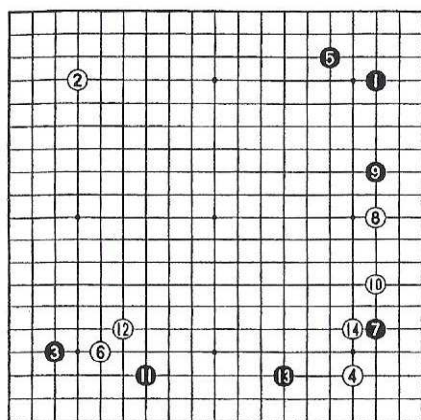
Dia.2: En jouant 9, Noir devait pousser Blanc contre le shimari noir. Ensuite, il fallait jouer 11 en tenaille.



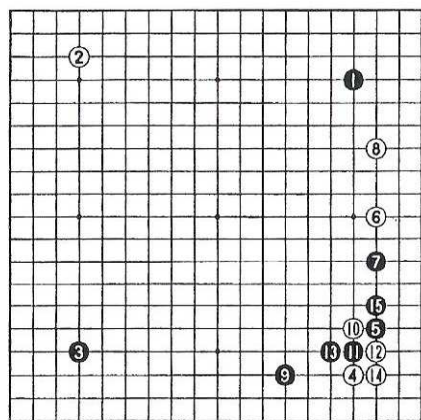
Dia.1



Dia.2



Dia.3

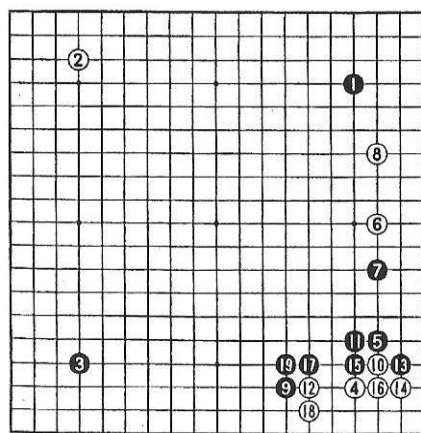


Dia.4

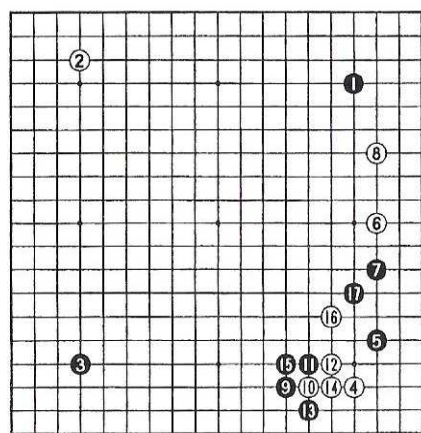
Dia.3: Encore une autre partie: Blanc Guo Juan, Noir Taranu Catalin, Fujitsu Fév. 1988. Guo a dit: "J'ai joué 8 pour que la suite soit simple" (to make the follow-up easy, *European Go Journal*). C'est très discutable. En revenant à la Fig.1, on doit examiner plusieurs variantes après le Dia.2.

Dia.4: Si Noir fait tsuke en 10, on envisage jusqu'à 15. A cause de la présence de 7, ce n'est plus une question de shicho. Il y a d'autres variantes : Dia.5,6,7,8,9.

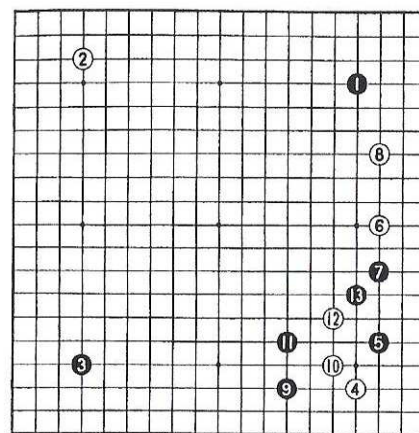
Dia.5-9: Les diagrammes 5 à 9 ne sont pas favorables à Blanc. L'auteur ne trouve pas de bonne perspective pour Blanc.



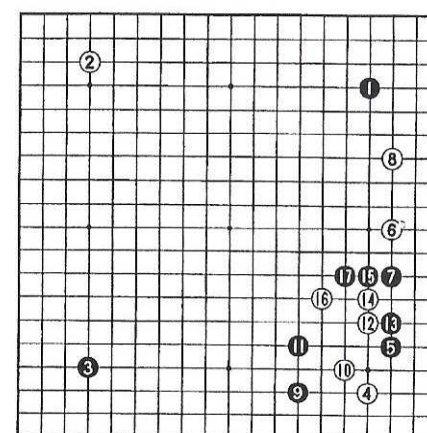
Dia.5



Dia.6



Dia.7

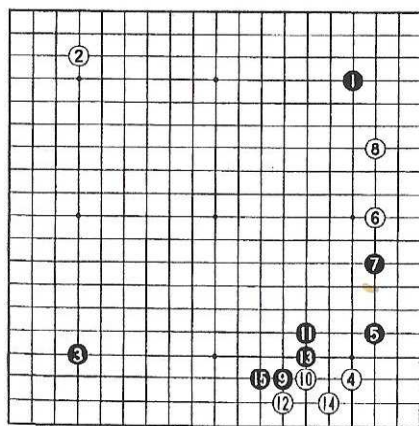


Dia.8

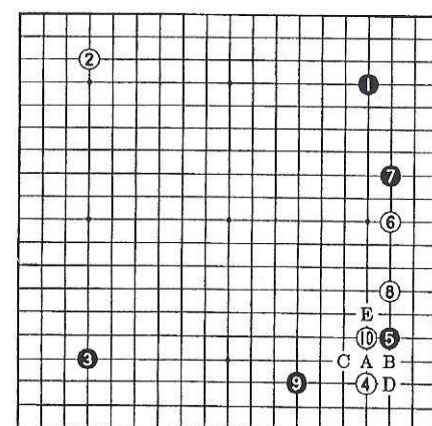
Dia.10: Si Noir joue 7 de l'autre côté, c'est une autre partie.

Après 10, il y a la question du shicho. Dans cette partie, 2 est briseur de shicho (N11 en A, B12 en B, N13 en C, B14 en D, N15 en E). Ce diagramme est assez favorable à Blanc. Par contre, si le shicho ne marche pas, c'est catastrophique pour Noir. Mais, plus tard, selon le déroulement, si Noir trouve ce problème de shicho favorable pour lui, il n'hésitera pas à jouer le coup 7 de Dia.10.

Pour le moment, la conclusion provisoire du coup 6 (Fig.1), selon l'auteur, est que c'est un coup lent ou bien obscur. Le deuxième point important de cette partie est la



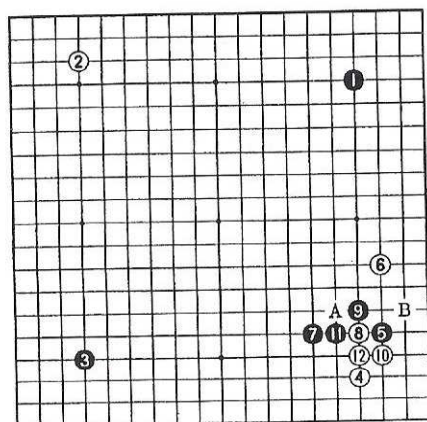
Dia.9



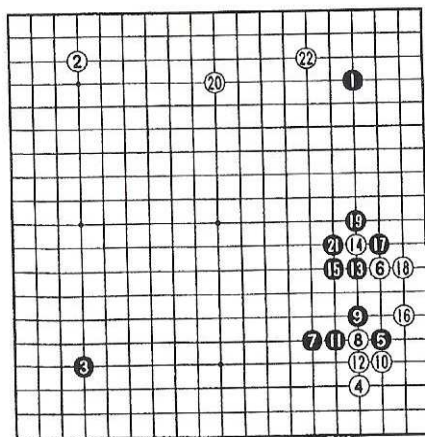
Dia.10

caractéristique du fuseki "Tasuki" (littéralement : deux cordons qui serrent la veste diagonalement des épaules aux genoux, forme de combat). Avec le Tasuki, dans le coin adverse, il vaut mieux ne pas jouer un grand joseki, car ce dernier porte deux problèmes angoissants: ko et shicho. Dans la partie réelle, Blanc a laissé Noir construire le mur en sente; c'est la première erreur de Blanc. La deuxième est d'avoir négligé de vérifier les diagrammes 4 à 10, et notamment le diagramme 10.

Où Blanc doit-il jouer 6? L'auteur conseille de jouer 6 en A de la figure 1 pour inviter Noir à un combat radical. Dans ce cas-là, Noir ne doit pas jouer 7 en B (Dia.11, 12), ni en C (Dia.13).



Dia.11

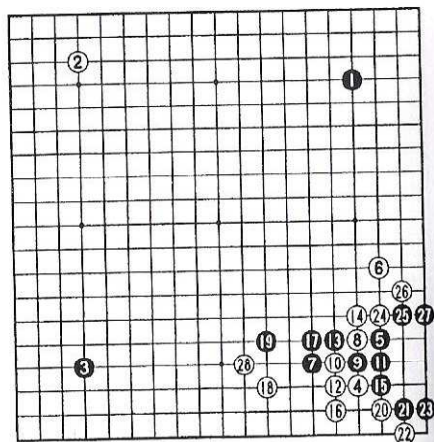


Dia.12

Dia.11: Après 12, pour Blanc, A et B sont miai. Il faut bien vérifier la suite de ce diagramme. Pour Noir, il n'y a rien de bon. A titre d'exemple, l'auteur montre une tentative inutile de Noir (Dia.12).

Dia.12: Plus noir continue dans la séquence, plus c'est négatif. La formation surconcentrée noire est ridicule.

Dia.13: Cette position est assez agréable pour Blanc. 6 est bien placé. Il y a encore d'autres choix pour Noir. Si Noir joue 7 en D de la Fig.1, Blanc 8 en C. Si Noir 7 en E, Blanc F (Dia.14).



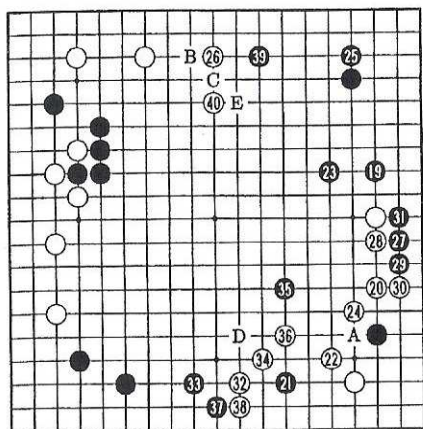
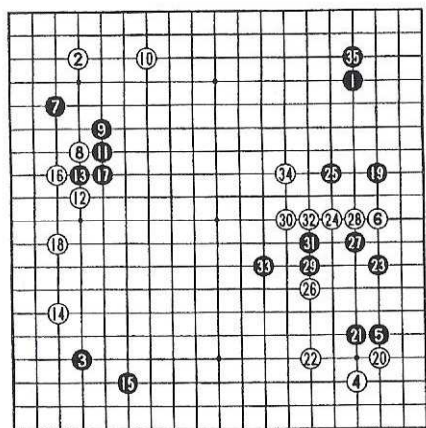


Fig.2 (19-40)

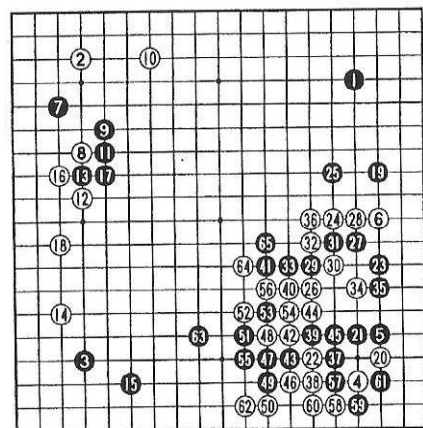
Fig.2: Après 19, Blanc ne peut pas gagner. Pour Blanc, suivre la séquence de Dia.1 est déjà trop tard (Dia.2).

