

noir

Printemps 1995

N° 12

Prix : 30 F



blanc

Le Monde du Go

碁

Sommaire pèpère

- 1 : couverture
- 2 : Ici l'édito !
- 3 : Interview de Go Sei Gen,
- 4 : Tandem Segoe - Go Sei Gen
- 4 : Parole de Sakata
- 5 : 5ème championnat du monde amateur féminin
- 7 : Chute du go au Japon, Miracle du baduk en Corée
- 8 : Histoires du weichi antique : Kumaragiva
- 9 : Coupe de Lotte : 1e rencontre signa-coréenne
- 9 : Cho Hun Hyun vs Nie Wei Ping
- 13 : Georges Pérec et le go
- 14 : Lotte : Ma-Lee
- 15 : Lotte : Liu Chang Hyuk - Liu Shao Kwang
- 16 : Lotte : Suh Bong Soo - Chang Hao
- 17 : Histoires de weichi : Takasho et Shugen.
- 18 : Kisei : Cho-Satoru, 2e et 3e parties
- 20 : Shuei et le nécessaire à fumer du Marquis
- 20 : Paroles de joueurs
- 21 : Renjou et microgo
- 22 : Antony : Lim-Farid
- 23 : Le service militaire de Lee Chang Ho
- 24 : Histoire de Katsuda Eiho
- 26 : Finale du 19e Meijin-Sen Kobayashi vs Rin Kai Ho
- 31 : Les joueurs dans le tombeau
- 32 : Le pari entre l'empereur et son vassal
- 32 : Le vieil homme n'aime plus le go
- 32 : Nouvelles du front

Édito mégallo

Au 12ème coup de minuit (12 coups, car l'heure du crime, c'est à 24h), le 12 décembre du 12e siècle, je les asseoirai tous en rang, mes bonzes apôtres sur douze (éco)chaises, avec moi au centre pour les contempler. Vous voyez d'ici la Cène ! (un peu comme la nouvelle, narrée par Woody Allen dans "Destins tordus", du type qui, en cachette dans sa cuisine, ouvre des boîtes de thon, les pose autour de lui sur des coussins et leur murmure : "vous êtes tous mes enfants"...).

Ma progéniture, mon oeuvre, mes douze Noir & Blanc depuis le (légitime) dépôt légal... Mes signes zodiacaux, mes cycles lunaires, mon cadran de montre, mes douze oeufs à moi, ma douzaine d'huîtres (ou d'escargots suivant délais de parution), mes douze hommes en colère, mes radeaux de lamé, mes douze Toblazi (ou mes douze salopards), mes douze herculéens travaux, ma racine carrée de grosse, ma grosse équipe de foot (ou ma petite équipe de rugby), ma ridicule portée de dalmatiens (mais je m'é gare...). Car, finalement, pour ceux qui n'auraient pas bien capté, nous voici parvenus au numéro 12 (curieux de remarquer dans les parties comme le coup 12 est statistiquement important...).

Quelle aventure, tous ces numéros ! À chaque fois, ni tout à fait le même, ni tout à fait un autre, et cette histoire d'amour, qui dure depuis la nuit des temps, entre toi et moi, lecteur chéri. Oui, tu peux encore écraser une larme sur ce nouveau numéro (et n'hésite pas à le racheter quand tu l'auras souillé).

Bien sûr, la dernière mouture (appelons-la Irma, la douze) a toujours ma préférence. Comment te la décrire ? Ah ! Voici : - j'aurais pu te la faire moins épaisse, mais tu avais trop attendu la précédente. Concilier quantité et qualité (avec adoucissant incorporé), rôle pas, ça se paye...

- j'aurais pu te montrer mes parties (oh!), mais j'ai préféré t'en livrer de plus propres, de pros ou de forts amateurs (la nouvelle coupe de Lotte, le Kisei, le Meijin, sans oublier le championnat du monde amateur féminin et... Antony) ;

- j'aurais pu te faire un dessin en couverture, mais j'ai préféré laisser ce soin à un pro, de nouveau ; merci à Manu le peintre ;

- j'aurais pu penser pour toi le go du 21e siècle, mais j'ai préféré laisser ce soin à Go Sei Gen (tu devrais y gagner au change) ;

- j'aurais pu enfin te raconter des légendes, des histoires, ou te rapporter des paroles de joueurs, mais Lim, Mohamed et Dominique le font si bien...

Ce que c'est que la compétence... Finalement, une fois de plus, j'aurai pas foutu grand-chose. Et je compte bien continuer : achetez-le à Jean-Loup et Cédric, laissez moi contempler ma douzaine ; moi, je mate ! (sic). Joyeux printemps quand même, fabuleux tournoi de Paris (dans le 12e), bonne lecture, etc... Bonjour chez vous !

Kawasa

noir & blanc

Le Monde du Go

Revue désormais aperiodique

Éditeur : Association "Club de go de Paris" • Siège social : 84, Rue Vergniaud, 75013 PARIS
• Rédacteur en chef : Maître Lim

Au Générique du N° 12

Les auteurs :

Maître Lim, encore trop seul, malgré la collaboration de David Wu, la prise de plume de Dominique, rapporteuse et un ancien bijou de Mohamed, militant nostalgique et côté technique :

Manu, couvreur (que serais-je sans toi ?), Cédric, typo ma non troppo, et relecteur-nain (mais non, c'est pas un nain de jardin), Gilbert la grenouille, président-imprimeur, conseiller technique en calembours, Jean-Loup, vendeur, dit "ah l'abonné", et bien sûr René Kawasa, grouillot-bouche-trou

Maître Go Sei Gen parle du go pour le 21e siècle

— D'après "Weichi" (déc. 93), traduit et adapté par Maître Lim et David Wu —

"Le bord est moins bon que le coin, le coin est moins bon que le centre"
(夫棋辺不如角角不如腹)

Dans une interview accordée à un journaliste chinois (Xiao Chao 晓朝) à Shanghai, le grand maître parle de l'avenir de go.

J : Ces jours-ci, on a entendu dire que vous étiez en train d'étudier sur le Weichi du 21e siècle. Maître, qu'est-ce que cela veut dire ? Il diffère du Weichi d'aujourd'hui ?

Go Sei Gen : Il est certain qu'au 21e siècle, le go évoluera.

J : Comment ? Pour quelle raison ? Grand maître, voulez-vous nous l'expliquer précisément ?

GSG : La technique de go du 20e siècle est basée sur les résultats des études élaborées au Japon depuis plus de 300 ans. Le go contemporain excelle dans le jeu technique (local), par exemple vie et mort, yose, tesuji et joseki dans le coin et sur le bord. En ce sens, on les a bien étudiés avec précision, et on a obtenu de bons résultats. Mais, il a un grave défaut : le manque de vision globale, à proprement parler, la pauvreté du sens sur l'ensemble de l'art, naturellement sur l'enchaînement total. Cela veut dire que le go actuel n'est pas encore arrivé au niveau haut. Sans une nouvelle grande vision, le sens global d'aujourd'hui sera obsolète. Le but du go de 20e siècle n'est concentré que sur l'acquisition des intérêts concrets et immédiats, c'est-à-dire sur les problèmes locaux. Tous les professionnels n'ont étudié que sur le coin et sur le bord. C'est bien le schéma traditionnel. C'est pour cette raison-là que le go japonais a perdu sa vitalité et que son progrès est lent. Maintenant, j'étudie sur une nouvelle façon de go pour le 21e siècle. Comment faire des territoires locaux dans le contexte global ? L'essentiel réside dans le centre (高棋在腹). Avec lucidité sur l'ensemble, il faut englober tous les éléments locaux. Ceci illustre bien la substance de go pour le 21e siècle.

L'auteur de l'article se rappelle une ancienne parole de Maître Go Sei Gen : "Tengen (le point central) domine tout le goban, mais il est très difficile de voir ce qui se passe autour de lui, comme le Tao. Par contre, il n'est pas difficile de voir sur le coin, de même que la philosophie confucianiste est assez compréhensible. Pour cette raison-là, les anciens se sont occupés des coins au début de partie. Le taoïsme et le confucianisme sont les deux antipodes de l'ancienne philosophie chinoise".

J : Vous l'avez bien expliqué. Est-ce que vous avez une bonne méthode concrète pour réaliser votre idée ?

GSG : Pour l'appliquer en pratique, deux conditions sont nécessaires : premièrement, la théorie scientifique qui égale en qualité l'ancienne théorie traditionnelle. Deuxièmement, il faut trouver un professionnel de haut niveau qui puisse être le protagoniste de cette théorie, et qui aboutisse à un résultat probant dans les tournois, afin que la nouvelle théorie s'enracine dans le peuple. Je suis très âgé. Il y a plus de 20 ans que j'ai quitté la scène de la compétition. Je ne suis pas capable d'appliquer en pratique ce que je conçois. Les professionnels japonais (Rin Kai Ho y compris) ne sont pas qualifiés pour accomplir cette mission, parce qu'ils ne pensent qu'à garder leurs titres et les prix des matchs ; expérimenter ni innover. A cause de cela, malgré que j'ai déjà longtemps médité sur la nouvelle façon de jouer, je n'ai pas encore pu la publier. Mais, maintenant cela change. J'ai trouvé Rui Nai Wei ; elle est le personnage idéal pour ce travail. Quant à son jeu, elle n'est pas seulement n°1 du monde féminin, mais aussi un des meilleurs professionnels (y compris parmi les pros masculins). Entre elle et les autres garçons, il n'y a pas de différence de force. Sa grande qualité est sa grande envie de faire des progrès. Rien ne lui dressera d'obstacle. Je crois que notre collaboration aboutira à quelque chose de bon.



Intervention soudaine de Rui : "Non, non, ce n'est pas une collaboration. J'apprends le weichi, en suivant mon maître".

GSG : Maintenant, il y a un problème pour elle. C'est que Rui a très peu de chance de pratiquer. Au Japon, tous les grands professionnels ayant des titres sont opposés à sa participation aux tournois. Ils ont peur de perdre contre elle, d'abîmer leur célébrité et de perdre leurs gains. L'an prochain un magazine de go organisera une rencontre spéciale (une partie par mois) entre elle et les pros d'avenir (6e et 7e Dan). Je pense que ce sera une épreuve pour Rui. (Rui a gagné jusqu'à 60%, elle est un peu plus forte que 9e Dan moyen). Ces jours-ci, je suis mis au courant que Rui a demandé à la Chine de participer à tous les tournois officiels de la Chine, mais je ne sais pas la réponse. Si Rui a progressé, c'est honorable pour la Chine. Notre façon de régler les problèmes doit être celle de weichi. Si on n'a pas de tolérance ni flexibilité, ce n'est pas une bonne façon de jouer.

J : Comment voyez-vous l'avenir du go ?

GSG : Le centre de go de 20e siècle a été Tokyo. Maintenant, la position directrice de Japon est une grande commotion. Cette tendance deviendra de plus en plus "pire" pour le Japon. Avec son ascension foudroyante, je pense que la Corée a déjà dépassé le Japon. J'ai bien examiné les parties des Coréens, et j'estime leur niveau. La Corée est suffisamment capable de défier le Japon. Quant à la Chine, elle a une vaste ressource démographique. Dans un avenir où la Chine sera forte économiquement, la position directrice de go tombera aux mains des Chinois. Alors, dans ces conditions, géographiquement, Shanghai sera le centre de go dans le monde entier.

J : Qu'allez-vous proposer pour faire de la Chine le premier pays de weichi ?

GSG : Comme je l'ai déjà dit, la Chine a un grand océan de population dans lequel on peut trouver facilement un nombre de grands génies de go, mais pour les former, elle est financièrement faible. Ceci est un grand obstacle pour développer le weichi chinois. D'autre part, Taiwan, Hong Kong et Singapour ont des moyens financiers, mais ils n'ont pas de ressources populaires. Comment peut-on combiner ces deux éléments ? C'est le travail à réaliser entre tous les dirigeants de weichi. Si ce n'est pas possible pour le moment, tant pis. Cela retardera le progrès du weichi. Deuxièmement, les professionnels chinois doivent se mettre sérieusement au weichi pour concurrencer les étrangers : "Un aigle qui chasse deux lièvres

n'en prend aucun". Le weichi exige beaucoup de travail ; le champion est toujours le joueur le plus travailleur. Je ne sais pas si les joueurs chinois ont travaillé beaucoup. Ces deux dernières années, la Chine n'a même pas gagné un seul titre sur la scène internationale. Cela ne signifie-t-il pas que les efforts faits par les Chinois sont insuffisants ? Troisièmement, le jeu des Chinois doit évoluer. Pour systématiser leur style, les japonais ont étudié pendant plus de 300 ans. Si on suit toujours de près les autres sans arme propre, comment peut-on battre les adversaires ? La Corée a d'ores et déjà dépassé le Japon. L'avantage de go coréen par rapport au Japon, c'est que dans la situation confuse ils arrivent à se saisir de l'essentiel de la partie. Pour leur part, les Japonais effrayés de la confusion globale, se perdent ; les Coréens lancent encore une autre pagaille, et ils remportent la partie : dans la complication de grande envergure ils sont forts. C'est comme ça que l'on voit la différence entre les deux façons de jouer. Avec ces trois points, l'avenir de weichi chinois pourra s'épanouir.



Le tandem Segoe - GoSeiGen (le maître et l'élève)

— Me Lim —

En 1926, Yamazaki, amateur fort résidant à Péking, a envoyé à Maître Segoe trois parties notées entre Inoue (5e Dan pro) et le petit Go Seigen. Après les avoir examinées minutieusement, Segoe a trouvé un grand génie historique chez le petit Chinois. Le garçon a déjà maîtrisé l'Oshirogo (des centaines de parties en présence du Shogun), notamment sur Shusaku. Il semblait à Segoe que le petit commençait à innover par rapport à l'ancienne théorie japonaise. Totalement surpris, il s'impatientait d'introduire le petit Chinois à Tokyo pour l'avenir du Go. Il a persuadé Okura, fondateur de la Nihon Kiin, de subventionner la vie de Go Seigen au Japon. Ensuite, il arrive chez Inukai, premier ministre de l'époque, afin de lui faire arranger les affaires politiques, au mauvais moment de la tension entre la Chine et le Japon. À entendre les paroles de Segoe, Inukai a été en mauvaise humeur :

— Si ce petit Chinois bat tous les Japonais, qu'est-ce que sera le go nippon ?

— Alors, le go japonais sera diffusé dans le monde entier.

— Eh bah ! Je n'y avais pas pensé, tu as raison...

— Si on perd du temps en tergiversations pour amener ce petit, ce sera négatif pour le monde du go, parce que ce qui compte pour un grand génie, c'est sa jeunesse.

— Bon, j'ai bien compris. Je vais dire à mon gendre, ambassadeur à Péking de prendre contact avec les Chinois."

Ainsi, après une série de tours et de détours, Go Seigen arrive au Japon en 1928.

Si Go Seigen n'était pas venu au Japon, la théorie du nouveau fuseki n'aurait pas existé. La collaboration Yamazaki-Segoe-Okura-Inukai aura joué le rôle de nourrice pour "bébé Go Seigen". En ce qui concerne la littérature, un bon écrivain, planqué dans son trou, n'a qu'à écrire. C'est la différence entre le go et la littérature. C'est là une leçon sur le go pour les individualistes.

Segoe, sinologue et moraliste, a manifestement été plus qu'un maître de go. Au niveau social, il n'a jamais perdu son sens global. Détaché de ses intérêts personnels, il a toujours travaillé pour l'avenir du go. Après la guerre, il a insisté plusieurs fois, mais en vain, pour l'établissement de la règle internationale. À en juger par l'article précédent, l'auteur sent que l'ancien esprit de Segoe est relayé par son élève, Go Seigen, aussi désintéressé que son maître.

Maître Segoe a bien formé ses trois élèves : Utaro Hashimoto, Go Seigen et Cho Hun Hyun (So Kun Gen en japonais). À l'âge de 84 ans, ayant perdu la vue, il se donne la mort en laissant son testament : " je ne veux pas gêner les autres, non plus me laisser voir en vieillesse laide". Il a été un vrai samurai.

Maître Sakata se plaint de la situation actuelle du go au Japon

— traduit par Me Lim —

8 millions de joueurs sur une population totale de 44 millions d'habitants pour la Corée du sud. Ce n'est pas une propagande excessive ; la Corée a bien réalisé un grand miracle de go. "Une grande montagne est faite sur ses pieds larges". Dans un avenir proche, la Corée sera le premier pays de go dans le monde, et le centre de go se déplacera de Tokyo à Seoul. C'est bien triste pour les Japonais.

J'ai une petite maison à Vancouver. Il y a plusieurs années que j'y étais allé souvent avec ma femme, et j'ai voyagé

jusqu'à d'autres villes. Je garde un bon souvenir de l'accueil chaleureux des joueurs coréens à Toronto. Accueil impeccable jusqu'à ma confusion psychologique ! Soit au Canada, soit aux États Unis, eux seuls m'ont reçu au niveau public. Il me semble que les Coréens d'outremer ont formé à leur propre manière une petite société de go.

À Toronto, j'ai visité le consulat japonais pour trouver les joueurs japonais. Le consul ne connaît rien... et moi je suis très déçu.