Dia.2: Arrivé à ce stade (35), la défaite de Blanc se voit clairement. Mais, attention, Blanc lancerait le commando desesperado-kamikaze (Dia.3).

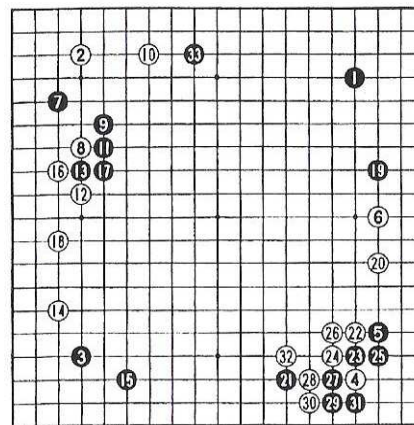
Dia.3: C'est le dernier soubresaut juste avant de mourir. C'est d'une sauvagerie extrêmement brutale. Si l'on joue 22 en A, qu'est-ce qui arrive? (Dia.4, Dia.5).



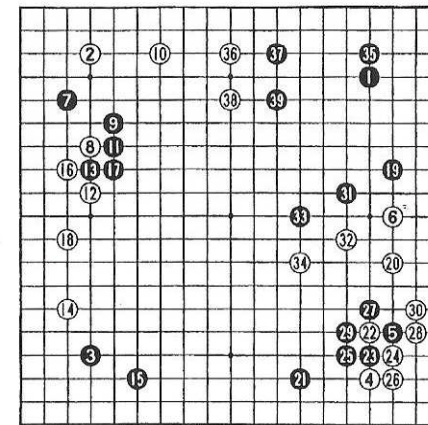
Dia.2



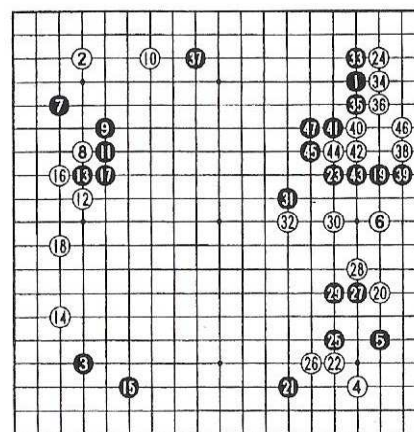
Dia.3



Dia.4



Dia.5



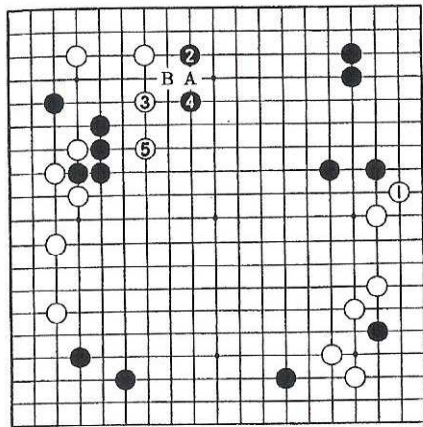
Dia.6

Dia.4: Hémorragie excessive pour Blanc.

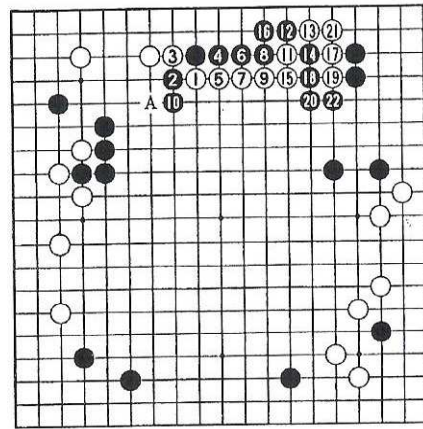
Dia.5: C'est pire que le diagramme précédent. Si Blanc est un fort joueur, en regardant 23, il prévoit que Noir jouera 25 après le coup Blanc 24, et il tentera de déjouer la stratégie de Noir (Dia.6).

Dia.6: Par exemple, Blanc risque de faire une invasion au sansan (24). 30 et 32 sont obligatoires, sinon un des deux groupes blancs (6-20-28-30 ou 4-22-26) sera en danger. Blanc cherche toujours des chances pour contre-attaquer, mais le vent ne tourne pas favorablement pour lui.

Admettons que, même humilié, Blanc soit forcé de jouer 24. Le coup 25 de Fig.2 paraît lent et trop prudent, mais en réalité, il porte trois objectifs: construire une forteresse inexpugnable, faire une extension en B et enfin envahir en 27. Blanc est obligé de jouer sur le bord Nord, pas près de 25: soit 26, soit C. Dia.7 est impensable.



Dia.7



Dia.8

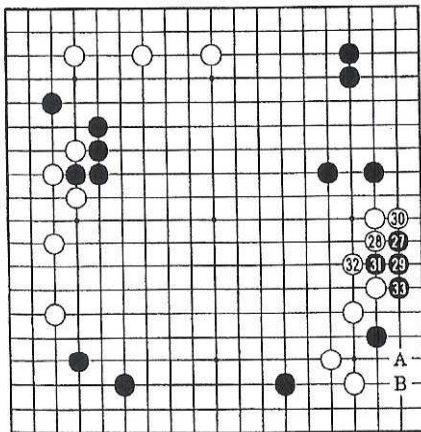
Dia.7: Blanc est obligé de jouer 3-5 pour éviter le blocus. Le mur noir travaille bien, en silence, et menace Blanc. Si Blanc joue 3 en A, Noir réfute avec B (Dia.8).

Dia.8: Si B9 en A, N10 en 10; rien n'est bon pour Blanc.

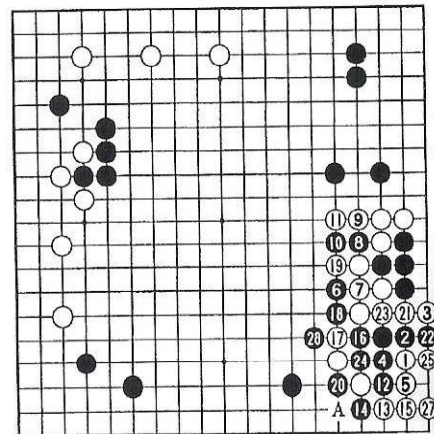
Fig.2: Blanc ne doit pas aller au-delà de 26, mais Noir peut venir à 39; c'est très vexant pour Blanc. Les deux coups noirs 27 et 29 ne sont-ils pas téméraires? Blanc va écraser l'intrus (Dia.9).

Dia.9: 31 est absolu pour affaiblir Blanc. Après 33, Blanc a deux façons d'attaquer: A (Dia.10) et B (Dia.12)

Dia.10: Tous les coups jusqu'à 11 sont obligatoires. Après 14, si Blanc joue en A que se passe-t-il ? (Dia.11)

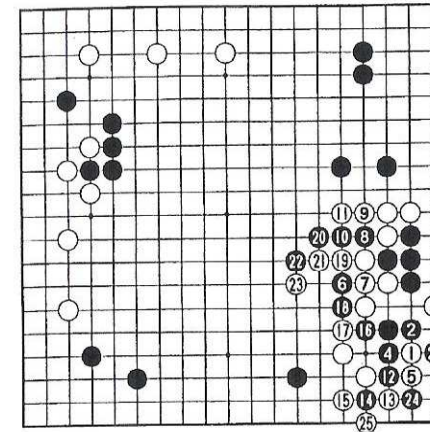


Dia.9



Dia.10

26... connexion



Dia.11

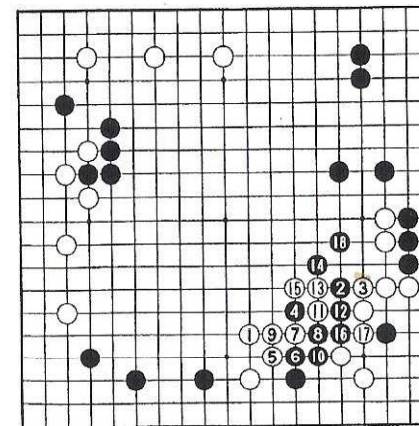
Dia.11: Pour Blanc, c'est moins bon que le précédent.

Dia.12: Après 4, pour attaquer, Blanc n'a que 5. Si 5 en A, Noir 6 en B. Conclusion: Blanc ne peut pas tuer cet intrus; il doit avaler des couleuvres, et chercher la vendetta: 32.

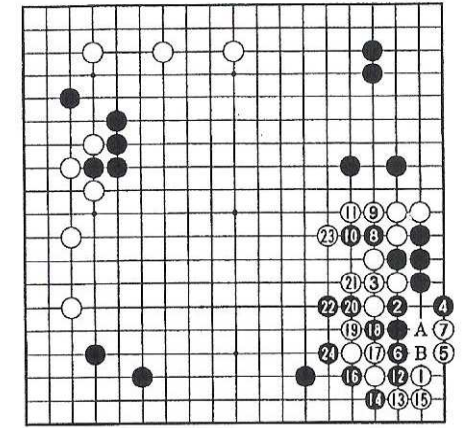
Fig.2: Blanc ne doit pas jouer 34 en D. L'auteur va démontrer l'impossibilité de tuer le groupe noir après 34 en D (Dia.13-15).

Dia.13: Sur ce diagramme, il n'est plus question de tuer Noir. Jouer 5 en 7 est plus énergique, mais — (Dia.14)

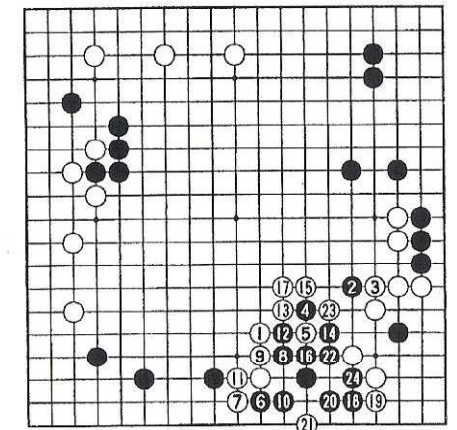
Dia.14: 8 est tesuji. Après 12, Blanc a deux choix: 13 ou 16. Si Blanc joue en 13, pour Noir la vie est facile. Si Blanc joue en 16, cela sera une bagarre (Dia.15).



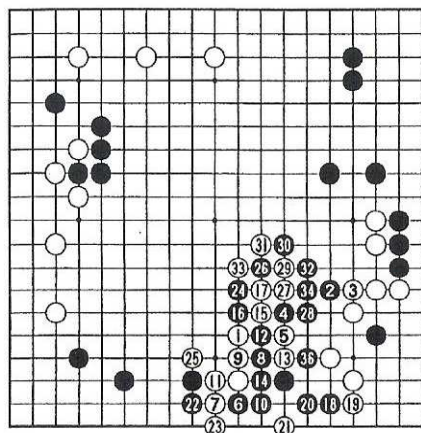
Dia.13



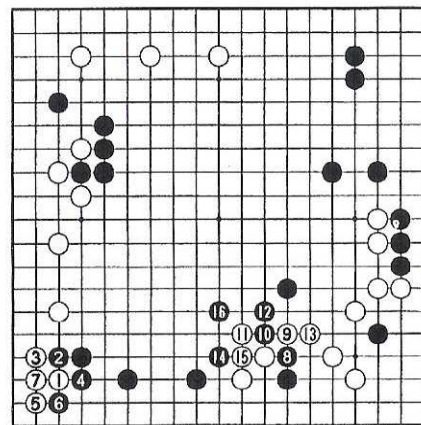
Dia.12



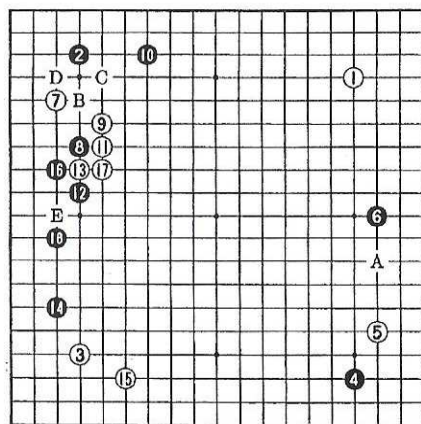
Dia.14



Dia.15 35 ... 26



Dia.16



Dia.extra

Avant de reprendre la partie, résumons ce que nous avons étudié.

Dia.extra: C'est l'opinion de l'auteur: 6 → A, 7 → B, 8 → 16, 10 → C, 12 → D, 18 → E.

Après 19, Blanc a peu de choix globaux. Notamment, au moment de jouer 23, il y a des variantes globales: un san-san dans le coin Nord-Est, et un autre dans le coin Sud-Ouest (peu probable). Les autres sont impensables. Bien qu'on ait joué moins de 25 coups, les variantes sont très limitées. L'auteur a ainsi essayé de confirmer la défaite de Blanc d'une manière cartésienne.

Dia.15: Après 20 et 22, il y a des variantes, mais aucune ne marche pour Blanc. Vérifiez-le.

Fig.2: Si Blanc ne répond pas à 35, cela fera un shibori parfait pour Blanc (Dia.16). 38 est obligatoire; 40 est aussi quasiment obligatoire; sinon Noir joue en E. Blanc ne peut pas jouer en E. S'il y joue, Noir joue tsukekoshi en C; le shicho ne marche pas pour Blanc. Dans cette partie, aucun shicho ne marche pour Blanc. Le mur noir 7-9-11-13-17 (Fig.1) est une vraie catastrophe pour Blanc.

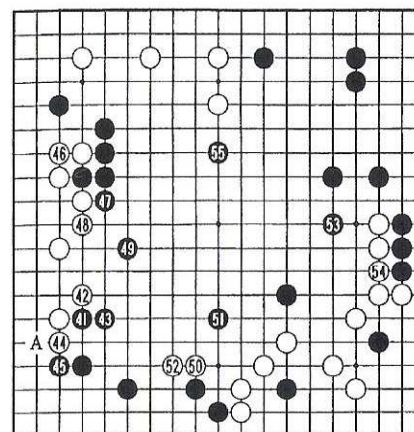
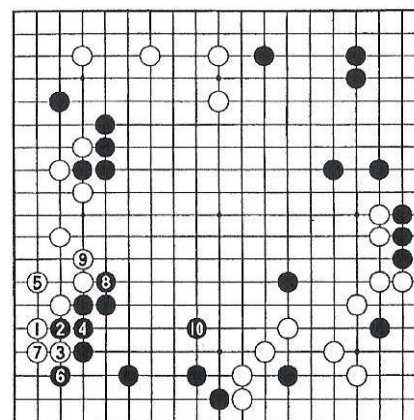


Fig.3 (41-55)

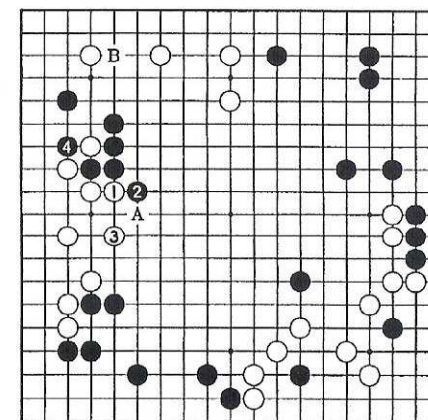
Fig.3: Que se passe-t-il globalement? Le territoire blanc dans le coin Sud-Est est à peu près délimité, environ 35 points. Le territoire noir dans le coin Nord-Est est évalué à 45-50 points. Après 45, le territoire noir dans le coin Sud-Ouest équivaut à 20 points. Le territoire blanc sur le bord Ouest s'élève à un peu plus de 15 points après 46. Si Blanc prend l'initiative sur le bord Nord, cela fera 20 points. Pour le moment, c'est assez fragile. Partout, la formation noire est robuste. De plus, c'est à Noir de jouer. L'auteur "flaire" que Noir avancera d'une quinzaine de points. 41 est le plus gros point. Si Blanc joue 44 en A, que faire? (Dia.17).



Dia.17

Dia.17: C'est une séquence gote indésirable pour Blanc. Après avoir joué 6-8, Blanc joue 10.

Après 45, 46 est le plus gros; en le jouant Blanc menace le mur noir. 47 est absolu. Si Noir manque d'y jouer, Blanc y jouera; la différence est énorme. Au lieu de jouer 46, si Blanc joue 47, qu'arrive-t-il? (Dia.18).



Dia.18

Dia.18: Après 2, Blanc doit jouer 3; il ne peut pas jouer en A. Alors, Noir joue 4. Après la consolidation, Noir chercherait une chance pour jouer en B.

Il est urgent pour Blanc de jouer 50. Répondre à 52 est minable et misérable. Pour aider la pierre noire isolée, il vaut mieux attaquer 50 par derrière. Blanc résiste. 53 force à jouer 54. A ce stade, pour Noir, il n'y a qu'un seul coup formidable. Le Go est un rêve. Entre le rêve et la réalité, il y a un grand écart infranchissable. Néanmoins, il vaut mieux rêver: 55. Le centre est une carte en miniature de l'océan pacifique. L'auteur se rappelle les combats aéronavals, - à Coral Sea, Midway, Solomon, Guam, Saïpan -, pour Blanc il n'y a qu'une brèche à pénétrer. Où? C'est juste par 56.

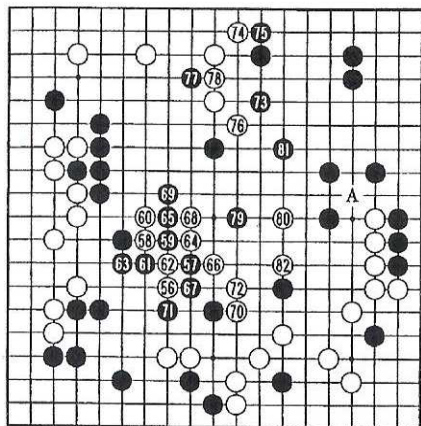
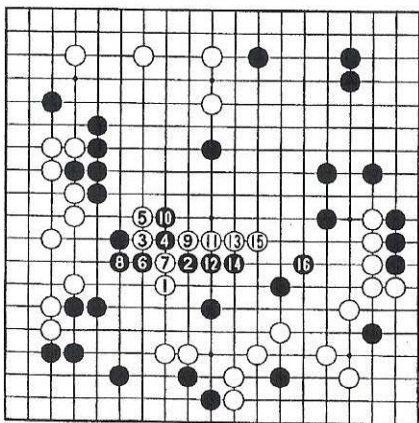


Fig.4 (56-82)

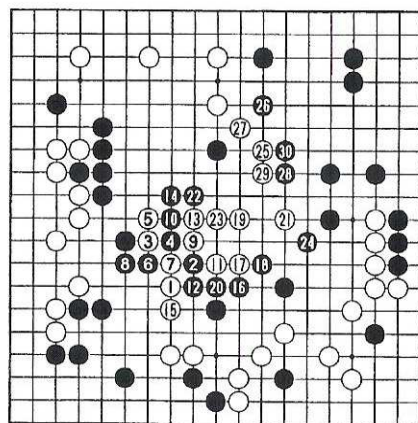
Fig.4: Noir ne doit pas jouer 57 en 64. 58-60 est shobute (alea jacta est, coup risqué). Attention à Noir. S'il fait des bêtises, la situation sera renversée. La séquence jusqu'à 72 est raisonnable; les autres variantes aggravent la perte de Blanc (Dia.19-24). Blanc cherche une autre chance.

Dia.19: 14 est absolu. Pas ailleurs. Les deux pierres noires 4 et 10 ne sont pas prenables; ni shicho ni geta.

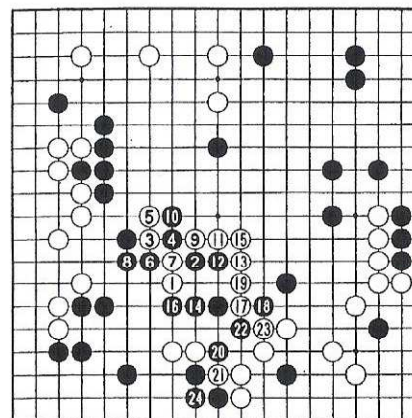
Dia.20: 18 est absolu. Blanc ne peut pas jouer 19 en 20. Dans cette série de coups, il n'y a pas de choix.



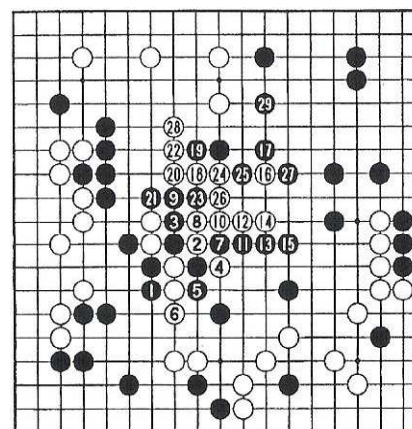
Dia.19



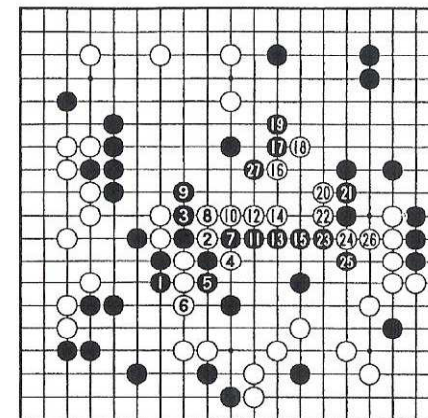
Dia.20



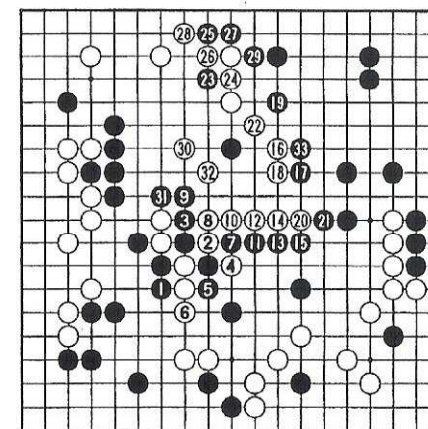
Dia.21



Dia.23



Dia.22



Dia.24

Dia.21: Cette séquence est moins brutale que les deux précédentes. Mais la prise de deux pierres blanches après 24 est trop grosse.

Dia.22, 23: Le coup 1 est aussi possible. Il serait meilleur de jouer 16 en 17 (Dia.24).

Dia.24: Ce n'est pas la peine de jouer 25-27; Noir n'a qu'à jouer 33 (Tout cela est superfétatoire pour les joueurs bien confirmés, mais a une valeur pédagogique pour les joueurs faibles, l'auteur continue donc).

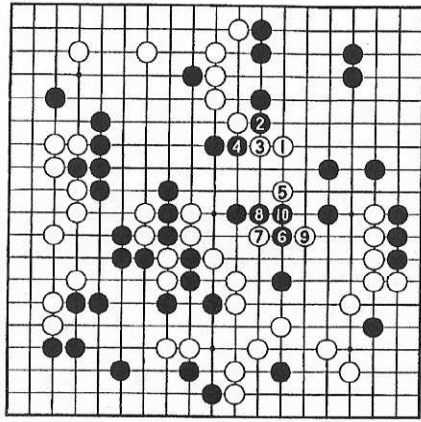


Fig.4: Pour Blanc, il n'y a qu'une possibilité de chance de victoire: 81. S'il le joue, à cause de la menace par Blanc en A, l'avantage de Noir sera considérablement diminué. Mais pas tout de suite (Dia.25).
Dia.25: Pas de problème.

Regardant d'un oeil de convoitise le territoire noir équivalant à 50 points, Blanc joue 80. C'est le moment pour Noir de jouer 81. Blanc cherche une compensation en jouant 82. Noir, en le laissant, se précipite au coin Nord-Ouest.