5ème Championnat du monde amateur féminin, octobre 94

Crépage de chignon, ou bien, selon go-weekly "a mixture of dog fighting and chicken race"

— Me Lim, d'après Go-Weekly —

Grosso modo, le style féminin de go, soit professionnel, soit amateur, est très combattif, aussi violent que le catch féminin. Ishida (9e Dan pro), commentateur (peu sérieux) des parties du championnat, dit que "chatouillées ou piquées" dans la partie, les filles ne se tolèrent plus. La partie dégénère tout de suite en un combat hideux de grande envergure : une bataille de chiffonniers.

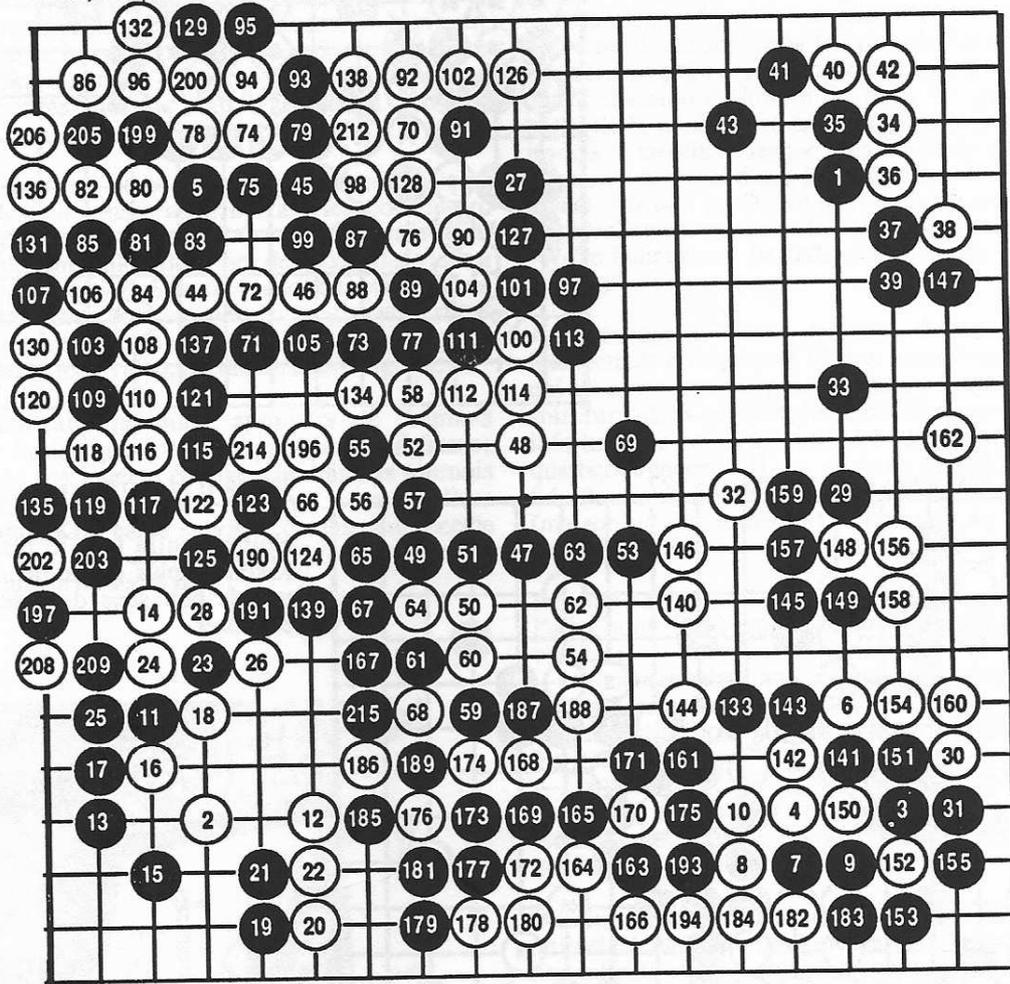
Couplet Macho (Ndir) : Ce combat ne serait pas sans rappeler certaines bagarres conjugales, déclenchées par des mégères.

Sur le goban, comme dans une scène de ménage, la femme jouerait plus viscéralement, sentimentalement, instinctivement que l'homme. Regardez le règne animal : le lion ne chasse pas, alors que la lionne chasse pour ses petits. L'amour maternel, le sentiment le plus noble dans la nature, déchainerait-il la violence féminine ?

Voici deux parties de ce championnat amateur. A vous de juger de leur valeur théorique ou esthétique.

Blanc : Liu Ya Chie (Chine) vs Noir : Kwon Hyo Jin (Corée)

Figure (1-215). 192 : ko (en 176) ;
195, 198, 201, 204, 207, 210 : ko ; 211 en 109 ; 219 : ko (en 189). Blanc abandonne



Commentaire succinct d'Ishida :

32 est un bon coup. 47 est profond.
82 devrait être en 205 et 118 en 214. 133 est le coup de la victoire.
Liu a un bon sens global parmi les autres...

Noir : Sato Akiko (N°1 japonaise) vs Blanc : Kwon Hyo Jin (N°2 coréenne)

Figure I (1-100). 99 connecte en 80.

21 devrait être en 22,
26 en A,
45 en 62,
74 en 79,
58 en B.

Figure I (1-100). 99 connecte en 80.

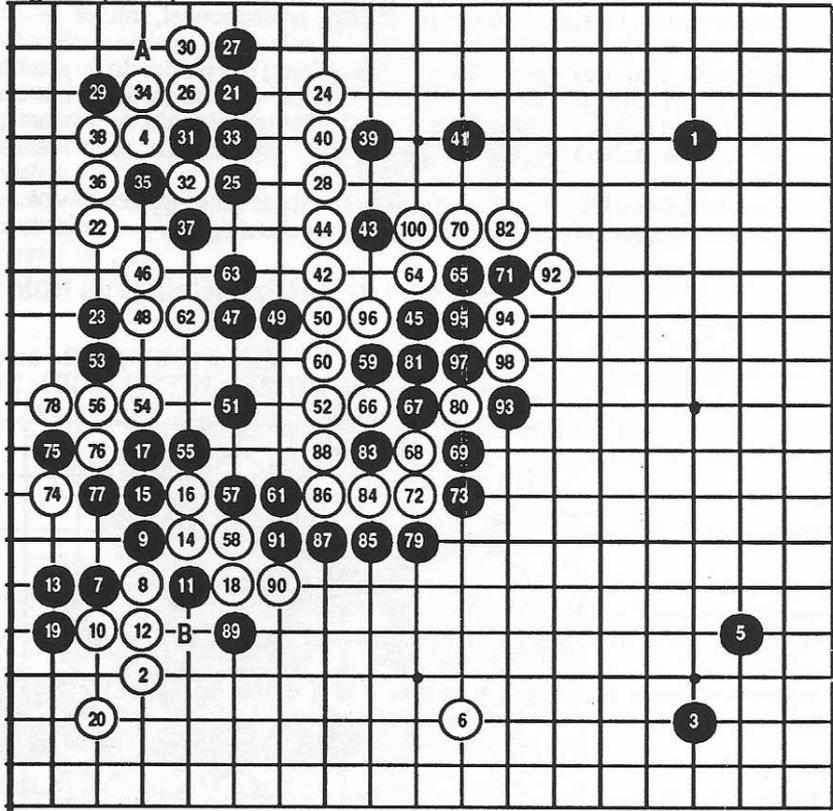


Figure II (101-151). On a continué jusqu'à 227

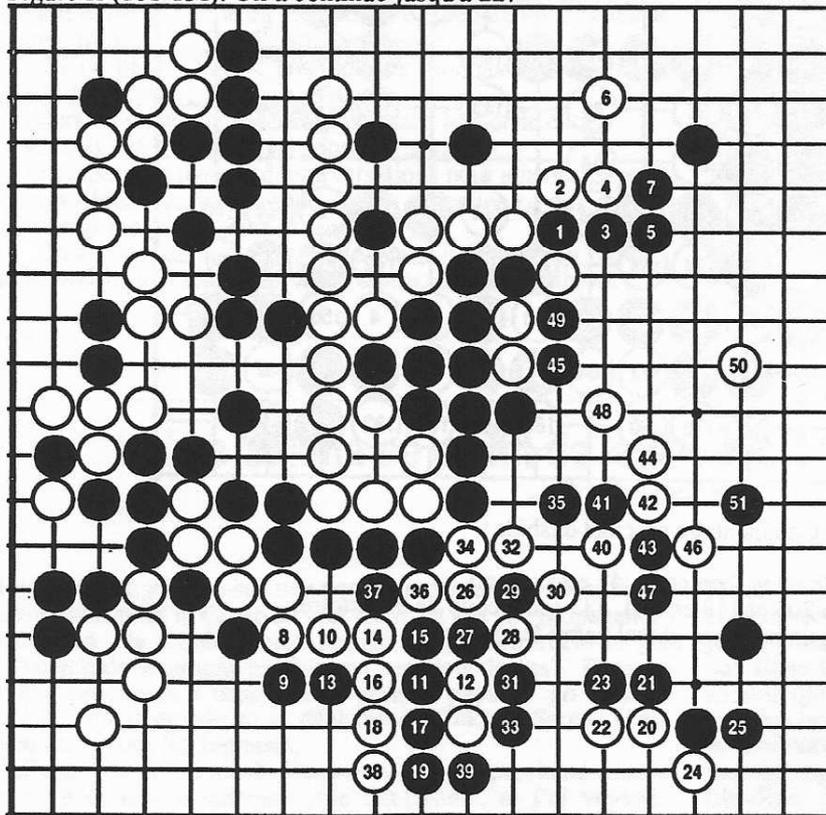


Figure II (101-151). On a continué jusqu'à 227

Noir a bouffé tout le blanc sur le bord droit.
Kwon est plus que le blaireau méchant. Sato n'a pas de bon sens du fuseki. Elle est un petit bulldozer.

Chute du go au Japon

— Me Lim —

*Au cours des années 90,
elle se confirme et s'amplifie*

Dans une société modernisée, le grand art régresse, dans la mesure où la jeune génération s'occupe des choses faciles à faire. Au Japon, d'année en année, le monde de go devient le parrainage des cheveux blancs.

Historiquement, à travers de toutes les époques et de tous les pays, à l'exception de la Corée du sud actuelle, le go n'a jamais été un art-jeu pour le grand public, car, d'une part, le go n'est pas vivable dans la misère, et d'autre part il n'est pas facile d'atteindre un certain niveau confirmé. Donc le go a été un art réservé à une élite. Sans protection de l'échelon national, le go a toujours été en marasme. Pendant 300 ans sous le régime de Tokugawa, le go a été bien protégé par le Shogun. Mais après, pendant le cataclysme politique après la réforme de Meiji, en perdant son protecteur, le go a connu une décadence jusqu'à ce que Kishichiro Okurra, grand entrepreneur, fonde la Nihon-Kiin par ses propres moyens afin d'assurer la vie des professionnels.

Ensuite, pendant un demi siècle après la guerre du pacifique, l'état du Japon, devenu conservateur, ne fait rien pour le go, non plus les conglomerats industriels. Quant à la Nihon-Kiin, toujours en pagaille familiale, elle grince des pochettes vides à cause d'une mauvaise gestion. Ses mensuels et hebdomadaires se vendent mal (étonnant contraste avec les magazines coréens bien accueillis par le peuple). D'autre part, la jeunesse nipponne s'amuse de "pif-paf" : jeux vidéo, pachinko, mah-jong, etc.

À part des journaux japonais, sponsors de tournois professionnels, le Jal fait quelque chose pour le go : il finance les frais de voyage des joueurs étrangers invités aux tournois internationaux. C'est bien "show-window". Le problème essentiel de la Nihon Kiin est le suivant : comment relancer le go au Japon ? Un mot de Bismarck : "sans puissance nationale, la diplomatie ne sert à rien".



Miracle du baduk en Corée

— Me Lim — (Cf. Noir & Blanc N° 3&4, 7, 11)

*Étant d'origine coréenne, maître Lim parle du boom
incroyable du Baduk dans son panorama social.*

Jusqu'à la première moitié du 20e siècle, dans toute la péninsule coréenne, il y aurait eu moins de 10 000 joueurs de baduk, mais toute la population a toujours connu l'existence de baduk ; Les paysans se disaient : "c'est un jeu de bouffe de pierres par encerclement."

En 1954-1964, la Corée du Sud était un des pays très pauvres dont le sous-développement la plaçait juste devant l'Inde et l'Éthiopie... Mais son taux de scolarité était déjà assez élevé ; ce mérite jouera plus tard un grand rôle comme force propulsive principale pour réaliser le miracle économique ainsi que pour le baduk.

À cette époque, de nombreux chômeurs, mendiants, orphelins et sans-travaux erraient dans les rues de Séoul, regard creux ou farouche. Le pays était dévasté par la guerre de Corée, achevée par la division définitive du pays. Le pays de la dictature hérité de la misère invétérée ; la société pourrie et corrompue jusqu'à la moelle ! Presque tous les jours dans les quotidiens, le suicide collectif d'une famille défrayait la colonne des faits divers. Aucune espérance pour le lendemain. La Corée était alors réellement symbolisée par un chanson de G.I. américain : "We're bunches of bastards, scam of the earth, end of the universe".

Aux bistrotts de Séoul, grouillaient des gueundal (pseudo-intellectuels-arnaqueurs), et des bacheliers-licenciés fainéants qui ne consommaient qu'une boisson toute la journée jusqu'au soir. Juste dans ce climat-là, le baduk prend son essor. Pour les infortunés, le baduk a été un débouché à bon marché. Dans les quartiers fréquentés, il y a toujours des café-bars. Au centre de Séoul, d'année en année, augmente le nombre de kiwon (maison privée de baduk) autant que de nombreux bistrotts éphémères.

Pendant ce temps-là, les deux dictatures (Syngman-Rhee et Park Chong Hwi) ont fait les trois choses importantes pour le baduk :

- exonération des impôts pour les kiwon (Syngman Rhee - Chang Kyong Keun) ;
- subvention pour la Hankuk-Kiwon (Park Chong Hwi - Lee Fu Rak) ;
- interdiction par la loi des jeux malsains du hasard (pachinko, mah-jong, poker, belot...).

Cette dernière mesure, ayant pour but de déraciner un des vices sociaux, a aidé le boom du baduk.

Au fur et à mesure de la modernisation du pays accompagnée de son miracle économique, augmente manifestement le nombre de travailleurs techniques. La quasi-totalité des P.D.G. coréens payent les pro. de baduk pour donner des cours à leurs employés. M. Kim Ou Joung, P.D.G de Daewoo, 2^e conglomerat coréen, s'est mis au poste du chef de Hankuk-Kiwon depuis 10 ans; son mensuel, "Baduk", est devenu le magazine de go de meilleure qualité au monde. Son tirage atteindrait facilement plus d'un demi-million.

Les exploits des pros Coréens sur la scène internationale, Cho Chi Kun, Cho Hun Hyun, Lee Chang Ho et Liu Chang Hyuk ont stimulé la jeune génération. Actuellement, en Corée, on compte 1000 classes de baduk pour les mômes, une classe abritant en moyenne 100 bambins et écoliers primaires.

“Histoires du Weichi antique”
— Yoshimichi Watabe —
Le weichi de chez Kumaragiva
 (? - 413) 兜摩羅什
 — Me Lim —

Il était une fois le prince du pays de Qui Chi (龟兹) (actuellement canton Ku Che, Shin Kiang, 新疆) : Kumaragiva. Sa mère était nord-indienne. Il a étudié jusqu'à fond le bouddhisme de grand véhicule (大乘佛教). Grand bonze remarquable qui a traduit en chinois tout le sôtra de Bouddha et qui a consolidé la base du bouddhisme chinois, il fut fondateur de l'école Sang Loung (三論宗) et a formé beaucoup de bonzes brillants. Il a été invité et protégé par plusieurs dynasties éphémères durant cette époque de pagaille.

Un jour, il a joué une partie avec le prince (吕贲) de l'époque. Après avoir pris des pierres adverses, le prince s'est moqué du bonze :

“— J'ai coupé la tête du barbare étranger (hunu, 匈奴). Kumaragiva a répondu :

“— C'est Hunu qui va couper votre tête”.

Et ce qui fut dit se passa exactement : le prince fut plus tard décapité par son petit frère du surnom de Hunu (匈奴) (太平御覽).

Souvent, on invente des légendes farfelues sur les grands sages, telle cette pure fabrication qui parle de la clairvoyance de Kumaragiva. Il y en a eu une autre sur lui.

Selon un classique chinois (奕内), “toutes les configurations de ses pierres font des figures de dragon et de phoenix. Est-ce que c'est vrai? (信乎)”. Dans d'autres livres également, on trouve ce type de phrases.

On ne sait pas si Kumaragiva a appris le weichi dans son pays natal ou bien à Toung Hwang (敦煌, Kang Shu 甘肃) où il s'est installé longtemps. Ce qui est certain, c'est qu'à cette époque, le weichi a franchi la frontière chinoise pour se propager vers les pays étrangers — Au cinquième siècle, on trouve des traces de weichi dans les archives coréennes (三国史記).

“Histoires du Weichi antique”
Shaoyen (empereur éclairé)
et son vassal Dao Gai
 (cf. N&B N° 11)
 — Me Lim —

Souvent, ce monarque sage, mécène de weichi, a veillé très tard, en jouant avec son ministre privilégié, Dao Gai. Au petit matin, son vassal somnole. L'empereur a fait un poème sur lui :

“Tu ressembles à un chien mal nourri dans une famille en deuil. Ta tête ressemble à un marteau suspendu sous la branche d'un arbre, et elle s'ébranle à la merci de la bise”.

Un jour, le monarque a proposé un pari à son vassal favori : “— Si tu gagnes, je te donne le livre du Traité de la Norme (classique de Confucius, 礼記). Si je gagne, tu vas me passer la grosse pierre merveilleuse de ton jardin...”

Da Gai a perdu deux parties. Il a eu du mal à transporter la pierre au palais. D'autre part, pour insister en guise de plaisanterie, le monarque a fait sommer Dao Gai de tenir sa parole.

“— Votre majesté, prenez patience ! Pour la porter, j'ai mis des planches sous la pierre ; ce n'est pas facile.” En éclatant de rire, le monarque lui a dit :

“— C'était une plaisanterie. Ce n'est pas la peine de me la passer. De temps en temps, invite-moi chez toi et laisse-moi regarder cette pierre extraordinaire...”

“Histoires du Weichi antique”
Tai Chong (太宗 李世民), 2e empereur de la dynastie Tang (618-907)
 — Me Lim —

Il a fait un grand exploit en aidant son père, fondateur de la dynastie Tang. C'est un homme très cultivé ; spécialiste de “Traité de poésie” (詩經) et de “Traité d'Écriture” (書經). Personnellement, il a rédigé des livres d'histoire (晉書).

Il a adopté le confucianisme comme idéologie politique de l'état. Son règne s'appelle “l'utopie politique” (貞觀之治) ; il a écrit un super livre : “Académisme impérial” (策王) qui correspond à Marcus Aurelius.

Souvent ce sage monarque a joué au weichi avec son vassal fidèle Ko Yuan (賈元).

Dans une partie avec lui, l'empereur a gagné de trois points. En général il perdait avec lui d'un point. Il a alors pensé que c'était un cadeau-compliment. Pour la deuxième partie, sa majesté a dit :

“— Si tu perds, on te flagelle”.

Ce fut jigo

“— Tu l'as fait exprès. Jouons-en une troisième. Si tu gagnes, je te donne un bel habit de soie. Si tu perds, on te jettera dans la boue”.

Encore jigo. “Tu n'as pas gagné”. En disant cela, l'empereur l'a fait jeter à l'eau. Ko Yuan a crié dans l'eau :

“— Votre majesté, j'ai une pierre dans la paume : j'ai gagné d'un point”.

Ah ! En éclat de rire, l'empereur lui a fait donner une belle robe de soie.

Coupe de Lotte, 1ère Rencontre Sino-Coréenne

— Me Lim, d'après Baduk —

Nec a déclaré qu'il ne financerait plus l'an prochain le tournoi sino-japonais (Ni-Chu Super Go, qui durait depuis dix ans) en ajoutant qu'un tournoi international n'a désormais plus aucune valeur sans la participation des Coréens. Pour le moment, une entreprise coréenne, "Lotte", finance cette nouvelle rencontre sino-coréenne en collaboration avec un quotidien de Pusan et un autre de Shanghai. Chaque pays présente 7 forts joueurs pour les deux rondes. Mais, si l'an prochain on organise un autre grand tournoi de type SBS (Séoul Broadcasting System), l'avenir de ce nouveau-né semble précaire.

Blanc : Cho Hun Hyun vs Noir : Nie Wei Ping : deux rivaux perpétuels...

Figure I (1-100)

En Chine et au Japon, la séquence de 10 à 19 s'appelle un joseki coréen. Sur 10, il y a deux réponses : hane 13 en haut (dia. 1 et 2) et hane 11 en bas (dia. 3 et 4).

Après 19, c'est un problème de shicho. Comment exploiter le briseur de shicho ? Cho a réfléchi longtemps ; il dit qu'il ne sait pas quoi jouer. Après beaucoup d'hésitation, il a joué 22. Un jeune professionnel a proposé de jouer 22 en 26, mais à la rigueur, ce n'est pas évident. Selon l'opinion majoritaire dans l'antichambre, après 22-24-26, la partie semble être favorable pour Blanc. Cho s'est attendu à la réfutation de la part de Noir (cf. dia. 5, page suivante).

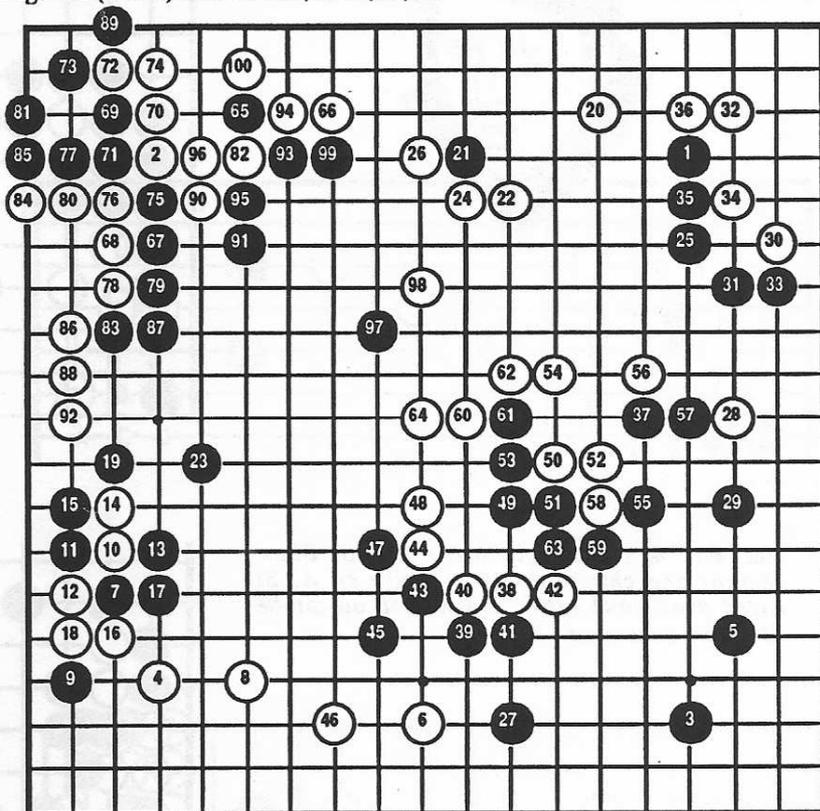
31 est correct; Noir ne doit pas jouer 31 en 32. Après 31, 32 est le meilleur. 38 est un bon coup. Cho a regretté de n'avoir pas joué 40 en 41 (cf. dia. 6, page suivante).

En jouant 45-47, Noir se met en bonne forme. 49 est point vital. Après 49, on dit que Noir a récupéré son retard global. Liu Chang Hyuk critique le coup 46 (cf. dia. 7, page suivante).

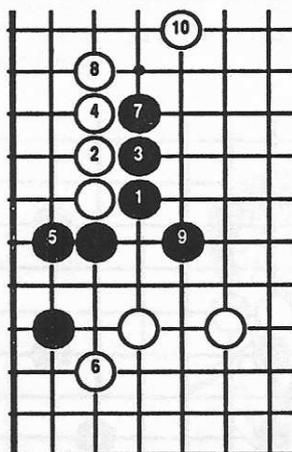
La séquence de 50 à 64 est le maximum pour les deux. 65 est un bon kakari-invasion dans le moyo blanc. 66 est une bonne réponse en tenaille. 67 est une autre prise en tenaille qui a provoqué le combat rapproché extrêmement dur.

(...suite dans deux pages...)

Figure I (1-100) Cho vs Nie, le 02/09/94

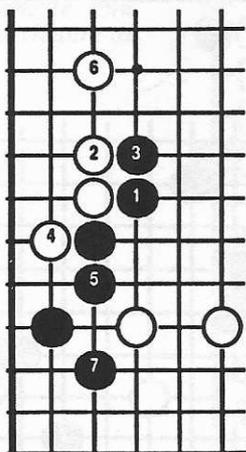


dia. 1 :



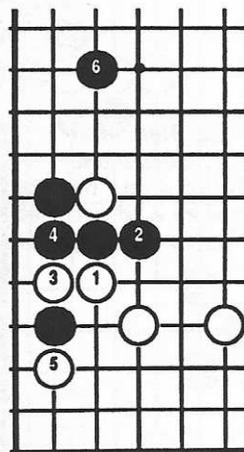
hane par au-dessus

dia. 2 :



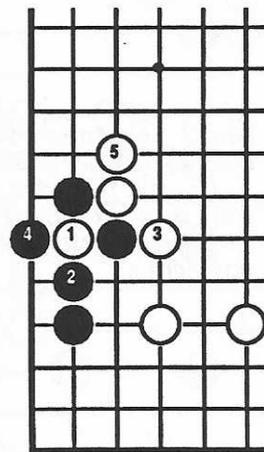
hane par au-dessus

dia. 3 :



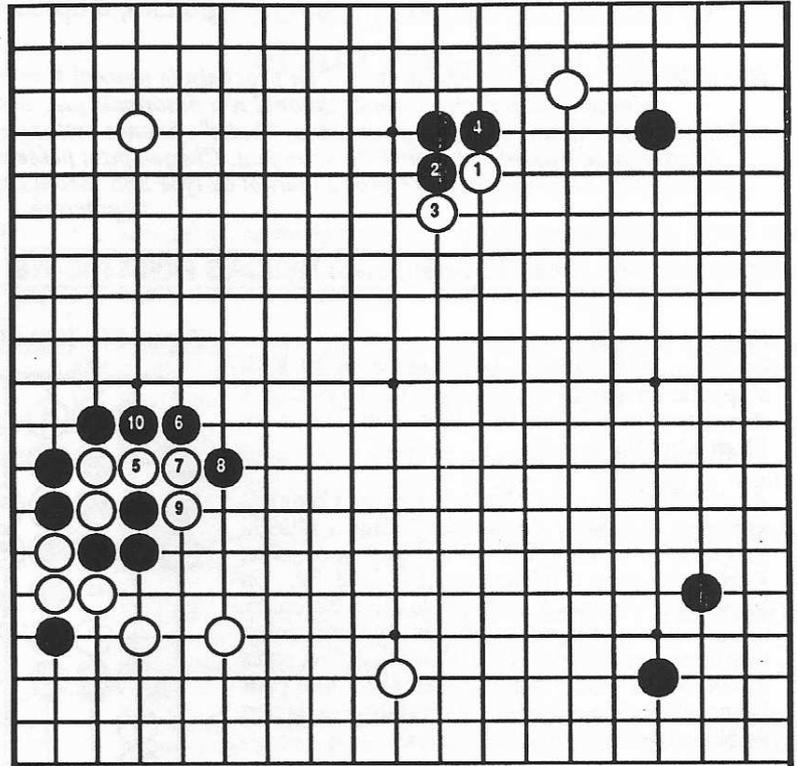
hane par en-dessous

dia. 4 :

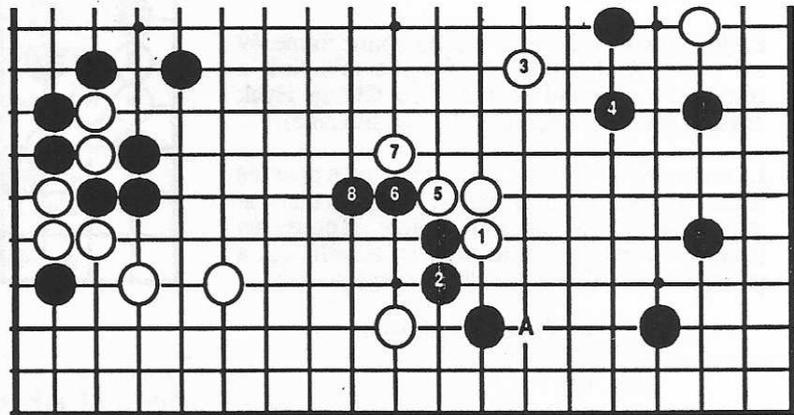


Ce diagramme n'est pas bon pour Noir. Donc on suit la séquence de la fig. 1

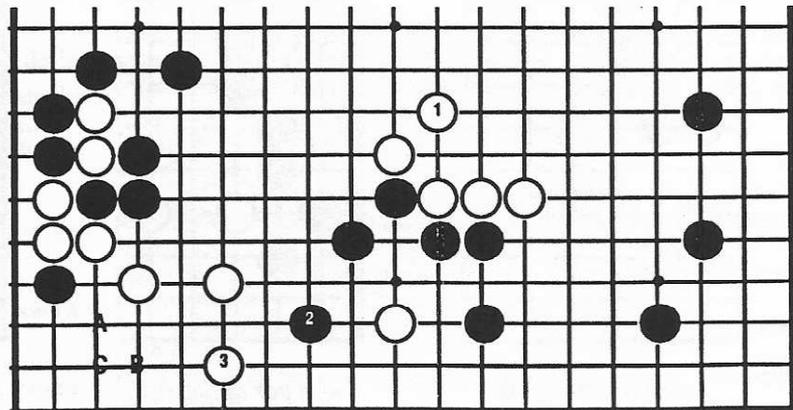
Dia. 5 : globalement, ce diagramme est raisonnable, dit Me Cho.



Dia. 6 : 4 est obligatoire. Après 8, Blanc cherche une chance de jouer tsuke en A. Si Blanc avait joué cette séquence, il aurait été nettement en avance.



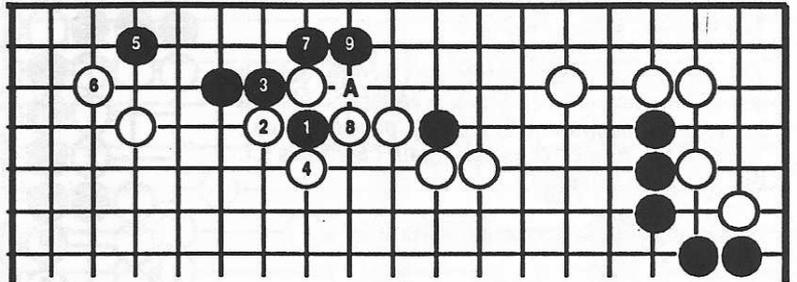
Dia. 7 : Liu insiste sur le fait que Blanc doit absolument jouer 1. Si Noir joue 2, alors Blanc 3. Ce coup supprime la possibilité d'une vie noire dans le coin, car si Noir joue en A, Blanc en B et C n'est plus sente. Plus tard, on y reviendra...



(... suite du commentaire des coups de fig. I...)

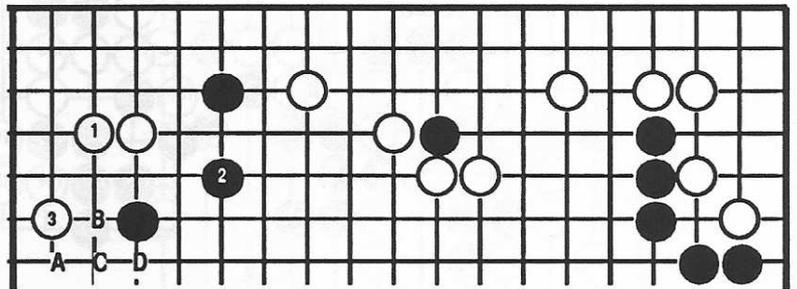
En fait, 67 est un coup dangereux. Noir aurait dû tout d'abord jouer 67 en 99 (cf. dia. 8).

Dia. 8 : puisqu'il est une humiliation pour Blanc de jouer 2 en A, il jouera en 2. On envisage jusqu'à 9. Cette série facilitera la suite de la partie pour Noir..



68 est discutable. A ce sujet, Liu a démontré son idée personnelle (cf. dia. 9).

Dia. 9 : en attendant que Noir joue 2, Blanc aurait fait une glissade en 3 ; ceci gêne Noir. Si Noir joue en A, Blanc en B, Noir C et Blanc D.



La séquence jusqu'à 90 n'a pas apporté de bon résultat pour Blanc. Le Blanc sur le bord gauche n'est pas encore vivant. De plus, après la formation 75-87, l'influence de Blanc au centre est affaiblie. Au stade de 90, l'issue de la partie est imprévisible, disent les gens de l'antichambre.

91 est shobute. Après une hésitation courte, Blanc vit par 92. Dans le commentaire, Cho a dit qu'il valait mieux laisser mourir ce groupe (cf. dia. 10).

Dia. 10 : on prévoit jusqu'à 9. Par 10-12, Noir tue le Blanc, et on fait le yose jusqu'à 25. Ensuite, à cause du fait que Blanc A est sente, Noir ne peut pas "fagociter" dans le coin. Drôlement, ça a été le chemin de la victoire dit Me Cho.