Dia.25

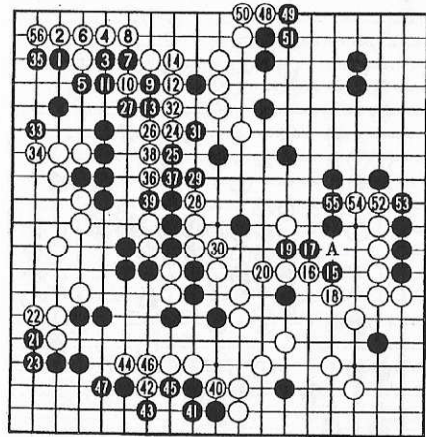


Fig.5 (83-138 →1-56)

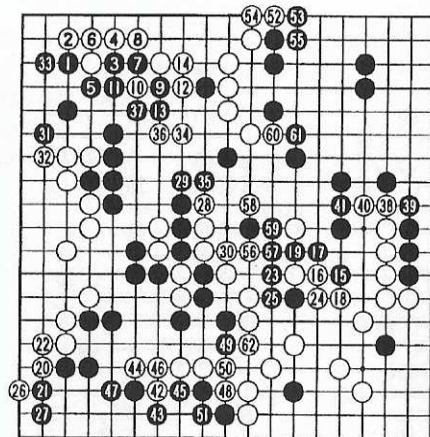


Fig.5' (83-144 →1-62)

Fig.5: Si Blanc joue 4 en 5, Noir 5 en 7. 10 est nécessaire. Noir n'a pas le droit de jouer 17 en 18, en raison de warikomi en A. 21-23 équivaut 10 points en gote.

Si Blanc joue 23, au lieu de 20, l'avance de Noir sera-t-elle diminuée ? Cela ne change pas beaucoup (Fig.5', Fig.6'). Pourquoi continue-t-on la partie? C'est pour savoir de combien de points Noir gagne.

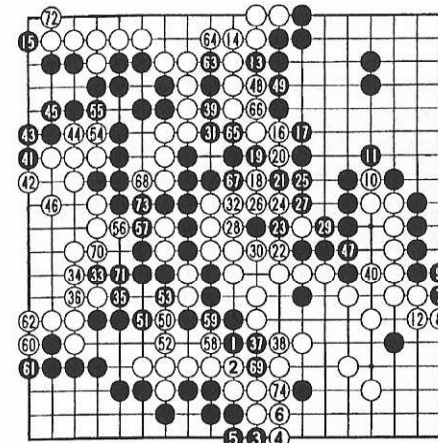


Fig.6 (139-212 →1-74) 31 ... connexion

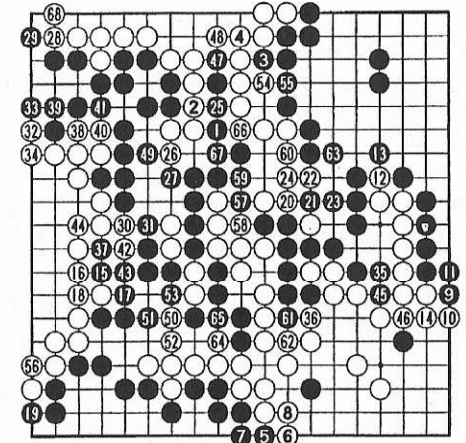


Fig.6' (145-212 →1-68)

L'auteur avoue qu'il est maladroit dans le yose. Les lecteurs doivent vérifier.

Fig.6: Noir mène de 20 points.

Fig.5' et Fig.6': Noir mène de 19 points.

Postface (journal intime)

Lorsque j'ai regardé la séquence 1-18 de la figure 1, une idée m'est venue en un éclair jusqu'au coup 27: "Noir serait en avance d'une quinzaine de points, l'équivalent d'un shimari dans un coin." Sans une étude sérieuse préalable de ce qui se passe sur le bord Est après le coup 6 (Dia.1-10, dont l'auteur espère qu'ils ne contiennent pas d'erreur), cette intuition ne me serait pas apparue. Depuis cette date, j'ai été obsédé par le besoin de vérifier mon diagnostic, donc je crains d'avoir manqué d'impartialité et d'avoir préféré Noir. Je me suis efforcé de faire de mon mieux pour neutraliser cette préférence involontaire. Pendant plus de 45 jours, j'ai conçu plus de 200 diagrammes au minimum dont j'ai supprimé la majorité.

Je me figure le cas de Newton; depuis qu'il a regardé "la pomme qui tombe" et qu'il a douté de quelque chose, il a travaillé sur ce sujet longtemps, énergiquement, en ne lâchant jamais son intuition, avec un esprit de "pitbul". L'auteur voudrait trouver "le journal intime" de Newton.

De même sur Madame Curie; en regardant une lumière de radium dans l'obscurité, elle décide de trouver la source de la lumière. Ne s'agit-il pas là d'une obsession ou bien d'une obstination des deux scientifiques?

En répondant à une question posée par un journaliste sur "bruit et furie" (*sound and fury*), William Faulkner a dit: "Ecrire énergiquement sur la folie humaine jusqu'au bout, c'est mon obsession".

Un ancien chimiste allemand a réussi à inventer le médicament anti-syphilitique "606". Pour la 606e expérimentation, il y était arrivé.

Pour ma part, pendant plus d'un mois et demi, j'ai éprouvé ce sentiment. L'obstination, n'est-elle pas le support de l'entreprise humaine? Sans aucun doute, le Go est une science, de plus il nous donne une leçon morale que les sciences dures ne nous apportent pas: "apprendre à avoir honte de soi" et "savoir se débarrasser des préjugés". Sur ce dernier point, si l'on se trompe de direction sur le goban, pour réaliser son erreur et la corriger, cela prend beaucoup de temps; pour l'auteur, 3-4 jours à une semaine pour corriger une simple erreur. Le Go est à la fois une science dure et une science humaine. La science dure qu'est le go n'est pas une philosophie, mais c'est une technique sous-tendue par une philosophie morale.

Les gens de Marseille (séminaire du 19/03/00) et de Montreuil (séminaire du 01/04/00), complètement hébétés de mon discours retentissant, la bouche béante sans bouger en pose languide, grommellent: "C'est pas évident. Je ne suis pas convaincu."

L'auteur se dit: "C'est très normal, à plus d'un titre". "Il ne s'agit pas d'un spectacle d'un soir. Pour essayer de comprendre, il faut bosser et peiner. C'est pour ça que j'ai fait distribuer des photocopies de la partie aux participants, 8 jours à l'avance. Alors que je ne cesse de reproduire les diagrammes, même pour moi-même, ce déroulement conçu paraît parfois vraisemblable et irréel comme un roman de science-fiction ou un roman policier. A plus forte raison pour les autres. Je souhaite aux lecteurs de trouver les erreurs potentielles de cet article. Je répète que pour protester contre l'auteur, il faut absolument lui présenter les diagrammes justificatifs de votre opinion. Sinon, tout est préjugé. Sur le goban, l'auteur d'un bon coup, et le fauteur d'un mauvais coup n'existent pas. Il y a le vrai, et il y a le faux.

Deuxièmement, nous ne sommes pas abrutis, Béni-Oui-Oui. On n'est ni singe ni perroquet. Il faut douter, et se méfier des connaissances prétendues confirmées. Le doute et la méfiance sont le commencement de toute science. Le doute consiste à rechercher les erreurs, et la science à les analyser et à les corriger avec un esprit indépendant; c'est là une vraie étude.

Au passage, l'auteur a quelque chose à ajouter sur "l'indépendance d'esprit". Premièrement le cas de Sartre; l'auteur suppose qu'il n'aime pas le mot indépendance, car pour lui il signifierait implicitement l'existence d'un autrui (être suprême ou maître) qui domine l'esprit. Il préfère le mot allemand, "Selbständigkeit" (self-standingness, se mettre debout de soi-même). Ce mot est plus énergique que l'indépendance. Deuxièmement, Confucius a dit: "Âgé de trente ans, je me suis mis debout" (Analectes de Confucius). Encore un autre sage: le Bouddha. Il a conseillé à ses élèves: "Trouvez l'esprit, et formez l'esprit" 'Sati Patt Hana). Ils sont tous athées, et très lucides. L'auteur appartient à cette famille.

Est-ce que le Go est utile? Manifestement, la théorie de la gravitation et la découverte du radium sont utiles pour l'humanité. Le Go n'est qu'une planche de bois et des cailloux. Confucius a dit: "L'homme sage (junzi) ne doit pas jouer au Weichi. Il doit travailler pour le bien-être de l'humanité. Si une petite tête (xiao ren) joue au Weichi, elle n'aura pas le temps de faire des sottises". L'auteur ose dire que le Go est un parasite culturel. Souvent il est saisi d'un sentiment d'humanité. Il perd l'envie de continuer l'étude du Go à ce niveau pendant plus d'un mois et demi. Le Go est une passion vaine. En fin de compte, il en est peut-être de même de la vie.

Voici trois parties de la Coupe LG internationanale jouées le 14/11/2000 à Hôtel Lutétia, Paris.

Parmi les quatre parties en total, il n'y a qu'une bonne partie (Lee Sé Dol - Rui Nai Wei). Toutes les trois autres sont abominables, car dans une trentaine de coups au début, elles sont déjà finies académiquement, et il n'y a rien à dire de plus. L'auteur répète encore "l'esprit de Go est d'apprendre à avoir honte de soi". C'est pour tout le monde. Confucius a dit: "Quand un homme a fait une erreur, on voit son caractère", "Quelle catégorie de bêtise?", "Quand on a fait une bêtise, n'hésitez pas à se corriger". C'est la rigueur de soi, le sens autocritique. Et ceci correspond au commentaire d'une partie de Go, sans ménagement à toute la franchise. Une erreur commise doit être une bonne leçon pour l'essor vers l'avenir.

II. Partie Ma Xia Chun contre Lee Chang Ho

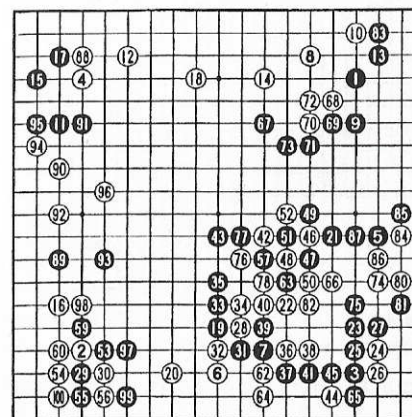


Fig.1 (1-100) 58 en 46, 61 en 51, 79 en 48

Blanc: Ma Xia Chun

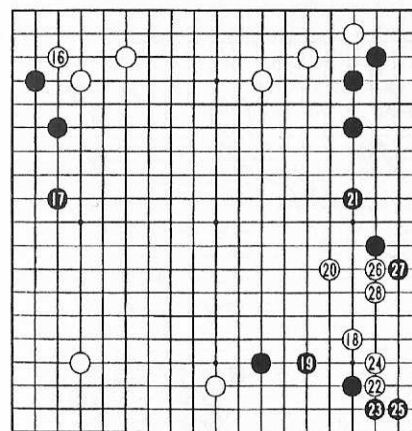
Noir: Lee Chang Ho

Fig.1: Jusqu'à 10, c'est le fuseki chinois à la mode partout depuis des années. 16 est une erreur spectaculaire; le commentaire de *Baduk*, Choi 9e dan pro, le neveu de Cho Chi Kun, dit que ce coup est discutable, mais l'auteur de l'article martelle que c'est le coup de la défaite et parce qu'après 17, 18 est obligatoire - sinon, l'invasion noir en 118 sera terrifiante -, la séquence 19-21 est jouée à l'initiative de Noir. Cela veut dire que Blanc aurait dû jouer 16 à 17 et suivre la séquence de Dia.1.

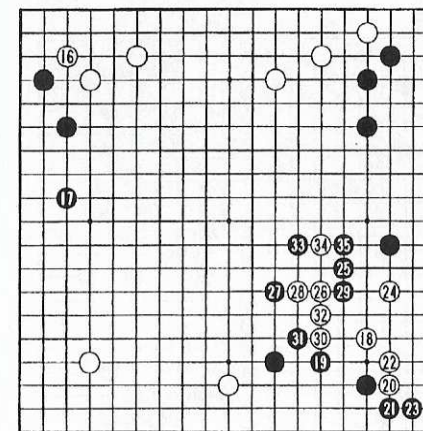
Dia.1: Pour sortir de la zone d'influence noire rapidement, Blanc joue 20 (voir Dia.2).