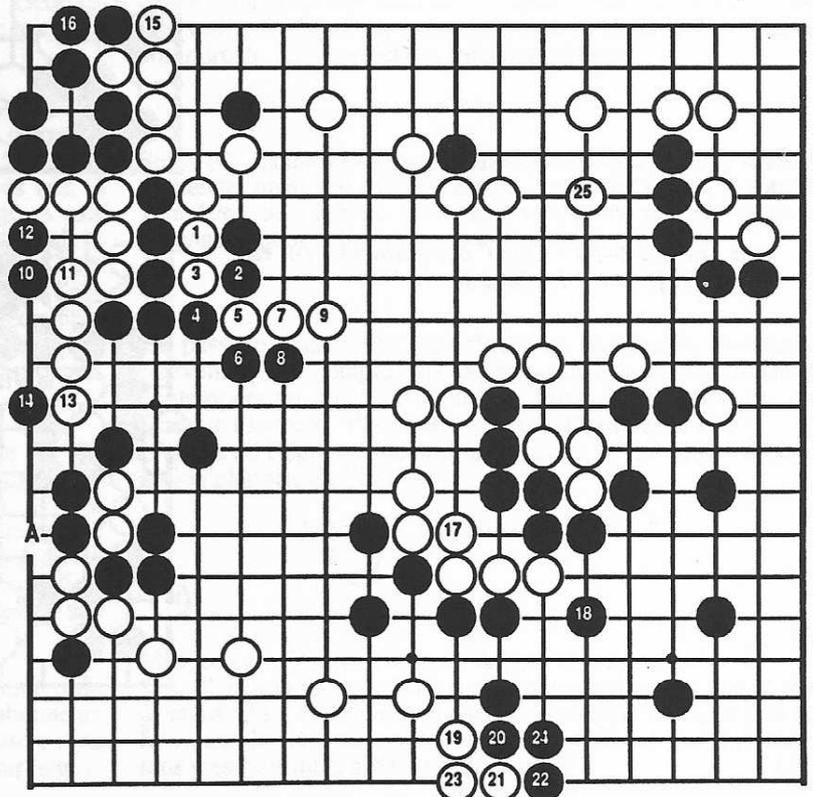


Figure II (101-168)

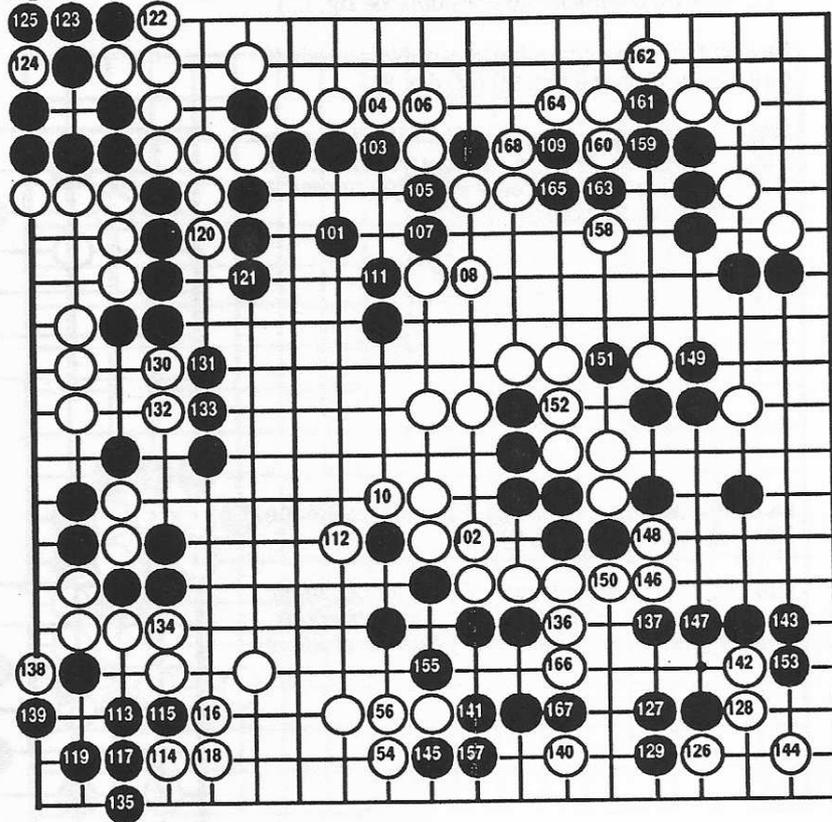
Selon les professionnels dans l'antichambre, Blanc devait jouer 112 en 134, après quoi il n'y a pas de vie pour Noir dans le coin. En jouant 119, Noir a vécu sans ko. Mais Cho n'a pas regretté 112. Selon lui, le vrai mauvais coup est 126 (cf. dia. 11).

140 est typiquement le style de Cho qui éblouit ses adversaires. Nie n'a pas prévu 146. 145 est le coup de la défaite (cf. dia. 13, page suivante). Après 146, 6 pierres noires sont capturées (cf. dia. 14, page suivante).

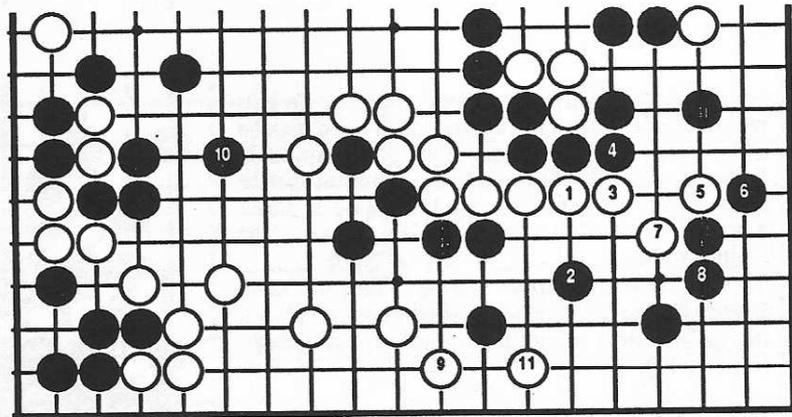
Finalement, Blanc gagne de 7,5 points.

Dans ce tournoi amical, l'équipe coréenne a gagné par le score de 8:6

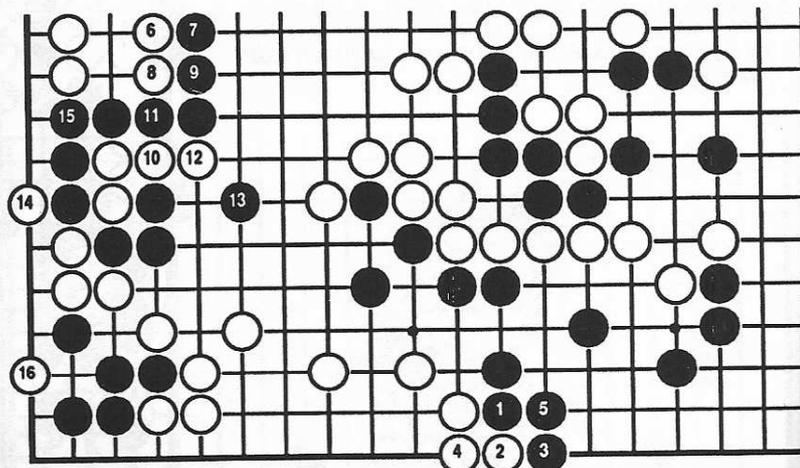
Figure II (101-168). On a continué jusqu'à 201. Blanc gagne de 7,5 points.



Dia. 11 : Cho dit qu'il aurait dû suivre cette séquence. On imagine à peu près jusqu'à 8. Noir ne doit pas répondre en 9 ; il est obligé de jouer 10 (cf. dia. 12).

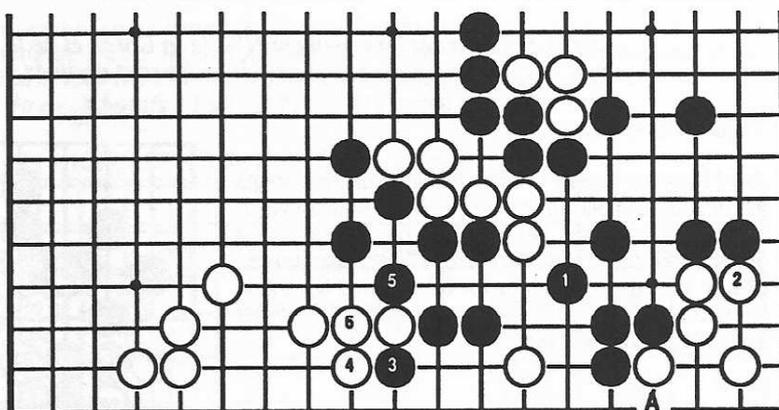


Dia. 12 : 7-9-10-11 sont obligatoires. 14 est sente. En jouant 16, Blanc tue le Noir.

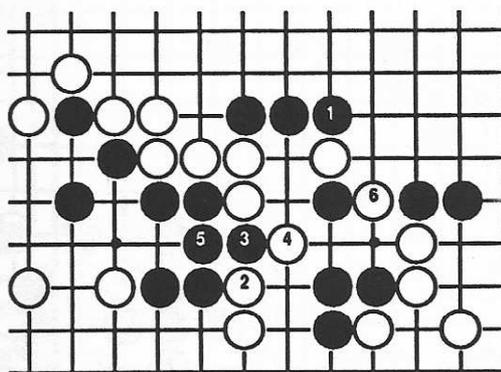


(...suite et fin des diagrammes
de la rencontre sino-coréenne...)

Dia. 13 : Cho montre ce diagramme. Après 1, Blanc jouera 2 ou A. Alors, après avoir joué 3-5 en sente, Noir joue sur le bord nord. Noir gagne la partie.



Dia. 14 : si Noir sauve par 1 ses six pierres, après l'échange 2-3-4-5, Blanc fait warikomi en 6.



Depuis que Pérec est mort, il est devenu joueur de go

— Me Lim —

Il y a cinq ans à Avignon, il y avait une légende sur "Georges Pérec joueur de go". Je ne sais pas si elle circule toujours aujourd'hui.

J'ai rencontré Georges Pérec pour la première fois au 14 juillet 1969, à la librairie Impensée Radicale, aujourd'hui disparue. Depuis lors, je l'ai vu plusieurs fois au bistrot "le Trait d'Union", à Montparnasse. Quand nous nous sommes vus, il m'a toujours jeté des regards fixes dans un silence figé. À mes questions, il n'a jamais répondu. Sa figure me paraissait le symbole de la mort — chat noir lové dans un cimetière. "C'est un homme extrêmement froid sans cœur" m'a dit un jour l'ex-champion de France de go. Si le comportement de Pérec n'était dicté que par le but de la gloire littéraire, c'est sans doute qu'il était fou-malade, peut-être malgré lui. J'espère qu'au profond, son caractère était formé autrement.

À ma connaissance, il n'a jamais joué une partie de go. On peut faire une littérature tout seul, mais on ne peut pas jouer tout seul au go. De plus, pour apprendre le go, il faut beaucoup jouer de parties ; cela prend beaucoup de temps. Naturellement, pendant l'apprentissage, tout le monde se dévoile plus ou moins. C'est très humain. Un homme coupé du monde et en déréliction totale comme Pérec ne devait pas pouvoir jouer au go.

Sur quelle base "les gens d'Avignon" ont-ils fabriqué cette légende ? Sur le fait que Pérec est l'un des trois collaborateurs du livre "découverte de l'art subtil du go" ? J'insiste : sans jouer au go, on ne peut écrire qu'un livre superficiel sur le go.

Notre humanité a une mauvaise tendance charismatique, et c'est elle qui a fabriqué "la légende de Pérec et du go". C'est le contraire du sens correct des faits historiques.

Selon M. Jacques Roubaud, seul joueur parmi les trois auteurs et premier président de la Fédération française de go, il y avait vers 1961 un club de go à Avignon, lancé par M. Jacques Vrignaud, qui n'a duré que pendant un mois.

Au passage, l'auteur de l'article dit un mot sur la littérature. Souvent, ce qui compte dans la littérature française, notamment contemporaine, c'est la technique littéraire. Comme l'a dit Gustave Flaubert, "l'homme n'est rien, l'oeuvre est tout". L'adage de l'épileptique normand fait un vif contraste avec la notion chinoise de l'humanité :

"L'homme, lui-même, est sa lettre".

人文也

Mes lecteurs, je vous laisse un de mes testaments : "Le charisma est enraciné profondément dans le cœur des paysans. On l'a déjà vu à Avignon. Après ma mort, au lieu de fabriquer des légendes sur moi, il faut diffuser énergiquement tous mes gros mots alcoolo-sexo-scato".
Lim

Coupe de Lotte (suite) : Blanc : Ma Hsia Chun (Chine) vs Noir : Lee Chang Ho (Corée), 31/08/94

Lee et Ma sont réciproquement N°1 de la Corée et de la Chine, le premier gardant 11 titres coréens et le dernier détenant 5 titres chinois. Ils sont destinés à se rencontrer sur la scène internationale...

Figure I (1-100) :

24-31 est un joseki coréen. 39-43 sont des coups forts. Jusqu'à 56, la partie est bien équilibrée. Il vaut mieux jouer 60 en 61. 69-75 est aussi joseki coréen. 76 est shobute. 82 est discutable ; Blanc aurait dû le jouer en 83. Après 85-87, le vent tourne favorablement pour Noir. 93-95 est une attaque inexorable.

FIGURE I (1-100)

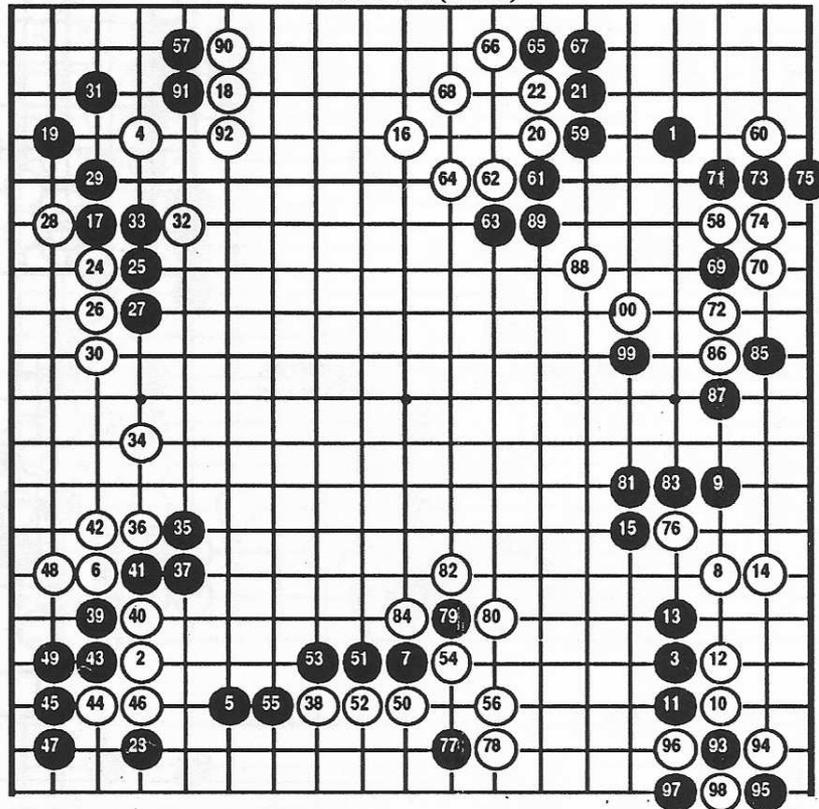
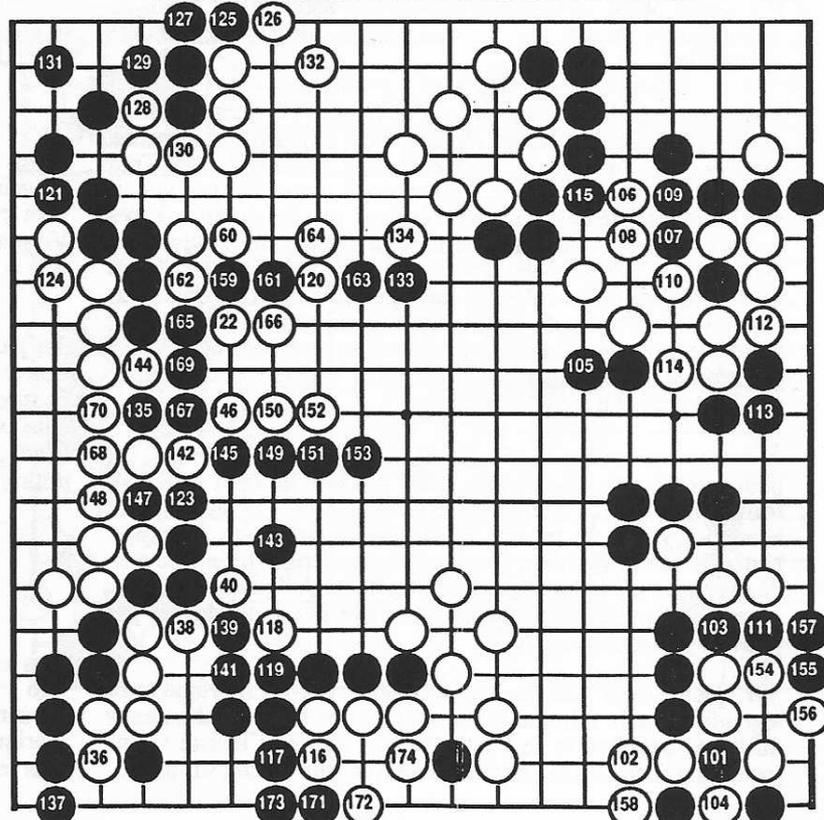


Figure II (101-174) :

Au stade de 111, on prévoit que Noir gagne. Il vaut mieux ne pas jouer 105. 106 est un bon coup. 135 est méchant. La perte est grandie...



FIGURE II (101-174). 4 en 1.
On a continué jusqu'à 258. Noir gagne de 6 points.



Blanc : Liu Chang Hyuk (Corée) vs Noir : Liu Shao Kwang (Chine) : l'épée et la hache...

*La veille de la partie, Liu coréen a déclaré : "c'est un combat entre deux Liu d'une même famille. Est-ce qu'ils sont des progénitures obscures de Liu Fang, fondateur de la dynastie de Han ? Historiquement, entre les Chinois et les Coréens, il y a l'étroite affinité sanguine ; sauf les Kim et les Park, tous les Coréens portent des noms de famille chinois".
Les deux styles sont bien réputés pour être combattifs ; l'un est l'épée et l'autre la hache.*

Figure I (1-100) :

Noir devrait jouer 63 en 66. 70-72 est shobute terrifiant ; il a réussi. Au stade de 82, Blanc est en avance sur le terrain. 83 est alors une attaque énergique.

Figure I (1-100). Liu vs Liu, le 02/09/94. 74 en 63

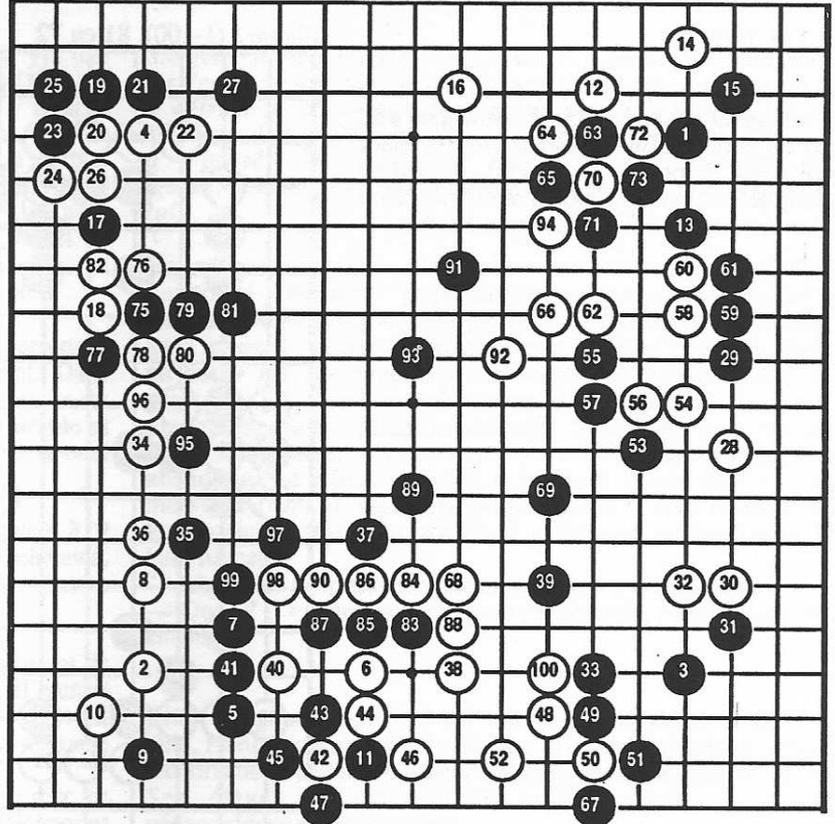
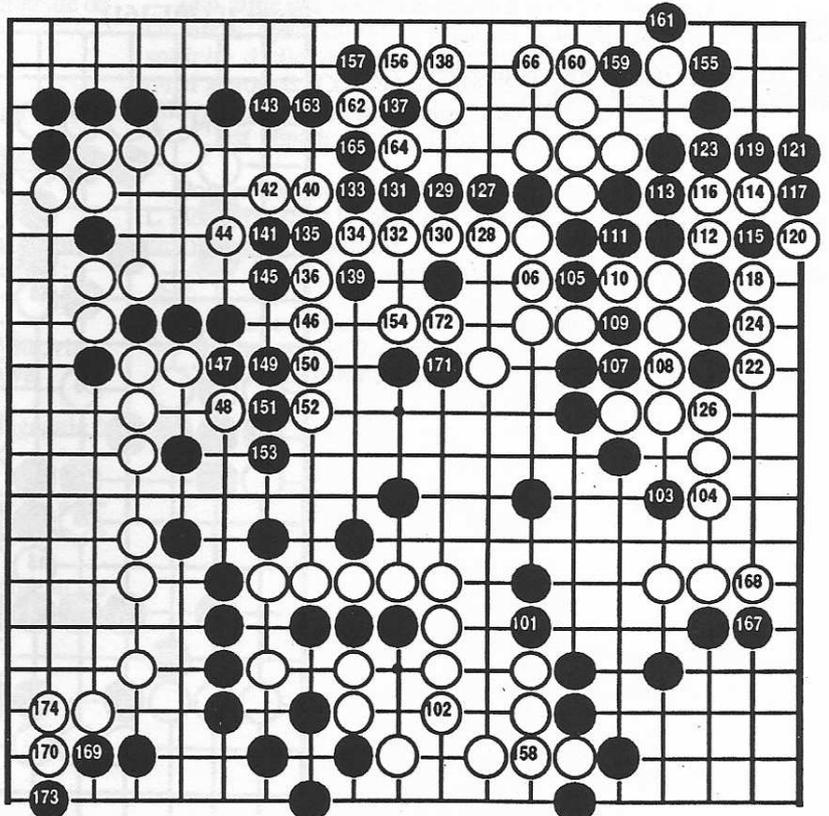


Figure II (101-174) :

105 est le coup de la défaite ; Noir aurait dû attaquer le groupe blanc sur le bord sud. 114 est un coup génial. Jusqu'à 126, Noir n'a rien fait. 127 est le dernier shobute. En jouant les coups forts 40-54, Blanc s'assure la victoire.

Figure II (101-174). 25 en 15. Noir abandonne



Blanc : Suh Bong Soo (Corée) vs Noir : Chang Hao (Chine), le 31/08/94

Chang Hao, 18 ans, est le dauphin de la Chine. Suh Bong Soo, 2e champion de la Coupe Ing a énervé les Chinois, en faisant des rodomontades : "je n'ai jamais perdu avec les Chinois". Au printemps dernier, il est éliminé de la Coupe Fujitsu en perdant contre Michael Redmond. On dirait que c'est un accident. Pendant cette rencontre sino-coréenne, il a perdu deux parties : Chang Hao et Ma Shao Chun. S'il perd encore sur la scène internationale, il pourrait être éliminé de la liste des quatre forts coréens.

Figure I (1-100) :

34-36 est futile-inutile. Il vaut mieux jouer en A. En attaquant Blanc par 45-53, Noir joue avec brio. 64 est shobute. En récompense de ko, Blanc a gagné assez de points jusqu'à 90. 94 est un coup lent. Blanc aurait dû jouer 96 en 98, Noir en 100 et ensuite 96. 99 est un assaut terrible.

Figure I (1-100). 81 en 72

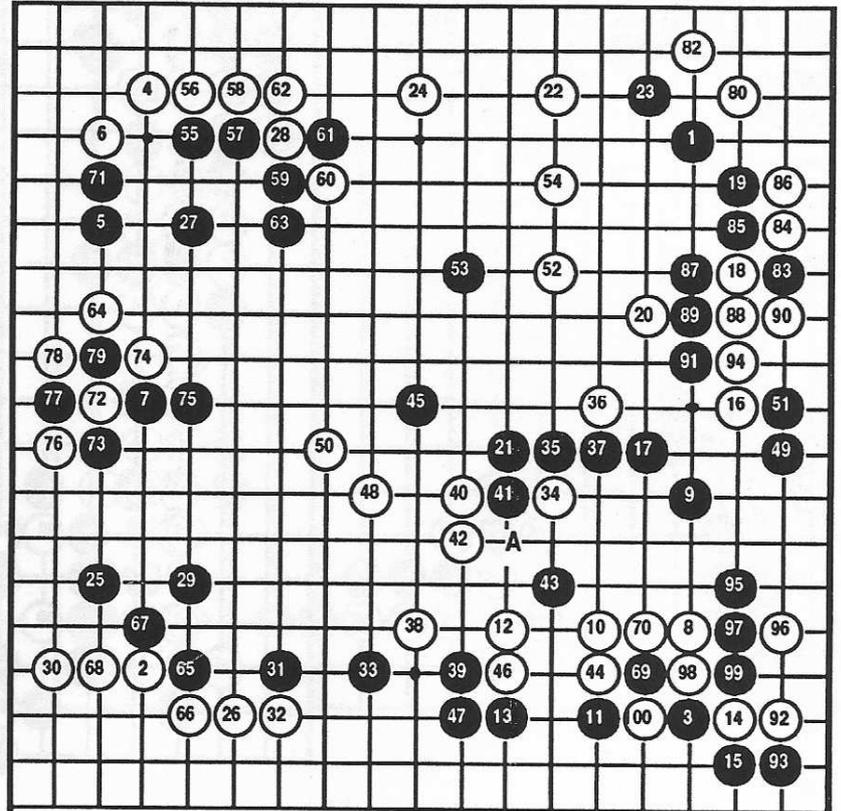
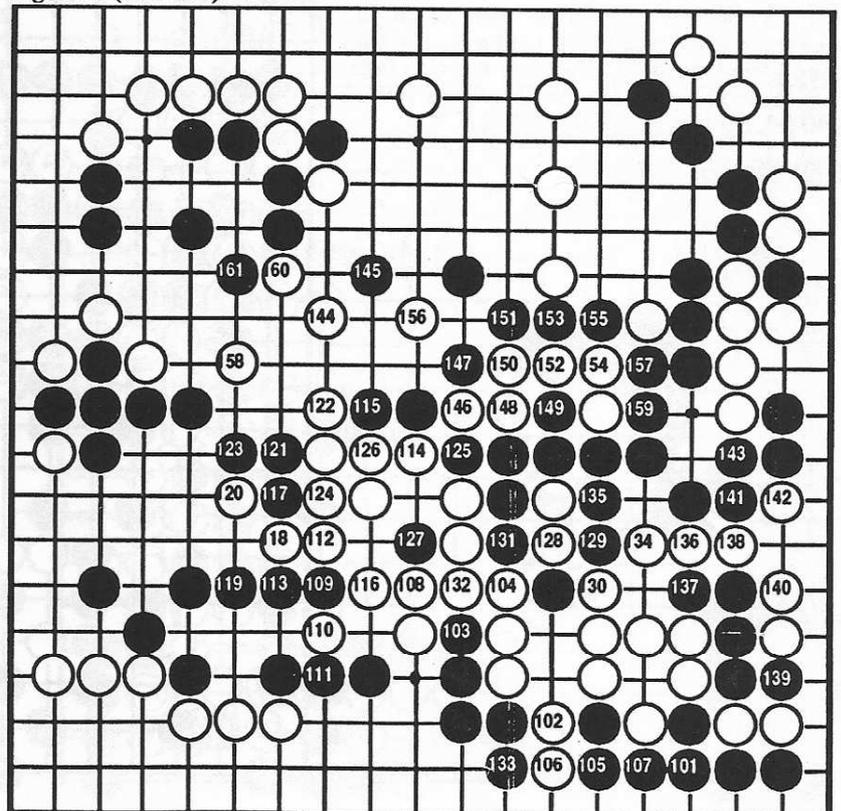


Figure II (101-161) :

Jusqu'à 107, c'est catastrophe pour Blanc. Pour mourir, Blanc se débat en douleur

Figure II (101-161)



Anecdote d'un ancien joueur de go

— Me Lim —

A 20 km au nord de Mido (au nord-est de Tokyo), il y a une petite ville. À la fin du XVIII^e siècle, elle s'appelait Oh-ta-go (大田御), le bourg mouvementé. Il y a eu là beaucoup de grands commerçants et de familles riches. Depuis l'époque de la guerre civile (XV^e-XVI^e siècle), on y a compté de nombreux joueurs de go. Parmi les six clans influents de ce bourg florissant, la famille Tachikawa a été la plus prédominante. Son chef aimait la poésie et le go et eut de nombreux contacts avec les savants et les confucianistes. Sa profession était la distillation et la vente en gros du coton.

Tous les jours, chez lui, il y avait sept ou huit personnes "droguées" de go autour de cet homme riche et élégant. Dans cette petite société intime, il y a eu un vieillard en retraite du nom de Takasho (高生). Homme simple et taciturne, il a mené une vie frugale. Pour lui, le go était le seul plaisir du crépuscule de sa vie.

Tous les jours, il vient chez Tachikawa régulièrement à 9 heures du matin, et il joue au go jusqu'au soir. Tachikawa, hôte débonnaire, aimait Takasho qui animait dans le silence l'ambiance de go.

A un moment donné, Tachikawa remarqua un changement de comportement de Takasho : depuis plusieurs jours, il venait juste avant midi et repartait juste avant le dîner. En trouvant cela étrange, il a fait rechercher la raison. C'était une sermonne conjugale :

— Tous les jours, de bonne heure le matin jusqu'au soir, tu gênes les Tachikawa, surtout pour te faire servir le déjeuner et le dîner. On sait bien que M. Tachikawa est sympa et généreux, mais on ne sait pas ce que la dame voit de toi. Il ne faut pas exploiter l'amitié entre les voisins. Je te demande de déjeuner et de dîner chez nous.

— Bof ! T'as raison.

Le lendemain, après le petit-déjeuner, il marmonne appuyé contre un mur :

— À cette heure-ci, on a déjà joué trois parties. Quel gaspillage de temps !

Au bout de deux ou trois jours, il ne patiente plus : peu de temps après le petit-déjeuner, il se dresse et dit à sa femme :

— Prépare-moi vite le déjeuner !

— Tout à l'heure ! tu viens de manger...

— Un peu plus tôt, un peu plus tard, ça m'est égal. Vite, vite ! Après la bouffe vite fait, je fous le camp chez Tachikawa.

Le lendemain matin encore, après le petit-déjeuner, il gueule à sa femme :

— Cora (toi), le déjeuner !

Sa femme est complètement stupéfiée. À la rumeur de cette histoire, Tachikawa a fait persuader la vieille femme de Takasho :

— C'est mon grand plaisir de garder votre mari qui joue au go chez moi tout le temps. Je vous sollicite, Madame, de ne pas gêner votre mari.

Shugen, 20^e Honinbo, clown alcoolique

— Me Lim (cf. N&B N° 8) —

Shugen est un petit frère benjamin de Shuei, 19^e Honinbo. Ce dernier a fait peur à tout le monde, tandis que ce premier a défrayé la chronique dans toute la compagnie de go de l'époque. Il a préféré le sake au go, juste comme Me Lim. Il a porté le surnom de "sage alcoolique, (sake, homme détaché du monde). Voici deux anecdotes sur lui...

En recevant une coupe d'argent comme prix au gagnant d'un tournoi, il a déclaré : "je préfère son contenu à un récipient". Un après-midi, il a joué une partie à trois pierres de handicap avec un sacré "socrate" coriace. Juste, c'était l'heure du dîner en sake. En démangeaison alcoolique, sa gorge sonore se gargouille. Au lieu d'abandonner sa partie abîmée, le socrate se plonge dans une méditation profonde. Shugen ne peut pas lui dire d'abandonner. A peine que son client a joué un coup, il a abandonné en déclarant qu'il a perdu à cause de ce coup merveilleux, et il est parti pour le sake. Très content, le lendemain, le gagnant a montré sa partie à un professionnel de haut niveau :

— Après ce coup extraordinaire, Honinbo a abandonné.

— Quoi ? C'est un mauvais coup ; après cela, Noir n'a aucune chance !

Chez Shugen coulait le sang noble. A l'instar de son frère aîné, Honinbo Shuei, il n'avait pas la mentalité épicière. Son alcoolisme et sa misère étaient bien réputés dans tout le Japon. Ses élèves lui trouvent de bons boulots — leçons pédagogiques en déplacement :

— Maître, demain vous serez chez M. Untel ; il vous paye bien.

— Je n'aime pas forcer les autres à prendre mes leçons.

Un élève, ayant du mal à regarder la misère de son maître, lui sollicite d'aller donner des leçons chez un homme très riche qu'il a trouvé. Comme d'habitude, le maître ne bouge pas, et l'homme riche finit par protester à l'école de Honinbo.

— C'est gênant, Maître. Pourquoi ne voulez-vous pas y aller ?

— Pour m'habiller, je n'ai pas de kimono." réponse franche.

L'élève transmet le mot de Shugen au protestateur, qui fait envoyer un bon kimono.

— Ah ! Merci beaucoup. Avec ça, je peux aller n'importe où.

Après deux ou trois déplacements, le maître ne bouge plus.

— Que se passe-t'il, Maître ?

— J'ai bien bu le kimono.

Deuxième partie du 19ème Kisei-Sen, le 01/02/95

— Me Lim, d'après Go-weekly —

Blanc : Cho Chi Kun vs Noir : Satoru Kobayashi

Figure (1-69) :

La partie serait inoubliable pour Cho Chi Kun, très fort dans le yomi. À cause d'une grosse bévue, elle est finie au coup 69.