Si Noir ose jouer 21 en 28, comment Blanc doit-il jouer? (Dia.3).

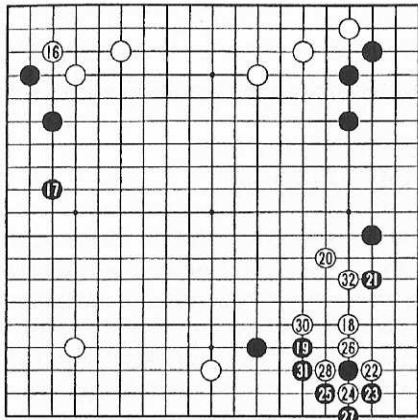
Dia.2: Si Blanc joue 20 tout simplement, Noir en 25. 26 a l'air malin, mais le résultat obtenu jusqu'à 35 n'est pas bon pour Blanc.



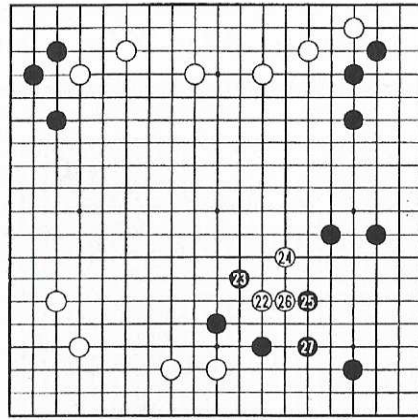
Dia.1



Dia.2



Dia.3 29 en 44



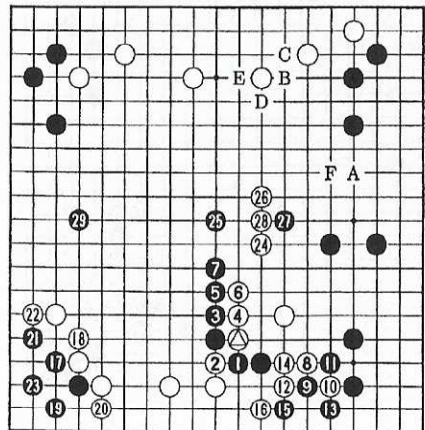
Dia.4

Dia.3: Au coup 28, Noir ne peut faire le ko. Grâce à 28, Blanc joue 30 en sente et en jouant 32, il se stabilise.

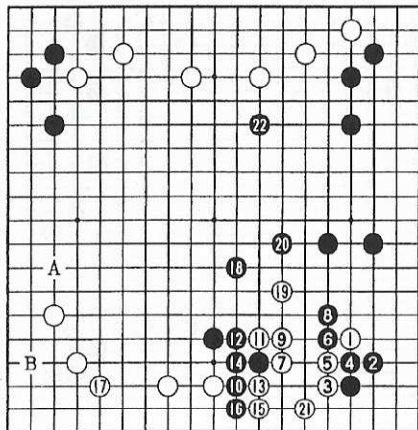
Blanc serait tenté de jouer 22 en 40 (Dia.4).

Dia.4: Après 27, on voit facilement que la présence de 3 pierres blanches est négative.

Dia.5: Si Blanc joue 24 en \triangle du Dia.5, Choi montre la séquence jusqu'à 16. L'auteur le complète pour faciliter la compréhension aux lecteurs. La séquence 17-23 est un joseki. Après 29, si Blanc tente d'erroder le moyo noir par l'invasion en A, Noir réfute par B, Blanc en C, Noir en D, Blanc en E, alors Noir en F.



Dia.5



Dia.6

Encore, Choi montre un autre diagramme (Dia.6).

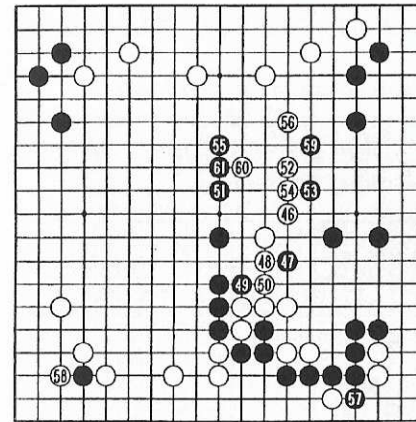
Dia.6: Il montre jusqu'à 9. Donc, l'auteur reprend la suite. Dans ce cas-là, 10 est katachi (forme). On envisage jusqu'à 22. 21 est obligatoire. Ensuite, Noir cherchera à jouer en A, ce qui vise à jouer en B; c'est un peu désagréable pour Blanc.

Fig.1: 29 est un bon timing. La double coupe 19-28-31-32 est gote pour Blanc. 46-47 laisse prévoir une bataille de ko fatidique. Par 53, Noir prépare une menace de ko intrinsèque. Par conséquent, Blanc aurait dû jouer 46 en 52 (Dia.7).

Dia.7: 57 et 58 sont miai. La partie est toujours défavorable pour Blanc.

Fig.1: 75 est un joli coup. 82 est obligatoire. En jouant 83, Lee doit se dire qu'il gagne. Au stade de 121, Noir a une vingtaine de points d'avance. Blanc abandonne après 197.

Le style de Ma est très intelligent, selon ce que l'on dit; il compte les points précisément. Au début de la partie, il tente de gagner partout des points en sente (le coup 16), et d'erroder le moyo adverse par le "survol" (le coup 22), en lui laissant mauvais aji. 16 est une bêtise impensable pour son niveau. Dans cette partie, il s'est mystifié lui-même par son intelligence.



Dia.7

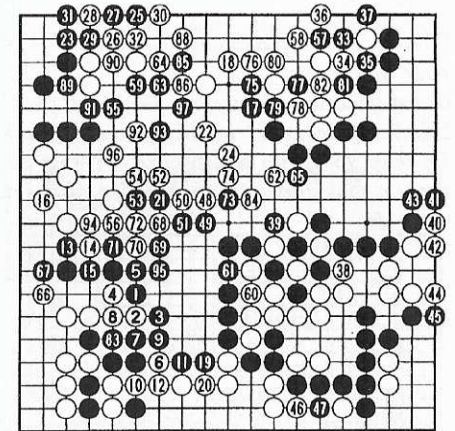


Fig.2 (101-197) 87 en 28

III. Partie Lee Sé-Dol contre Rui Nai Wei

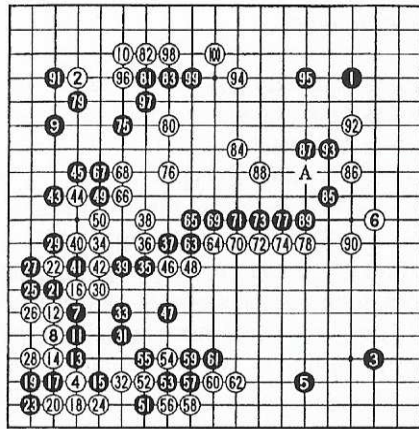
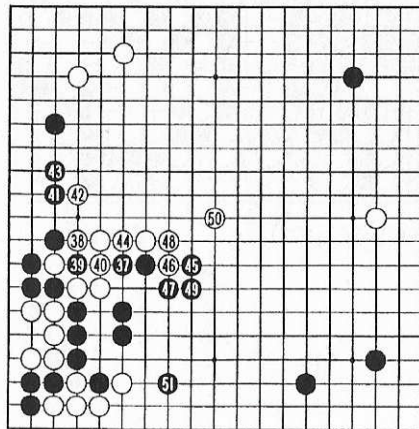


Fig.1 (1-100)

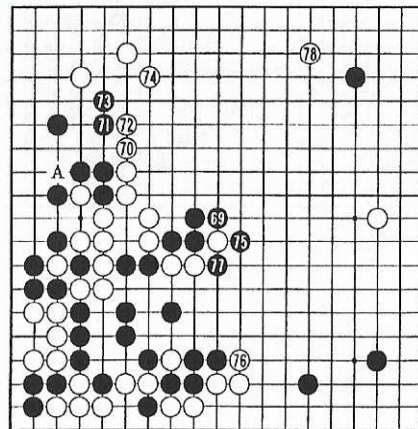
Dia.1: 44 est quasiment obligatoire. Après 51, le bord sud ne fait-il pas un beau paysage pour noir ?

63 est shobute. Si l'auteur est blanc dans cette partie, il suivra la série du Dia.2.

Dia.2: Le coup 71 est obligatoire, sinon blanc joue en A. Après 74, noir jouera en 75. Le coup 76 est un bon timing. Si noir ne joue pas 77, blanc y joue à sa place. Après 76, il n'y a plus grand chose pour les deux joueurs dans le coin sud-ouest.



Dia.1



Dia.2

Blanc : Lee Sé-Dol
Noir : Rui Nai Wei

Dans le commentaire de cette partie dans le *Baduk*, il n'y a rien de grand chose qu'un point de vue sur le coin nord-est (on y reviendra dans la Figure 1). L'auteur voudrait montrer son opinion personnelle.

Après la partie, sur la même table trois personnages (Rui, son mari Jiang et Cho Hun Hyun) ont étudié le début de la partie pendant trois quarts d'heure. L'auteur les a regardé de loin; il n'a pas l'impression qu'ils ont abordé une conclusion. L'auteur ose dire que noir aurait du jouer 37 en 39 (Dia. 1).

Sé Dol ne sait pas céder; son style tient de celui de Honimbo Shuho, ou bien de celui de Sakata "les dents aux dents". C'est une étincelle. Sa devise de go est "conviction absolue de victoire". Celle-là nous rappelle le moral de combats des officiers nippons dans la jungle du pacifique. Son caractère s'oppose diamétralement à celui de Lee Chang Ho dont la figure paraît un petit bonze ou bien un chinois inscrutable. Selon une information, ces deux garçons s'affrontent comme finaliste de la coupe L.G. Rui Nai Wei a déjà dit que dans un avenir, Sé Dol sera un candidat pour remplacer Lee Chang Ho.

Rui prend une stratégie de karami (attaquer deux groupes). Dans ces conditions, on dirait que c'est un jeu de funambule; si l'on glisse d'un brin, on crève au fond du précipice.

Le coup 79 est obligatoire. En jouant 76-80-84, blanc s'échappe de la zone dangereuse. 91 est un coup discutable; noir devrait jouer quelque part près du hoshi sur le bord nord. 93 est obligatoire sinon blanc en A tsukekoshi.

Fig.2: (Ko : 51, 54, 57, 60, 63, 66, 69, 72, 75, 78, 81). 101-103 est très drôle; n'est-ce pas un gaspillage de menaces de ko? Selon le *Baduk*, le coup 108 est globalement une erreur (cf. Dia. 3).

Dia.3: C'est un grand shibori (essorage). Dans ces conditions, blanc gagne facilement.

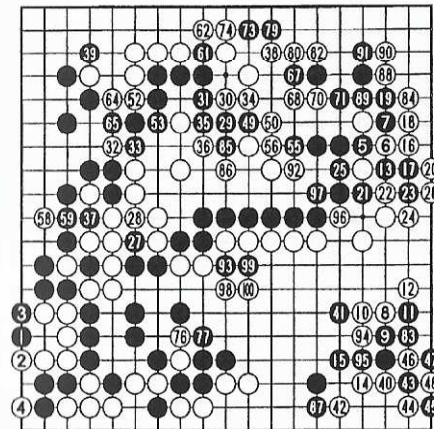
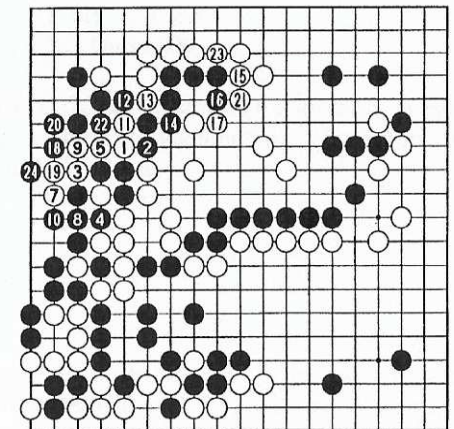


Fig.2 (101-200)



Dia.3 6... connexion

137 est obligé. Blanc devrait jouer 142 en 144, alors noir aurait du mal. Par 145, noir provoque le ko. C'est un geste de kamikaze. Noir a pris le coin sud-est, blanc a pris le coin nord-est. Noir doit absolument jouer 91 en 92; alors blanc A : blanc est légèrement en avance.