6 est à la mode. Selon une statistique faite par un professionnel, ces jours-ci, contre kakari 5, on joue 6 jusqu'à 40 à 50% des cas. Souvent, on joue 21 en 59. Pour jouer 31, Satoru a réfléchi 43 mn ; il n'a pas osé jouer 46 (cf. dia. 1).

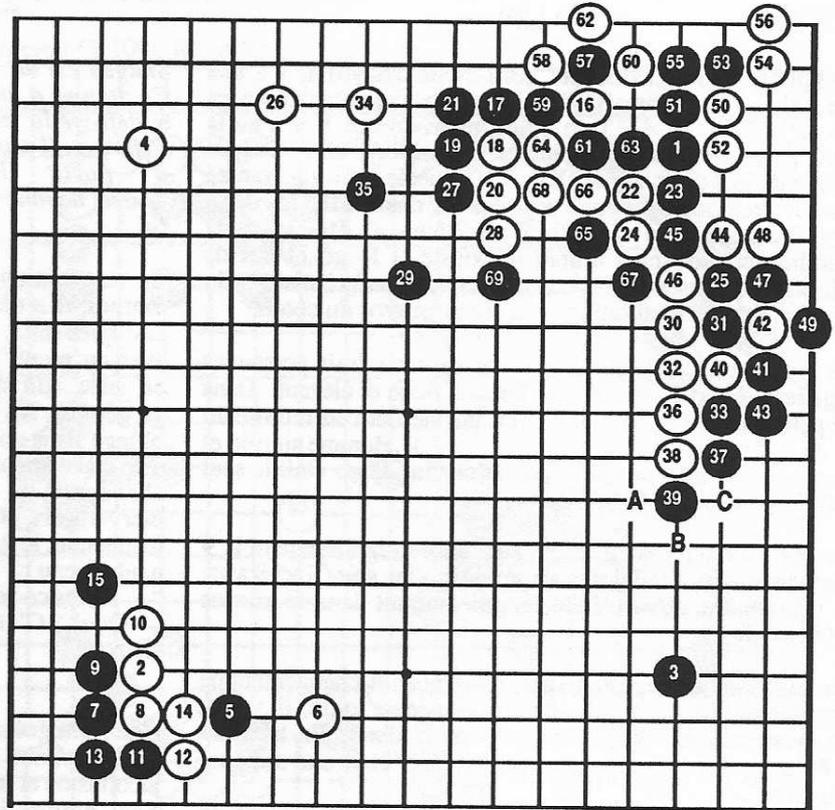
Le coup 33 n'était pas estimé : Shuko et Takemiya ont proposé de jouer 43. Après la coupe en 42, Blanc joue tsuke-koshi en 44. Ensuite, semeai.

58 est une catastrophe. Selon le commentateur de la partie, il vaut mieux jouer 58 en 60 (cf. dia. 2).

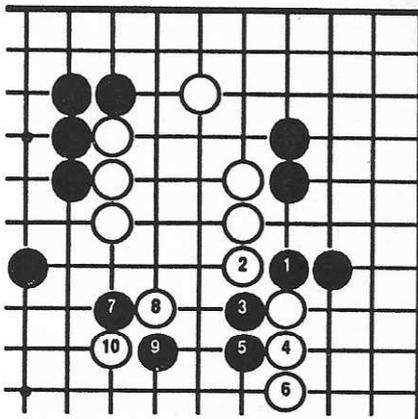
Une opinion propose de jouer 58 en A. Alors, Noir joue en 61, Blanc en B et Noir en C. C'est favorable pour Noir. De plus, le Blanc dans le coin n'est pas encore vivant (cf. dia. 3).

Sans doute, Cho n'aurait-il pas trouvé 69. Ainsi, jusqu'à présent, chacun a gagné une partie (cf. la 1ère partie publiée dans la revue française).

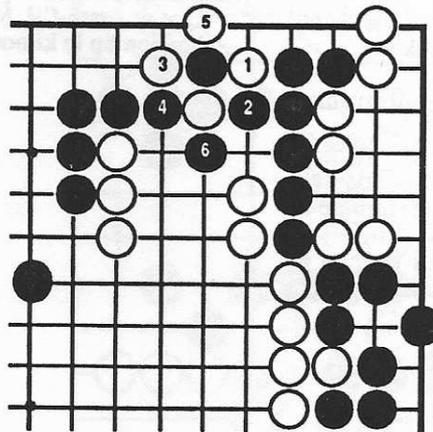
Figure (1-69) : Blanc abandonne.



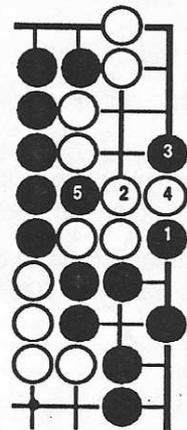
Dia. 1 : on envisage jusqu'à 10.



Dia. 2 : Dans ces conditions, c'est encore jouable.



Dia. 3 : après hane en 1, c'est ko.



Cho, diable de duel de sept parties

3ème partie du 19ème Kisei-Sen, le 08-09/02/95, Blanc : Satoru Kobayashi vs Noir : Cho Chi Kun
— Me Lim, d'après Go-weekly —

Shuko a dit : "Ces jours-ci, Satoru serait le plus fort". Mais, pour la première fois, il joue sept parties d'un grand titre, tandis que Cho est diable bien expérimenté des grands titres. Satoru a perdu la première partie sans trouver aucune chance, et Cho a abandonné la deuxième après un grave fiasco.

Naturellement, tout le monde a prêté un fort intérêt sur la troisième, en espérant que les deux démontrent bien leur style...

Figure I (1-100) :

En général, on joue 3 en A ; c'est un fuseki favori de Kato. Satoru a choisi le joseki tsukehiki 8-10-12. Il ne provoque pas le combat radical. Toujours, Satoru est calme ; un autre joseki favori de Kato dans le coin Nord-Ouest. Est-ce que Cho est irrité et stimulé par la tranquillité de son adversaire ? Toujours est-il qu'en jouant 23, Cho provoque. Dans l'antichambre se lèvent des bruits : "Ho ! Ho ! C'est très sévère". On voit bien ce que va jouer Cho : en déclenchant un combat dans le coin nord-est, il cherche à jouer hane en 54. Après 20 mn de réflexion, Satoru a joué 24 : typiquement son style. Ce coup a surpris les gens de l'antichambre. Mais après examen, il est bien estimé. Cho a bien trouvé la stratégie de son adversaire : combat de longue haleine.

Cho s'est plongé dans une longue méditation : 1h49mn. Le coup 25 a été critiqué, mais Cho n'a pas regretté de l'avoir joué. La séquence 29-35 représente bien le style de Cho. 36 est fujite. On prévoit jusqu'à 40. En jouant 41, Noir porte sur les nerfs de Blanc. 43-45-47 est obligatoire. 48-50 est le style solide de Satoru. Dans l'antichambre, on a dit : "c'est une partie très intéressante aux deux styles différents : I'm going my way". 57 est le seul coup que Cho a regretté. Ce n'est pas mauvais, mais après ça, Blanc, en penant des initiatives, dévaste le moyo noir sur le bord sud : 60-76. 78 est obligatoire. Après que Noir a coupé en 83, si Blanc joue hiki en 87, ce Blanc est vivant. Au lieu de le stabiliser, Satoru contemple de son point de vue global. La partie est extrêmement serrée, et son issue bascule après chaque coup. Après 94, 95 est obligatoire ; 96 aussi. Invasion en 97.

Figure II (101-199) :

La série de 1 à 9 est le maximum pour les deux. 13 est très grand. Satoru a pensé que 12 est sente. Juste à ce moment-ci, Satoru compte les points minutieusement, et de l'autre côté, Cho se rassérène. Satoru a toujours été optimiste au cours de la partie, mais quand Noir a joué 27, il a trouvé qu'il avait un retard global. C'est pour ça qu'il a joué 32-34-36 sans répondre à 27. Sur le bord nord, jusqu'à 58, Blanc a gagné des points. Les professionnels, commentateurs de la partie, ont jugé qu'après 58, Noir avait une légère avance.

Cho lance un shobute diabolique : 59. Dans le commentaire succinct, on ne parle pas de 62. Lecteurs, l'auteur vous demande : "est-ce que c'est nécessaire?". Cho en marmonnant : "Alea jacta est" a tapé fort 63. En une minute, Blanc a joué 68 : coup de la défaite. On dit que si Blanc avait joué en A, il aurait trouvé un moyen de survivre... mais à quel prix ? Ce grand Blanc est massacré.

On dit que la partie a été infernalement épuisante, et que sa qualité mérite trois parties d'un grand titre.

Figure I (1-100)

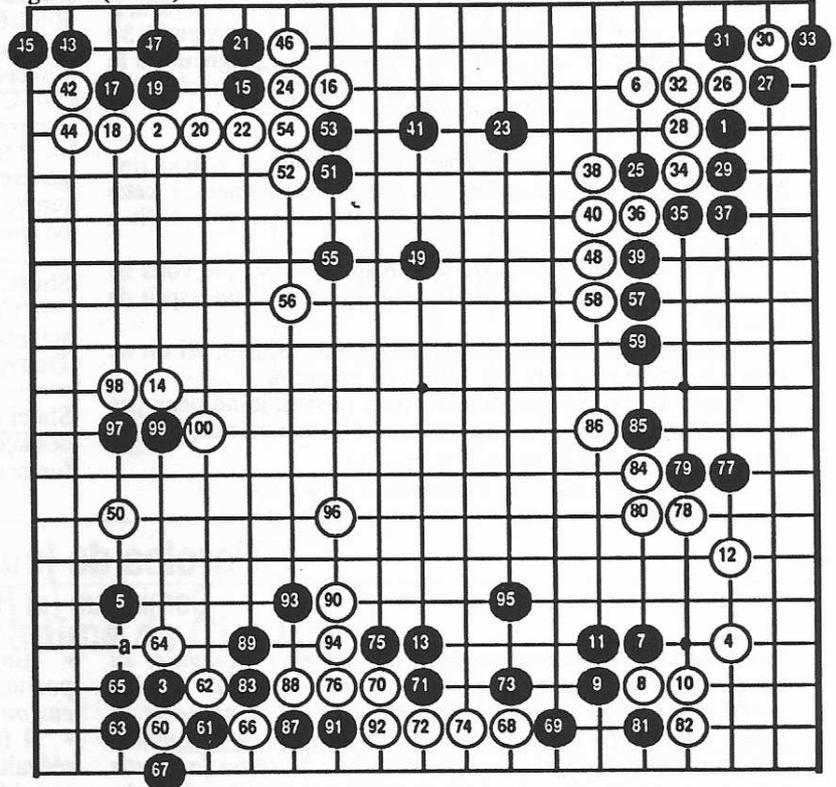
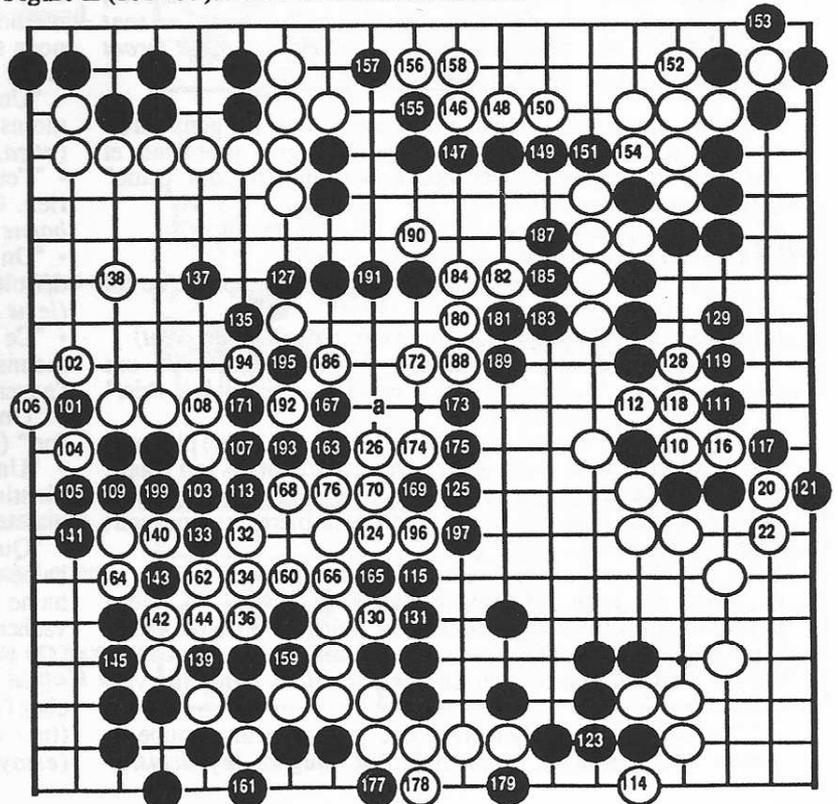


Figure II (101-199). 98 en 92. Blanc abandonne



Shuei et le nécessaire à fumer du Marquis

— Me Lim —

Quand Honinbo Shuei n'était pas encore au sommet professionnel, il s'était déplacé pour des leçons pédagogiques chez un grand Marquis très riche. Au milieu des professionnels de go, on a chuchoté : "Le seigneur est un bon homme correct, mais son intendant est un radin méchant. Comme un servent flatteur, il est très arrogant. Toujours, pour les professionnels, qu'ils soient de haut ou de bas niveau, il nous paye pour un déplacement 50 sen (qui correspond à 50 francs). Merde ! Pour qui nous prend-il ? Le seigneur ne le sait pas ; en se prenant pour féal à son maître, lui seul s'occupe de toutes les affaires de comptabilité."

Shuei n'était pas, non plus, content de lui, mais il n'avait rien à faire d'autre que de tolérer le mauvais traitement, à cette époque de marsamé pour le go. Un jour le Marquis a dit à Shuei :

— Maître, à neuf pierres de handicap, je pense que vous ne pourriez pas me battre, même si vous jouez avec un esprit de hara-kiri.

— Non, non, seigneur, ce n'est pas du tout évident. Si on ne joue pas, on ne peut pas dire l'issue de la partie.

— Alors vous dites que même à neuf pierres, je ne peux pas gagner facilement ? Bien ! une partie. Si vous gagnez, je vous donne ce nécessaire à fumer."

C'était l'objet chéri du Marquis : une pipe d'or pur à manette de vieux corail en ornement, accessoire de métal précieux d'une valeur de 200 yen (plus que le salaire d'un gouverneur provincial à l'époque).

Shuei a gagné deux parties consécutives :

— "Merci beaucoup, Monseigneur, je le prends."

Rentré chez lui, Shuei attend la visite de l'intendant. Le lendemain matin, arrivant précipitamment chez Shuei, l'intendant demande furieusement de rendre la pipe.

— "C'est sur sa demande ou en votre nom propre que vous comptez me forcer ?

— Mon maître ne me l'a pas demandé. Il était toujours généreux avec vous. Pour le remercier, vous auriez dû m'apporter la pipe au sortir de chez nous. C'était une plaisanterie de mon maître."

Shuei, en riant, lui a dit impassiblement :

— "Cette machine est très chère pour nous, mais pour votre seigneur, ce n'est rien. Vous me le demandez sans son ordre. Trouvez-vous cela gentil ?"

Shuei refusa catégoriquement, jusqu'à ce que l'intendant parte désarçonné. À la nouvelle de ce drame, tous les professionnels furent contents.

Paroles de joueurs

— Dominique (et RK) —

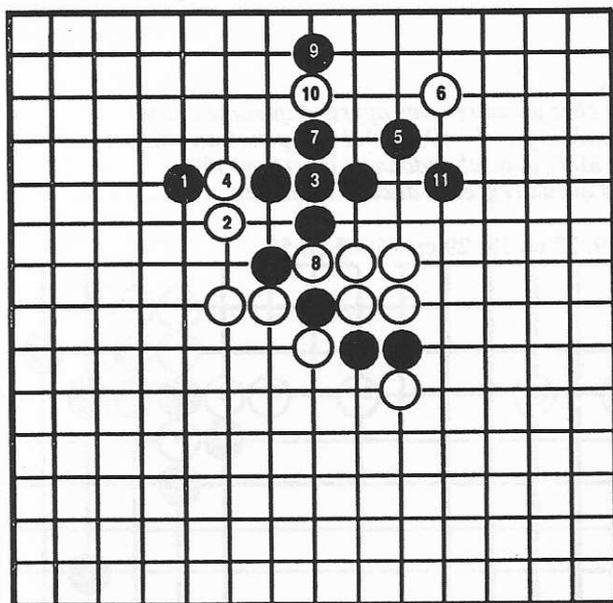
Pour réaliser un article profond sur le genre humain et sa nature intime : prenez quelques joueurs, 7e à 2e kyu parisiens. Interviewez-les : débuts, progrès, sentiments en partie, joueurs forts, ce que le go leur apprend sur eux-même, etc. Concoctez, malaxez, et servez chaud ! Telle fut la recette mise en chantier, voici un an, avec quelques "patients". Mais, faute de temps, ou face aux écueils de l'art de la synthèse, l'article en était resté là... Il en reste une récolte de pensées, perles et aphorismes épars que voici. Les "patients" ne sont probablement pas des exemples à suivre, mais ils nous feront peut-être réfléchir sur le jeu et sur nous-même.

- "J'aime bien jouer avec des débutants, tous les gens qu'on peut battre à 9 pierres, sans se poser de gros problèmes et auxquels on explique avec bonté pourquoi ils ont perdu" (*Monsieur est trop bon*)
- "Je déteste mon style personnel de jeu chez les autres" (*Ya qu'à le regarder pour comprendre*)
- "Quand tu te fais bouffer des pierres, c'est une partie de toi qui s'en va" (*Quelque chose qui s'en va, ce sont des choses qui arrivent*)
- "Les forts joueurs ne sont pas plus intelligents, ils ont quelque chose de plus au go. C'est bien ça qui fait chier" (*C'est vrai, quoi, merde !*)
- "Je ne suis pas attaché de la même manière à chaque pierre. Je vais préférer celle-là à une autre parce que c'était un joli coup... Si la partie se développe autrement, ça devient un coup moyen, voire nul, mais je vais vouloir défendre la pierre (en souvenir, en quelque sorte)" (*Ah ! Si seulement on ne jouait que des bons coups*)
- "Une de mes stratégies consiste à tendre un piège psychologique en jouant soumis (en Asie, on dit : en jouant crétin) et en attendant que l'autre vienne chez moi, et là je réagis violemment. C'est un peu comme dans la vie" (*Charmant*)
- "Dès que tu as un lien avec une pierre ou un groupe de pierres, cela affecte ton jugement global" (*mignon le fétichiste*)

- "En tournoi, l'enjeu est plus important, il s'agit de la position que tu occupes au sein du pouvoir" (*Tu joues pour eux ou pour toi ?*)
- "Il faudrait pour progresser que je développe ma capacité à réévaluer le jeu constamment. Ma tendance naturelle c'est de considérer des structures provisoirement stables comme définitivement stables. C'est désagréable de se dire que quelque chose n'est pas définitivement acquis. C'est comme les relations, on sait que ça doit évoluer, mais quelque chose en nous s'y refuse" (*Seuls les imbéciles ne changent pas d'avis, je l'ai toujours pensé*)
- "Un territoire c'est ce qui m'appartient ; une érosion, c'est moins grave qu'un parachutage, là ça me fait comme un kyste" (*et ça, c'est les boules*)
- "J'essaie de me rassurer en comptant, mais ça ne me sert à rien. On a toujours peur de manquer" (*Leur faudrait une bonne guerre*)
- "On se dit : je ne progresserai jamais, je suis à mon niveau définitif, je suis un raté. On découvre qu'on n'est pas un génie" (*je ne suis pas sûr de bien comprendre*)
- "Ce qui fait que je perds, c'est souvent parce que j'ai voulu inconsciemment tuer un groupe, j'ai voulu le chaos, tuer l'adversaire au sens premier du mot" (*Respire par le nez*)
- "On attribue un pouvoir surnaturel aux pierres du joueur fort" (*Camp des gourous... Charisma, quand tu nous tiens*)
- "Une partie équilibrée, c'est quand je réussis à dominer l'instinct primaire de meurtre et que je refuse de me faire massacrer" (*La mer de tranquillité en quelque sorte*)
- "Quand je me trouve en grande difficulté, j'éprouve de la haine-admiration pour l'autre (il me torture un groupe) et de la haine pour moi. Ça me sert de motivation pour lui faire une vacherie plus tard" (*Ça s'est rosse ; y a des fois, vous me faites peur, les gars*)
- "En ce moment, ma stratégie c'est d'essayer de créer des tares chez l'adversaire pour tenter de les exploiter beaucoup plus tard (tuer un groupe, prendre des pierres, entrer dans un moyo)" (*essayer de tenter... ça c'est un ébauche d'esquisse !*)

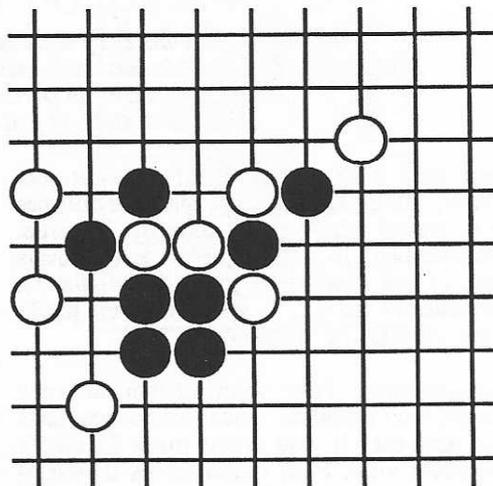
Renjou

Solution du problème du numéro précédent



Ce problème n'est pas difficile :
tout le monde pense à 1, ensuite à 3, etc...

Nouveau problème (difficile)



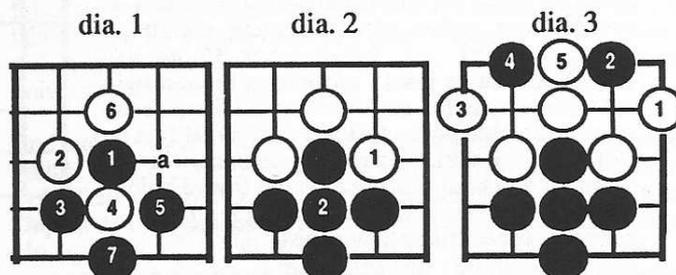
A Noir de jouer.
Si vous trouvez la solution,
vous serez le champion de France de morpion !
La solution sera donnée au prochain numéro.

Microgo infime de Cho Chi Kun

Dia. 1 : le coup 7 est erroné ; il faut jouer en A.

Dia. 2 : on revient au problème du numéro précédent.

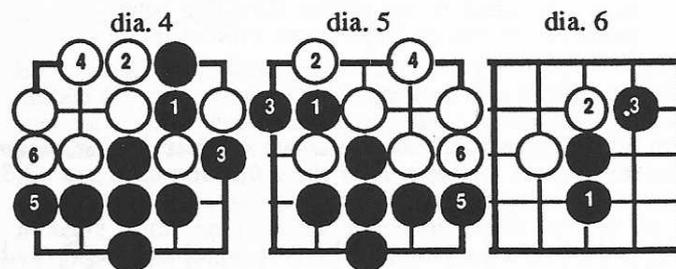
Dia. 3 : on ne peut pas tuer tout le Blanc. Noir est gourmand.



Dia. 4 : Blanc vit par 2-4. Noir gagne de 9 points.

Dia. 5 : Si Noir coupe en 1, Blanc vit par 2-4-6. Noir gagne de 6 points.

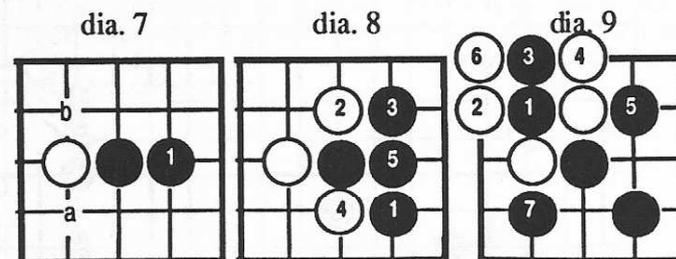
Dia. 6 : Nobi 1 est un bon coup. Blanc meurt.



Dia. 7 : Après 1, Noir a A et B miai. Blanc ne peut pas vivre.

Dia. 8 : 1 est bidon. Si on bloque mécaniquement par 3 contre 2, ç a revient au dia. 2.

Dia. 9 : celui qui joue 1 est assez fort. Tout le Blanc est mort. Ce diagramme porte d'autres variantes (patientez jusqu'à la fois prochaine...).



Antony 95 : la partie entre Maître Lim (Noir) et Farid (Blanc), le 04/02/95

— Me Lim —

他山之石

(Même un mauvais coup nous sert — Une bêtise chez un autre nous apprend quelque chose)
Souvent, Maître Lim est vachement débile. Ici, obnubilé par 47-49, je n'ai pas pensé au shicho.
Académiquement, la partie est déjà finie. Mais pour abandonner, c'est trop tôt.
J'ai continué... et j'ai abandonné sans aucun regret ni aucune tristesse.

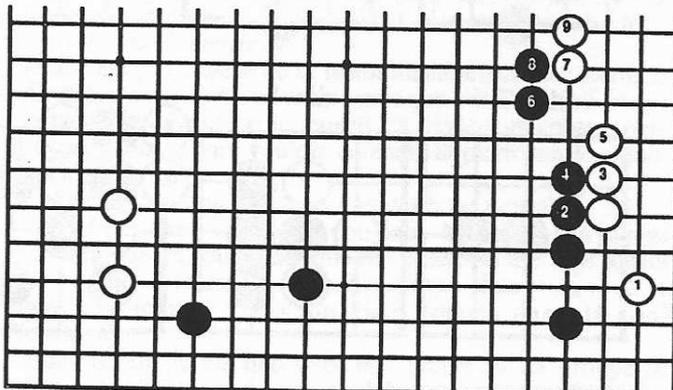
La série de 8 à 33 est un joseki qui finit gote pour Noir. Au début de partie, Blanc ne doit pas jouer de joseki géant, car il simplifie la partie. Personnellement, je pense que 10 est mauvais (cf. dia. 1) ; il vaut mieux jouer 12 (cf. dia. 2). Si on joue 11 en 15, il s'agit là d'un joseki d'André Moussa (cf. N&B N°6).

35 est prématuré. Pour valoriser son influence extérieure, Noir aurait dû jouer quelque part dans le coin nord-est. Il vaut mieux jouer 51 en 56. 53 est point vital. Pour minimiser les dégâts, il faut jouer 57 en 60. Comment ça arrive, ce fiasco ? (cf. dia. 3, page suivante)

Notamment pour les amateurs de go, faire une grosse bêtise est un style ainsi qu'un niveau. En général, une bêtise porte plusieurs raisons. En ce qui concerne cette catastrophe de shicho, même si je l'avais vu, c'est déjà mauvais pour Noir à cause du coup 54, juste point vital, que je n'ai pas du tout prévu. Deuxièmement, c'était un mauvais fuseki ; il fallait jouer 35 en 48. Troisièmement, le joseki géant dans le coin sud-est fabriqué par les meilleurs professionnels est assez discutable pour plusieurs raisons. Il faut se méfier des joseki. Heureusement, grâce à ma défaite, j'y ai bien réfléchi et je l'ai trouvé bidon.

Après un échec cuisant, un sage (賢人) trouve une vérité ; une petite tête (小人) ne la trouve pas. C'est bien la différence entre le sage (Me Lim) et les petites têtes (les autres joueurs). Un mot de Hegel : pour évoluer, il faut faire des erreurs.

Dia. 1 : Jusqu'à 5, Blanc n'a pas de choix. 7-9 est quasiment obligatoire. Ensuite, Noir consolide son bord sud. 2-8 est assez brut mais très efficace.



Dia. 2 : Si Noir joue en A, Blanc en 2. On envisage jusqu'à 6. C'est un bon moment pour Blanc de faire une invasion en 7. Il n'est pas prenable.

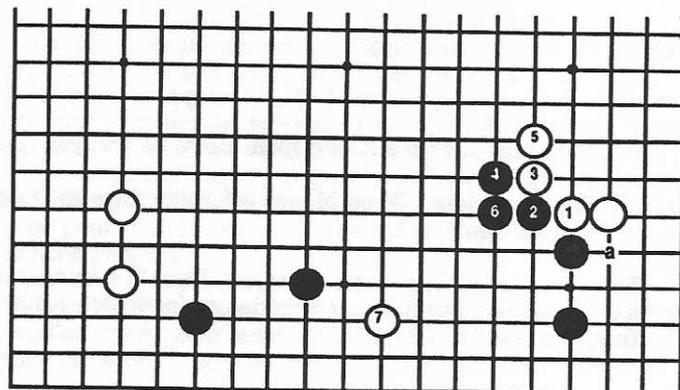
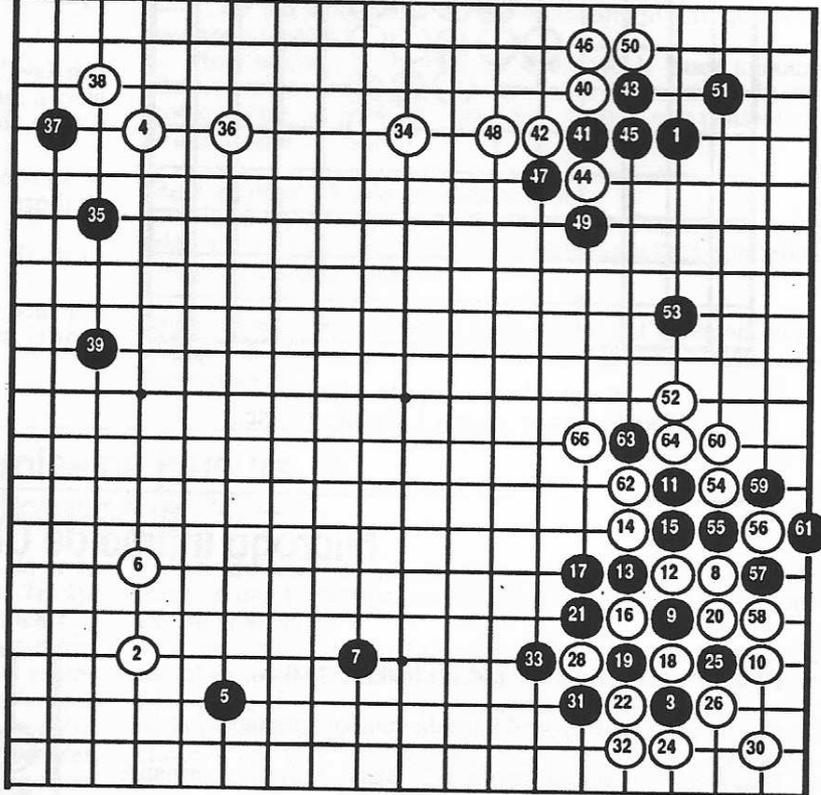
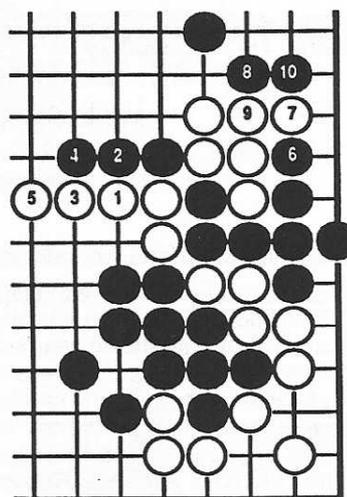


Figure. 23 en 9; 27 en 18; 29 en 16; 65 en 56.



Dia. 3 : Si on joue comme ça, Noir bouffe le Blanc. Quel calcul débile par manière d'acquit ! Il ne faut pas vendre la peau de l'ours avant de l'avoir tué.



Le service militaire de Lee Chang Ho

— Me Lim, D'après Go-weekly du 14/03/95 —



Après 20 ans révolus, tous les garçons coréens sont obligés de faire leur service militaire pendant 3 ans. Les étudiants peuvent bénéficier d'un sursis, mais la majorité d'entre eux se mettent volontiers sous les drapeaux, dès la deuxième année universitaire.

En Corée, le système de conscription accélère la propagation de baduk. Aux camps militaires, on apprend facilement le Baduk et le Teakwondo, car l'état encourage les deux arts militaires. Depuis deux ans, on a parlé du service militaire de Lee Chang Ho, qui est né le 29/07/75. 75% de l'opinion publique se déclare contre son service militaire, car, encaserné, il ne pourrait pratiquement plus faire les matchs lui permettant de conserver ses 12 titres de baduk.

En fondant "Association pour Lee Chang Ho", 105 députés ont agi énergiquement par leur signature afin de faire modifier son statut vis-à-vis du service national : "celui qui a fait une grande contribution remarquable pour les beaux arts ou pour les artisanats traditionnels sera mis en service militaire privilégié." En ce qui concerne les professionnels de baduk mineurs, l'état applique ce nouveau statut au 1er et 2e vainqueur des tournois internationaux. Lee est donc placé comme cadre officiel du service public au sein de la Hankuk-Kiwon, appartenant au ministère des affaires culturelles et sportives pendant la période du 27/03/95 au 26/03/98. Il n'aura à accepter la discipline militaire que pendant quatre semaines, prises à sa convenance.

Histoire de Katsuda Eiho (勝田栄朝), né Sano (佐野) "soi-disant grand génie" (à la fin du Shogunat) — Me Lim, d'après Go super Book édité par la Nihon Kiin —

Tête brulée, gonflée, puérile, moralement très costaud et vachement têtue, historiquement, il est le plus drôle de type extravagant, dindon de la farce du monde du go. C'est le fils cadet d'une famille de samourai sans poste. Il a gagné de bonnes notes scolaires dans une classe d'écriture ancienne, et en même temps dans une école d'escrime. Par hasard, il est tombé sur le go. Depuis lors, en jetant à la poubelle ses deux études, il a fourré son nez chez Honinbo. Il a progressé vite : sous la tutelle de Honinbo Shuwa, il est patenté 4e Dan.