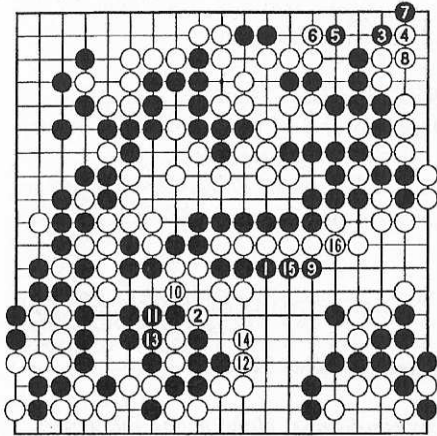


Fig.3 (201-216)

Fig.3: À cause de la bêtise de blanc, la partie est finie d'une manière ridicule. Jusqu'à la fin de cette partie, le score entre Rui et Sé Dol est 1 : 1.

Dans la demi-finale, Lee Chang Ho a battu O Rissei et Sé Dol a battu Chu Hu Yang.

IV. Partie Cho Hun Hyun contre O Rissei

C'est une bavure monumentale de maître Cho. Dans le *Baduk*, on ne parle pas de cette partie. Selon la morale chinoise "pour évoluer il ne faut pas oublier les bêtises commises"

Au début d'août 1979, l'auteur a joué avec Maître Cho aux Champs-Élysées une partie à trois pierres de handicap; il a joué comme un cochonnet, maximalelement au niveau de 1^{er} kyu-1^{er} dan. Il a fait publier son autocritique dans le numéro 16 de la RFG. sa préface : "Allons, tout le monde va s'amuser sur une longue série de bêtises de Maître Lim". Depuis lors, il a gagné un droit intrinsèque pour critiquer tous les autres, et ainsi, il terrorise tous les trouillards.

La vérité appartient à tout le monde. Le temps s'écoule, maintenant c'est à Cho de jouer et à Lim de critiquer. Chacun à son tour, chacun a son tort.

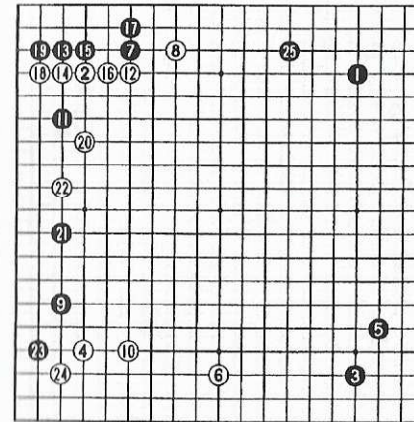


Fig.1 (1-25)

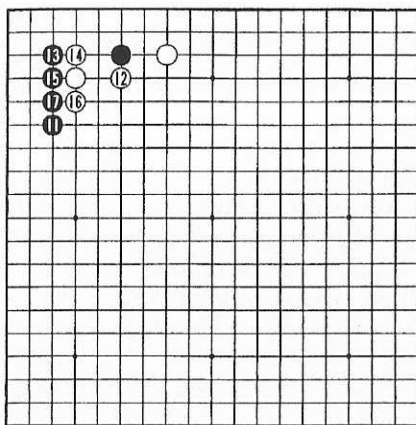
Blanc: Cho Hun Hyun

Noir: O Rissei

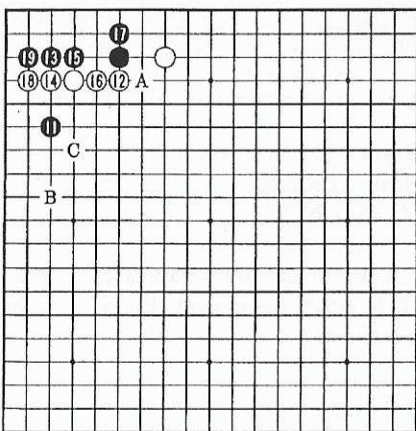
LG Cup 2000

Fig.1: L'auteur déclare qu'après 25, la partie est finie académiquement; Blanc aura du mal à continuer.

Quand on ne se fait pas confiance, on a tendance à baragouiner et à trébucher. L'auteur insiste que le coup 12 est un coup discutable, mécaniquement joué, et qui dérive du "concept de joseki". Il faut le jouer absolument dans un autre sens : tsuke sur 11. A la connaissance de l'auteur, aucun professionnel n'a joué ce coup. Mes chers lecteurs, il faut juger avec votre esprit indépendant l'opinion de Maître Lim (Dia.3 et suivants).



Dia.1



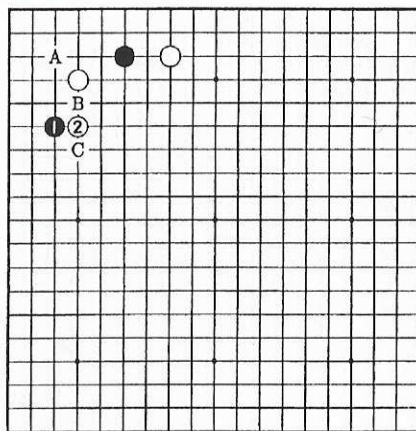
Dia.2

Dans le coin nord-ouest, après 11, il y a deux types de joseki à la mode : Dia.1 et Dia.2

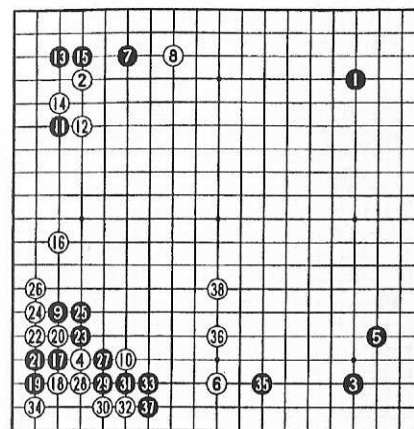
Dia.1: Visiblement la forme de Blanc est surconcentrée.

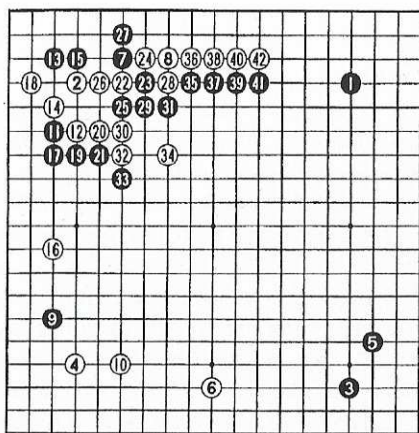
Dia.2: Après 19, Blanc jouera en A ou en B, hasami, mais les résultats de ces deux choix ne sont pas évidents; dans cet état d'âme obscur Maître Cho, sans doute, a-t-il joué le coup C; ceci est aussi considéré comme joseki.

Dia.3: Après 2, il y a trois réponses possibles : A, B et C. On va examiner ces trois cas sur une partie entière.

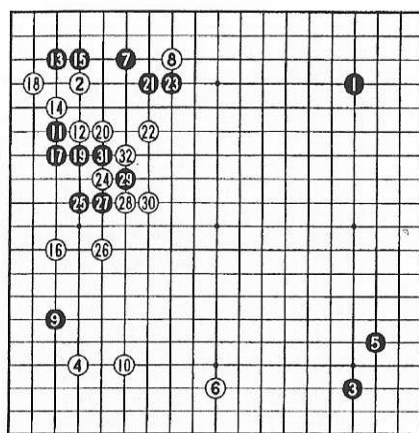


Dia.3





Dia.7

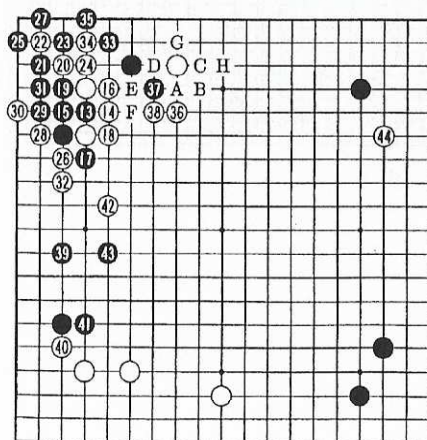


Dia.8

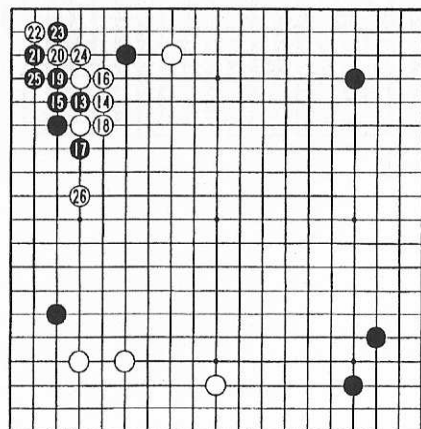
Dia.7: Pour combattre, Noir joue 27. Le coup 28 est important. La séquence 35-42 n'est pas du tout agréable, parce que le groupe noir au coin n'est pas encore vivant. Si Noir joue 21 en 23? (Dia.8). Tout cela est désespérant pour Noir. Le coup 8 de la Fig. 1 est toujours bien placé; cela veut dire que ce n'est pas la peine de jouer le coup 12 de la Fig.1.

Sur B :

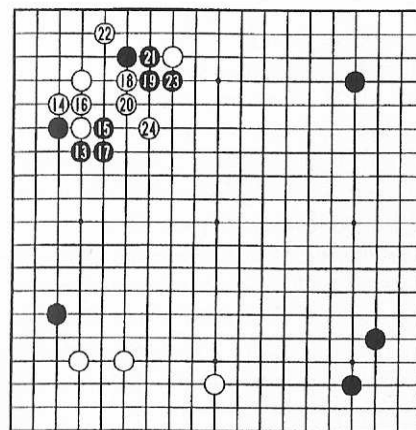
Dia.9: On envisage jusqu'en 44. Si Noir menace Blanc en jouant A, Blanc réfute énergiquement par la séquence A→H et il forme une influence extérieure. Le territoire noir dans le coin est de moins de 20 points. Si Noir joue autrement, Dia.10 pour éviter le blocus, et si Noir connecte en 25 (Dia.10), Blanc joue en 26; c'est point vital.



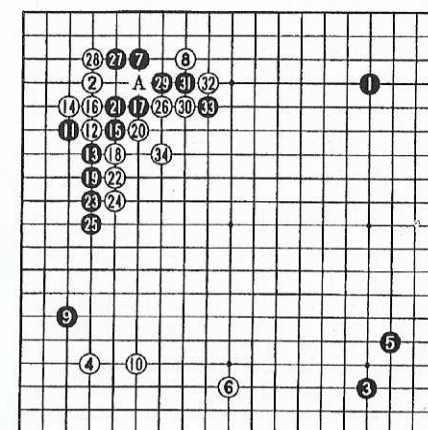
Dia.9



Dia.10



Dia.11



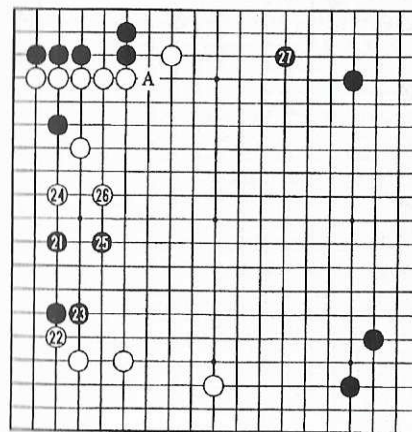
Dia.12

Sur C :

Dia.11: Le coup 14 est très important. Noir ne peut pas jouer 17 en 20 (Dia.12).

Dia.12: Si Blanc joue en A, les trois pierres 15-17-21 sont prises. Ce diagramme n'est pas jouable pour Noir.

Dia.11 (suite): Blanc ne doit pas jouer 20 en 21. Le coup 21 est obligatoire. 22 met le verrou dans le coin. 24 domine toute une partie. Après le tsuke 2 de Dia.3, il y aurait encore d'autres variantes, et tout cela bien démontré ci-dessus serait meilleur que les deux josekis à la mode qui semble être en forme humiliée (Dia.1 et Dia.2).



Dia.13

On revient à la Fig.1. Moralement, il faut jouer 22 autrement, car en jouant des coups normaux, Blanc n'aura aucune chance (Dia.13).

Dia.13: Si Noir ne joue pas 23, Blanc y joue. 27 est un bon coup qui vise à jouer hane-dashi en A.

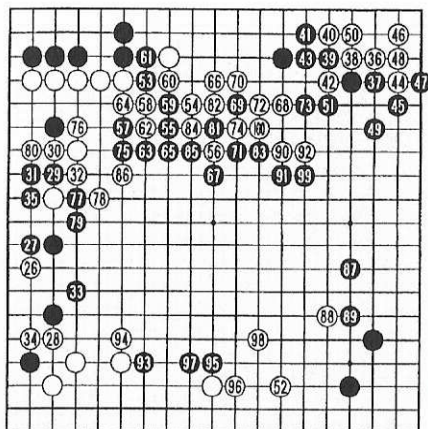


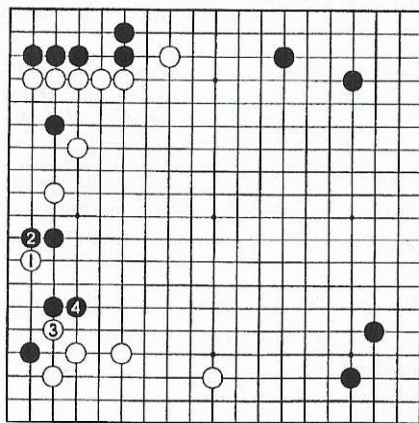
Fig.2 (26-100)

Est-ce que c'est le moment de jouer 36, san-san ? Le coup 46 n'est pas un coup curieux, on le joue souvent. A partir de ce moment, commenter la suite dépasse la capacité de l'auteur.

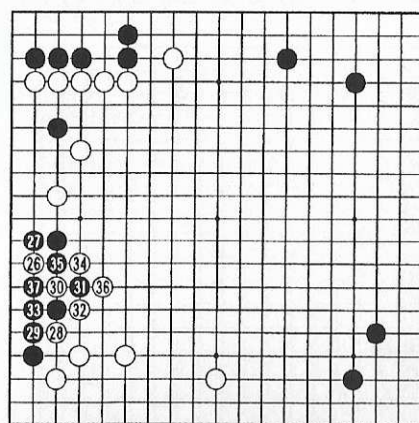
Dans Go-Weekly japonais, jusqu'à 25, on ne dit rien. Sur 28, il commente :

Dia.14: *Parce que 1-2 est un mauvais échange, Noir tolère en jouant 4.*

Dia.15: *Dans ces conditions, Noir aura du mal, mais ce diagramme est katte-yomi (caprice du commentateur) (Dia.15)*



Dia.14



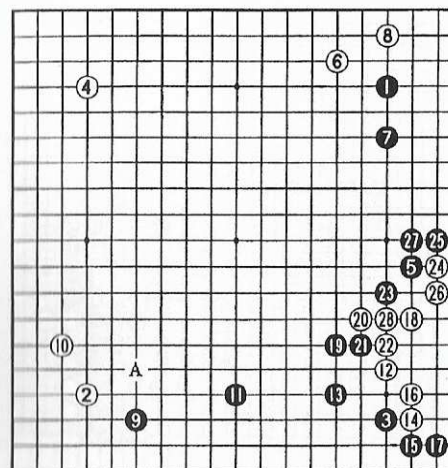
Dia.15

Blanc abandonne après le coup 275.
Le voila : 26-28. C'est une des spécialités de Cho : "bousculade-basculade" (tactique psychologique). Dans le métro les pick-pockets le pratiquent. Si Cho pense que la partie est jouable, il ne bousculerait pas. Son geste énerve beaucoup de monde. Pourquoi O Rissei a-t-il joué 29 ? Il n'a qu'à suivre le Dia.14. Est-il hypnotisé ? Lui aussi a une force diabolique, par la bagarre il renverse ses mauvaises parties et il les remporte.

V. Les joseki-fuseki douteux

V.1 Fuseki chinois de posture basse favori de Lee Chang Ho

Depuis des dizaines d'années, le fuseki chinois est à la mode partout, en Corée, en Chine et au Japon. Personnellement, l'auteur n'estime pas le fuseki chinois de posture basse favori de Lee Chang Ho. Voici le diagramme.



Dia.1.1: Un fuseki à la mode

Dans cet état de choses, est-ce que 8 est bien placé? De plus, c'est à Noir de jouer. Tout le monde dirait que le coup noir prochain est en A.

Incontestablement, Lee est actuellement le plus fort du monde de Go, mais l'harmonie globale et l'esthétique de Go ne donneraient pas toujours raison au plus fort.

À mi-janvier 1999, M. Takemiya était venu au Centre culturel du Japon à Paris pour assister la 1e partie de Kisei-sen entre Cho Chi Kun et Koichi Kobayashi. L'auteur a eu une témérité de demander au promoteur de style cosmique son opinion personnelle sur le fuseki chinois de Lee Chang Ho; il a été prudent. Tout simplement, il a dit: "Manifestement, Lee Chang Ho est No.1 du monde". L'auteur se dit qu'on trouvera un jour une bonne mesure contre ce fuseki chinois de Lee.

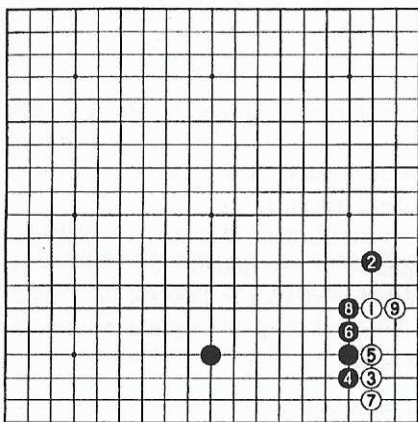
Cho Hun Hyun et Yoo Chang Hyuk (No.3 coréen) se croient capable de trouver un coup prochain impeccable à 100%. Mais Lee prend son chemin dans un autre sens. Cho ne pouvait pas arrêter la marche de son élève. Sur l'ensemble de caractère de ce garçon silencieux et inébranlable comme un vieux bonze, son maître sentait, éprouvait la présence d'une autre planète.

Par ailleurs, sur un autre sujet, Takemiya a consenti à l'auteur de cet article: "joseki favori de Kato".

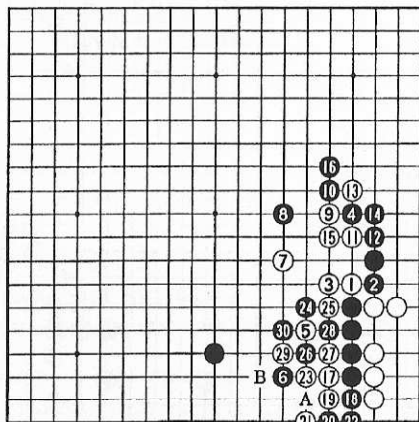
V.2 Joseki favori de Kato le "tueur"

Dia.2.1: Après 9, souvent Noir, sans y répondre, joue ailleurs. Admettons que dans ces conditions, Blanc prend une initiative (Dia.2).

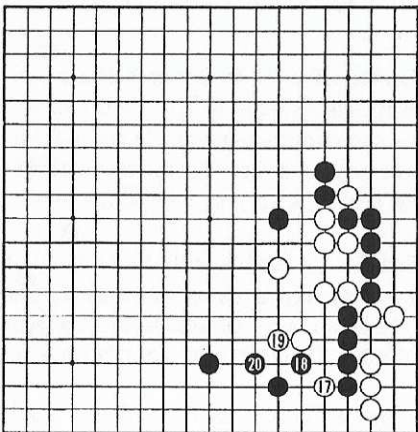
Dia.2.2: Si Noir joue 18 en 19, Blanc 20 en 23, N21 en A, B22 en 29, N23 en 18, B24 en B. Cette forme est une humiliation insupportable pour Noir (potius mori quam foedari, la mort plutôt que le déshonneur). Donc, Noir choisit le chemin de ce diagramme. C'est un ko terrible-horrible, qui décide l'issue d'une partie. On ne doit pas déclencher sans faire un jugement global; cela veut dire que le coup 1 est shobute (alea jacta est). Mais l'auteur insiste que toute la séquence après 17 est une erreur. Quand l'auteur a montré à Takemiya Dia.2.3, il a crié: "Ah! .."



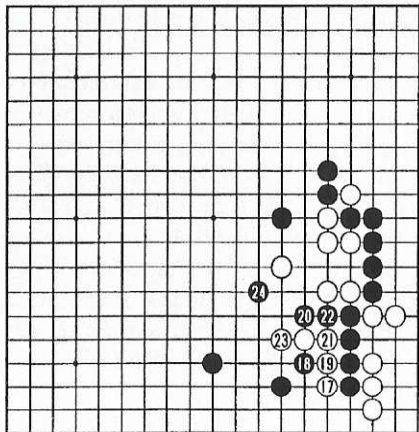
Dia.2.1



Dia.2.2



Dia.2.3



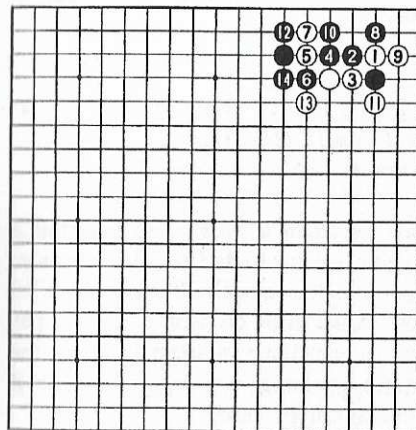
Dia.2.4

Dia.2.3: "M. Lim, vous avez trouvé le coup 18 tout seul?" "Oui." "Formidable! Je n'y ai jamais pensé." M. Kataoka (9e dan pro) intervient, et il montre la suite: 19-20. Il dit: "17 n'est pas terrible, Hanedashi 1 de Dia.2.2 n'est plus shobute. Donc, ce joseki favori de Kato ne l'est plus".

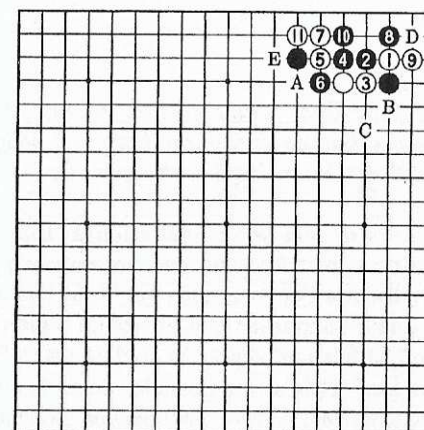
Quand l'auteur a montré ce diagramme à Maître Cho Hun Hyun venu à Paris, en été 1999, il a été silencieux. "Qui ne dit mot consent". Mais sur un autre sujet de joseki, je ne l'ai pas persuadé, lui non plus ne m'a pas persuadé (cf. Dia.3.1-3.4).

Avant de parler d'autres fuseki-joseki discutables, pour persuader les lecteurs, l'auteur ajoute un diagramme explicatif (Dia.2.4).

Dia.2.4: 24 est un joli coup souple. Après 24, 5 pierres blanches sont moribonds.



Dia.3.1

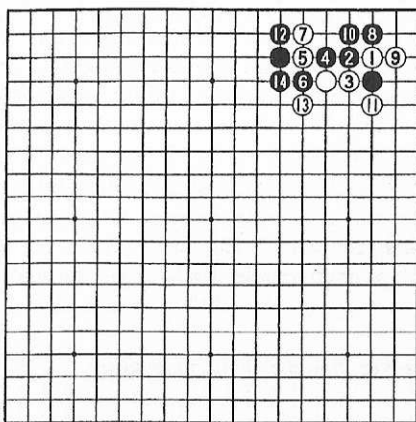


Dia.3.2

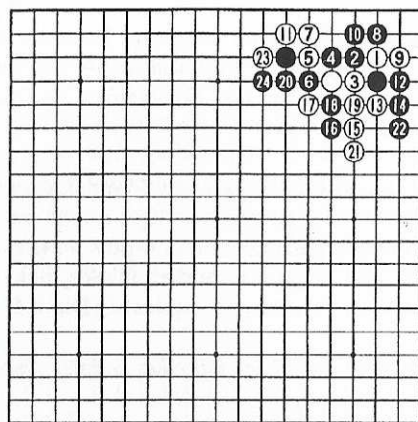
V.3 L'origine de débat sur un joseki classique

Dia.3.1: Ce joseki a été joué pour la première fois dans une partie de 13e Honinbo-sen entre Takagawa (Noir) et Sugiuchi (Blanc) le 01/09/1958. Dès que l'on a jugé qu'il était défavorable pour Blanc, on a cessé de le jouer.

Dia.3.2: Cette séquence le remplace, mais il y a un problème angoissant de shicho, si Noir joue 12 en A. Si le shicho est défavorable pour Noir, il est obligé de jouer autrement, c'est-à-dire, Noir en B, Blanc en C, Noir en D et Blanc en E. Et ensuite, on a fabriqué plusieurs josekis corollaires. Pour l'auteur, tout cela est un raisonnement creux (Dia.3.3).



Dia.3.3



Dia.3.4

Dia.3.3: Dans cette séquence, le coup 10 supprime lesdits josekis; après 10, ce n'est plus une question de shicho, car Blanc est obligé de jouer 11 ou 12 (Dia.3.4).

Dia.3.4: On envisage ce diagramme. Pour Blanc, rien de bon.

Lors de son séjour-invitation à Tokyo, M. Denis Feldman a posé cette question à plusieurs pros. A sa surprise, personne n'a jamais imaginé le coup 10 de Dia.3.4. Il raconte: "Ils disent à l'unisson que pour Noir, Dia.3.1 est un peu meilleur que Dia.3.3, parce que 10 du Dia.3.1 supprime une liberté de 2 pierres blanches". Quel drôle de débat! N'est-ce pas une justification pénible et douloureuse? Plus tard est-ce que Blanc va attaquer ce groupe noir fort? Cela serait possible. Selon la situation extérieure changeante du groupe noir, il serait obligé d'enlever les 2 pierres blanches, mais domani troppo tardi.

Cette façon de parler remonte à l'origine de la "justification de soi" dans une collectivité. Quand l'auteur a commencé à parler ce joseki limesque (Dia.3.3), à part M. André Moussa, tout le monde a réagi contre M. Lim: Farid, Colmez, Guo, Saijo et tous les pros asiatiques venus en France.

A propos, il faut remarquer que dans Dia.3.1, il y a une menace de ko intrinsèque, alors que dans Dia.3.3, il n'y en a pas. Les pros ont admis, cependant, toujours selon Feldman, que 10 du Dia.3.3 supprime le problème de shicho, en contraste avec les 2 pros de prestige, Cho Hun Hyun et Otake qui ont laissé tomber le problème épineux de shicho. Plus tard, désabusé du joseki de Dia.3.3. Farid, invité à la Nihon-Kiin, a posé cette question tête-à-tête à Maître Otake. Ce dernier n'a jamais pensé au coup 10 de Dia.3.3, raconte Farid.

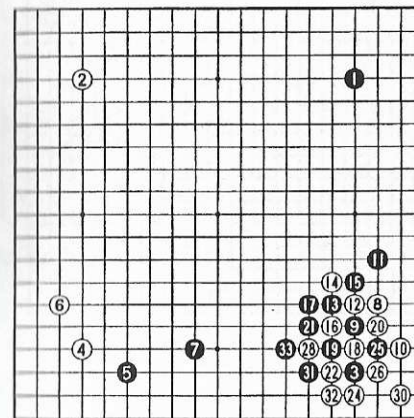
L'intelligence est venue avec le mensonge (Laotseu). Il faut bien comprendre "Candide" de Voltaire.

En général, les amateurs gardent toujours l'esprit charismatique par rapport aux pros, tandis que les petits pros ont tendance à faire confiance à la théorie classique sans même la vérifier; le premier réflexe est la mère de la religion et le dernier est le conservatisme ou bien le traditionnalisme qui a bloqué le développement scientifique. La croyance en la personne offusque la vision. Chez les forts persiste une mentalité de mépris soit conscient soit inconscient envers les faibles. Pour trouver les erreurs, il faut la candeur de l'enfant; pour les corriger, il faut le courage de tigre.

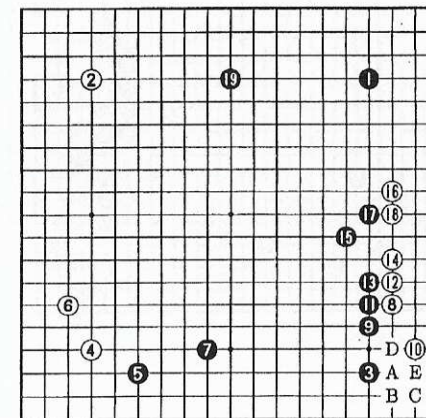
Il y en a d'autres encore. Cette fois-ci, il s'agit d'un fuseki.

V.4 Un autre exemple de fuseki

Dia.4.1: Ce fuseki a été à la mode pendant un certain temps. C'est à Blanc de jouer. Il ne semble pas à l'auteur qu'après ce joseki géant, la partie soit agréable pour Noir pour trois raisons: primo, le territoire noir sur le bord Sud n'est pas encore verrouillé; secundo, la pierre 14 garde encore une vitalité; tertio, le territoire blanc dans le coin Sud-Est représente une bonne dizaine de points.



Dia.4.1 23 en 9, 27 en 18, 29 en 16



Dia.4.2

L'auteur de l'article propose son opinion d'audace (Dia.4.2).

Dia.4.2: 13-14 sont obligatoires. Au coup 15, Blanc ne doit pas jouer 16 en A; si Blanc y joue, Noie en B, Blanc en C, Noir en D, Blanc en E et Noir en 18.

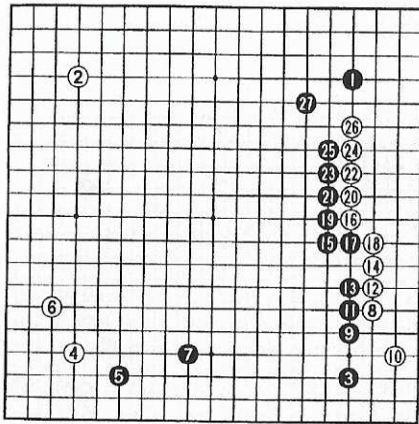
A la première vue, cette façon de jouer de Noir a l'air brut. M. Ouchi David chinois intervient pour contre-dire "cette brutalité": "M. Lim, cette série-là n'a aucune finesse ni subtilité, n'est-ce pas?" "Boh -, j'ai exprès emprunté le style de paysan chinois." "Non, ce n'est pas le style de paysan chinois. Tous les coups sont les pattes de gorille ou de

blaireau." "Je n'aime pas les coups inutilement sophistiqués, tordus et compliqués, vides de sens."

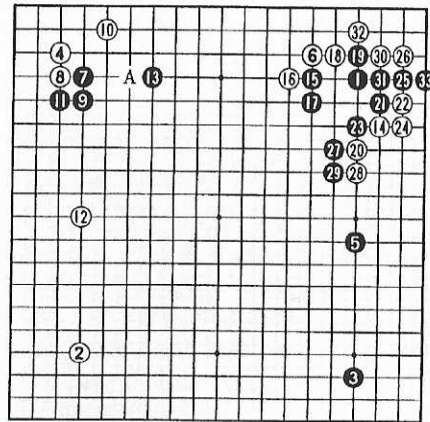
L'année dernière, à Sanhilac, l'auteur a montré cette idée à M. Shim et Yoo (champion amateur coréen, 2000) et nous sommes arrivés à une conclusion (Dia.4.2). Ils disent que si Noir joue 11, il n'y a pas de choix que ce diagramme. L'auteur a dit à M. Yoo (qui estime le style de Moussa) que nous (l'auteur et Moussa) ne jouons plus le coup 8, et que nous jouons le coup 11. M. Yoo y a acquiescé.

Pour les joueurs en kyu, l'auteur ajoute un diagramme superfétatoire.

Dia.4.3: On arrive jusqu'à 27. Ensuite, Noir ne peut pas jouer 22 en 23, ni 24 en 25 (il faut le vérifier). Le territoire blanc sur le bord Est représente une vingtaine de points, tandis que le moyo noir ressemble au tableau-miniature de Grand Cañon, Arizona.



Dia.4.3



Dia.5.1

Dernièrement, encore un joseki qui paraît discutable pour l'auteur.

V.5 Un autre exemple de joseki

Dia.5.1: Ce diagramme est une partie de championnat de France 2000. 11 est prématuré; normalement on joue 11 en 13 (Dia.5.2).

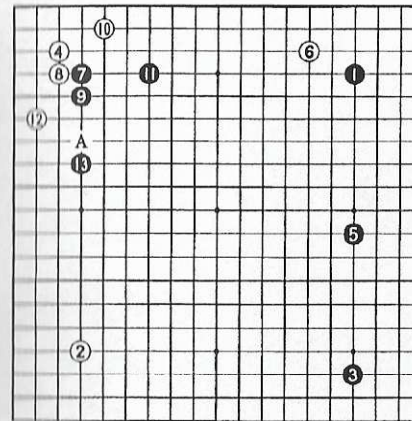
Dia.5.2: 13 est absolu, sinon Blanc jouera en A. La séquence jusqu'à 13 est un modèle de joseki.

Dia.5.1: 12 est un coup risqué d'un style assez bagarreur; Blanc devait jouer en A (Dia.5.3).

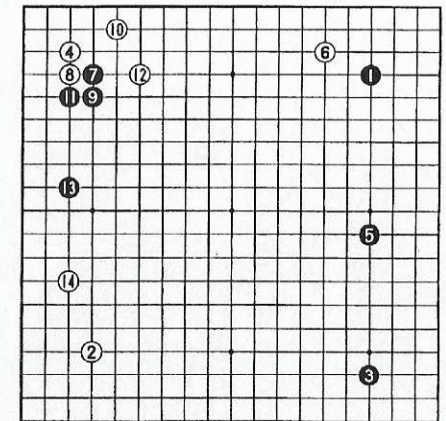
Dia.5.3: Les trois coups blancs forment un beau paysage. 13 est à peu près locorégionale-

ment obligatoire. Alors, Blanc avancera facilement.

Dia.5.1: Après 12-13, la partie sera assez orageuse, parce que selon ce qui se passe dans le coin Nord-Est, si le groupe noir 7-9-11-13 est consolidé, Noir fera invasion-wariuchi sur le bord Ouest. Mais drôlement, dans le coin Nord-Est un événement anormal s'est produit. Admettons tous les coups jusqu'à 26. Noir aurait dû jouer absolument 27 en 32. L'auteur ne prend pas pour joseki la séquence 20-25. Noir a un bon moyen pour dévaloriser 14-20. Exprès l'auteur ne dévoile pas son idée pour une valeur de pratique pédagogique. Mes lecteurs qui ont trouvé une bonne idée, adressez-vous directement à M. Lim. Pour trouver un bon coup, il faut souffrir tout seul. Le problème étant posé, la réponse est déjà trouvée à 60%.



Dia.5.2



Dia.5.3