S'il perd, il se fout des coups de poing sur la gueule, en criant jusqu'aux pleurs ; s'il gagne, il éclate de rire comme un enfant gâté, en pensant que le soleil n'existe que pour lui seul. Son entêtement de go a complètement stupéfié ses parents inspirés de l'esprit de samourai (son père est maître de lance et son frère aîné maître d'escrime). Ils ont tenté inutilement de le dissuader de mener une vie de go. Il réfute : "le go est un grand art national, aussi prestigieux que les lettres et l'art militaire. Maître Shuwa estime mon talent génial, et il dit que moi et Shusaku seraient les deux grands piliers de l'école de Honinbo dans l'avenir". Mais en réalité, Shuwa ne l'a jamais dit. C'est une histoire de son cru. Ses parents ne pouvaient rien dire de plus pour ce récalcitrant. Étant "parasite" au sein de sa famille, il a eu tous les jours du mal à faire face aux visages froids à la maison.

Cependant, Katsuda a proposé à Sano, son collègue-samourai, de prendre son fils cadet comme gendre-fils adoptif. Katsuda a eu une seule fille qui a dépassé l'âge du mariage : personne ne voulait l'épouser ; elle était laide et trop grosse comme le sumo. À entendre les pourparlers entre les deux familles, Eiho n'a pas hésité à accepter la proposition, et il a dit à son père : "soit moche soit sumo, je m'en fous. Je pose une seule condition : laisse-moi jouer au go". On l'a transmise à Katsuda, et ce dernier l'a acceptée. Ainsi le mariage est bien fait, ce qui a plus à tout le monde.

Sans aucun doute, en se prenant pour un grand génie, il s'est pris Shusaku en ligne de mire, comme son "rival perpétuel". Promu 6e Dan et héritier de Honinbo, Shusaku a été invincible à Oshiro-go (tournoi en présence du Shogun). Un jour, Eiho se dit : "je vais réaliser de grands exploits, mieux que Shusaku. Lui et moi avons le même âge : 23 ans. Je ne dois pas seulement le battre, mais aussi les grands maîtres d'autres écoles. Leur chef de file est Genan Inseki Inoue. En gagnant avec lui trois parties à sen. Shusaku s'est montré comme un dragon. Maintenant, Genan Inseki est à Osaka. Je vais faire une chevalerie errante sur le go. En battant tous les forts joueurs en route, j'arrive à Osaka et je lance un défi à Inseki. Si je le bats, naturellement ma promotion sera admise. On dira : sur le toit de chez Honinbo, une nouvelle grande star est apparue. Son nom est Eiho".

Trois mois après son mariage, il a demandé à son beau-père d'accepter son projet. Katsuda ne peut pas le rejeter, puisque la promesse pour le mariage a été de le laisser jouer au go. En lui donnant assez de frais de voyage et un domestique, le beau-père a souhaité bon voyage à son beau-fils dantesque. C'était en août, où la chaleur infernale règne toujours au Japon. Ainsi commence une super chevalerie errante de Don Qui chotte et Sancho Pansa à l'ancienne édition nipponne...

— Laissons tomber
toutes les histoires désopilantes sur la route... —

En suant à grosses gouttes, en arrivant à Osaka à la marche militaire, ils ont appris que Genan Inseki était parti pour Nagasaki. Son pauvre domestique lui dit :

"— Maître, rentrons à Edo (Tokyo)..."

— Baka (connard) ! Tu penses que je vais rentrer sans jouer avec Inseki ? Après avoir pris une décision, je l'assume jusqu'au bout." Don Quichotte et Sancho Pansa se précipitèrent donc vers Nagasaki.

"— Quoi ? Katsuda Eiho de chez Honinbo ? Connais pas. Quel os d'un âne !" En regardant le port de Nagasaki dans une grande salle au premier étage d'un hôtel, Inseki était en train de donner des leçons pédagogiques pour gagner les frais de voyage pour la Chine, après sa tentative avortée de Meijin-Godokoro. D'un air curieux, Inseki a regardé la figure du jeune visiteur d'Edo. Sans se présenter, le jeune lui demande impétueusement de faire des parties.

"— Maître, ne vous en faites pas, je vais payer pour lui" a dit Kozo (幸助), le mec robuste qui a l'air du chef de yakuza (Genan, lui aussi avait moralement et physiquement une figure d'Oyabun, 親分, chef de yakuza. Il était toujours accompagné de Mikami Kozan 三山剛山, spadassin-hors la loi).

À l'époque, il y avait toujours des sponsors sur les paris entre forts joueurs : ils payaient au gagnant une partie de l'enjeu comme pourboire.

La personnalité de Eiho a attiré l'intérêt des spectateurs ; il y a eu des sympathisants-badauds pour lui. Les jeux sont faits. Normalement, ça doit se jouer à deux pierres de handicap, puisque Genan est 8e Dan et Eiho 4e Dan. Mais, ce jeune têtue veut absolument jouer à sen en insistant : "Shusaku vous a battu à sen trois fois". En général, moralement, Inseki n'acceptait pas ce genre de chose, mais là, coincé par le besoin d'argent pour le voyage en Chine, il a accepté :

"— Ça va, à Sen !"

Au début de la première partie, vers le 30e coup, Inseki a failli se marrer : "avec cette force faible, il ose se dire du niveau de Shusaku ? Quelle rigolade. Bien, en battant sans pitié ce jeune imbécile, je n'ai qu'à ramasser des sous". Le têtue a alors perdu trois parties consécutives ; personne ne veut plus le sponsoriser.

"— Bien, ce n'est pas grave. Puisque j'ai parié avec le pognon des autres, drôlement je n'ai pas joué sérieusement. Maintenant, il me reste encore 5 ryo (300,000 yens actuels)".

Une autre fois, Genan Inseki avait dit que le go est un art de hasard, mais dans ce cas-là d'une grosse différence de force, il n'y a ni hasard ni "miracle-oracle". Manifestement, Inseki est plus fort, de plus ce perdant s'est perdu. Manifestement, il ne peut pas gagner.

Dans la quatrième partie (datée du 17/11), vers le 50e coup, la partie est déjà difficile pour Noir. Après une centaine de coups, il lui est presque impossible de gagner. Eiho a alors senti un vertige léger : après cette nouvelle perte, il n'aura plus un sou. "Que faire ?" Quand il a ouvert ses yeux fermés, tout d'un coup, il a vu une révélation céleste (cf. diagramme). Inseki a été pris au dépourvu.

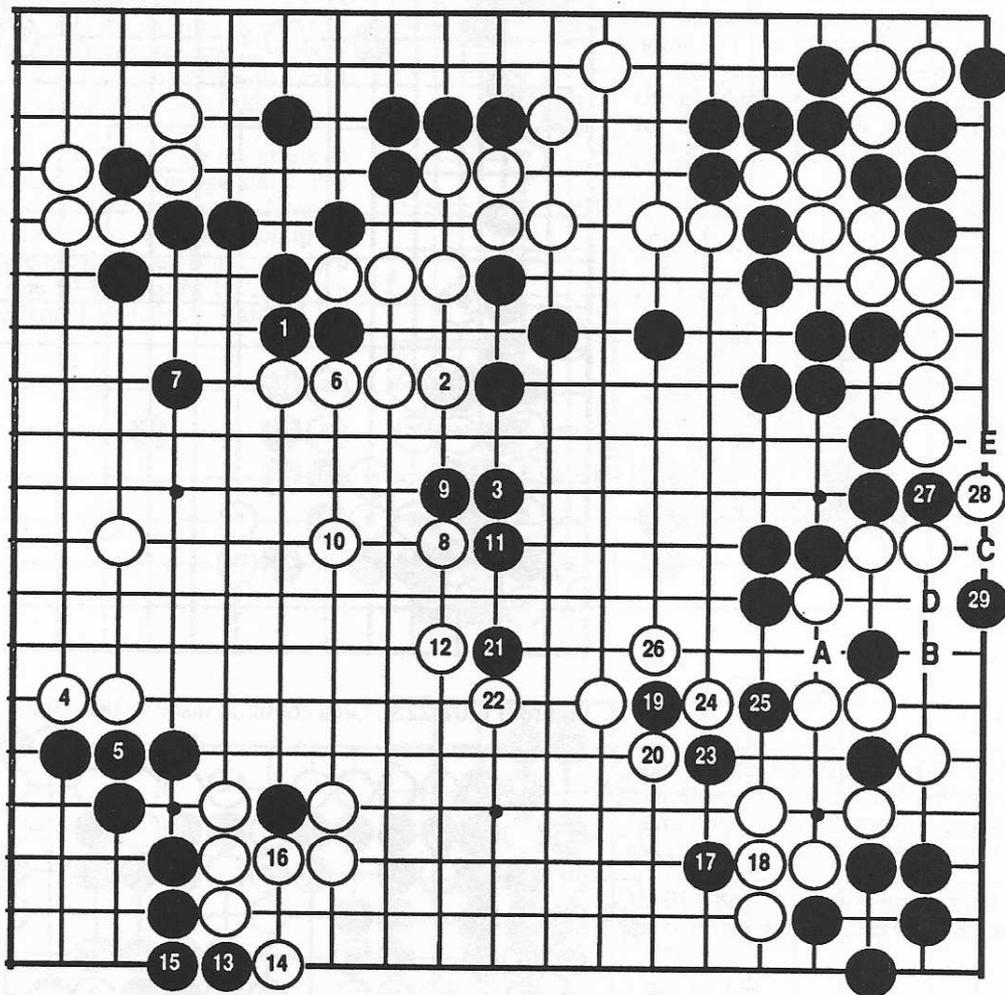
Très malin et bien expérimenté, Inseki a proposé Unchi-kake (on continue la suite pour la fois prochaine). Le jeune imbécile, Eiho l'a acceptée. Deux jours après, ils ont repris. Ce matin-là, Kozo a dit :

— Maître, ça va ?

— S'il est de ma force, je perds. Mais il n'est pas mon rival, il ne pourra pas gagner."

Katsuda Eiho - Genan Inseki

Coups 101 à 129.



129 est un coup extraordinaire. Après 125, ce tesuji est merveilleux.

En sous-estimant Katsuda, Inseki n'a pas trouvé 129.

Inseki a pensé à Noir en A, Blanc en B. Si Blanc 30 en C, Noir 31 en A, Blanc 32 en B et Noir 33 en D.

Malgré un gros avantage après Blanc en B, Noir en C, Blanc en A et Noir en E, Noir a perdu d'un point comme l'avait prévu Inseki.

À la fin de la partie, quand l'issue a été immuable, complètement échevelé comme un fou, Eiho a gémé jusqu'à la

mort. Ce soir-là, accompagné de son domestique, il a pris la route d'Edo à quatre pattes, comme un chien affamé et esquiné.

Il a laissé un mot à la postérité : "Bien que j'ai perdu, j'ai joué un coup impérissable dans l'histoire du go. Je suis un grand génie."

Finale du 19e Meijin-Sen

— Me Lim, d'après Baduk —

1ère partie : Blanc : Kobayashi vs Noir : Rin Kai Ho, 07-08/09/94

Figure (1-100) :

La séquence 6-23 est un joseki à la mode en Corée (cf. N&B N°8). En jouant 33 en 34, on est tenté de combattre. Il vaut mieux jouer 53 en 55. Après la connexion par 54-56, la suite est facilitée pour Blanc. Rin a avoué qu'il n'avait pas su quoi jouer pour 59 ; ce coup n'est pas estimé. Blanc aurait dû jouer 74 en 77. Selon un professionnel coréen, il vaut mieux jouer 85 en 94, en visant à jouer en A, mais Ishida dit que 85 est le beau style flou de Rin. Si Blanc ne joue pas 86, Noir joue en B.

Figure (1-100) :

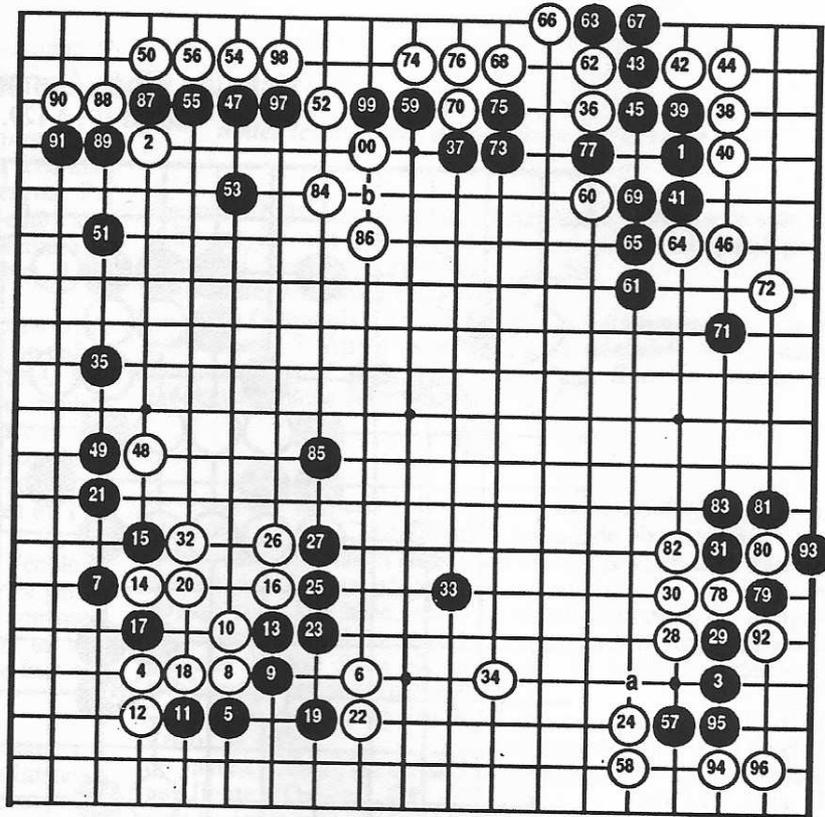
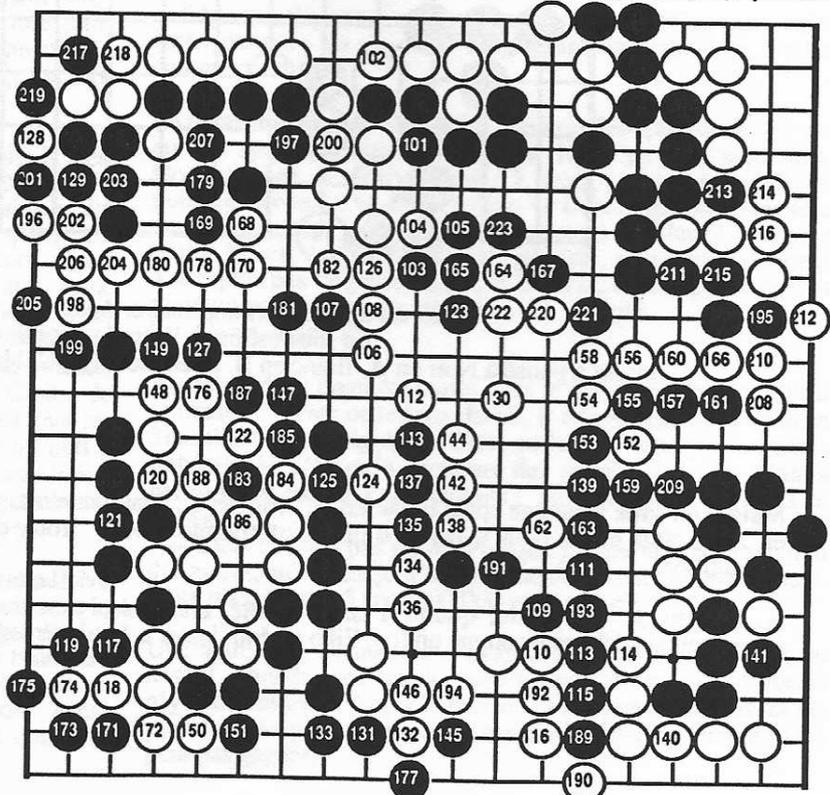


Figure II (101-) :

Au stade de 106-130, la partie est serrée. Noir aurait dû jouer 147 en 152. À ce moment-là, Rin a été dans un délire. En jouant 155, Rin a crié : "N'est-ce pas le coup de la défaite ?" Non, pas encore. 167 est petit, il faut jouer en 174. 168-170 est une bonne chance pour Blanc. 204 est le coup décisif

Figure II (101-223). On a continué jusqu'à 281. Blanc gagne de 2,5 points.



2ème partie du 19e Meijin-Sen : Blanc : Rin Kai Ho vs Noir : Kobayashi, 21-22/09/94

— Me Lim, d'après Go-weekly —

Figure (1-155) :

34 est discutable : Blanc aurait dû le jouer quelque part au centre. Blanc a joué tsuke en 38. Noir ne doit pas jouer 39 en 40. Pour capturer 3 pierres noires, Blanc a suivi une série de coups 40-42-44-46. Après l'invasion en 49, si le shicho ne marche pas pour Noir, il ne peut pas jouer 51. 58 est un coup sévère. Après 59, c'est un combat aérien. 70 est subtil. Quel rôle jouera-t-il dans le combat central par la suite ? 77 est fujite. Dans l'antichambre, on avait envisagé la séquence du diagramme ci-dessous.

Blanc coupe en 78. Pour confirmer les effets de ses coups, Kobayashi s'est plongé dans une longue méditation de plus d'une heure. Kosumi 83 après 81 ! Vraiment, c'est génial, coup de merveille. Essorage idéal ! Pour Blanc, il n'y a pas d'autre coup que 94-96. Après 107, il n'y a rien de bon pour Blanc. La partie est finie.

Figure (1-155). 68 en 60 ; 98 en 81. Blanc abandonne.

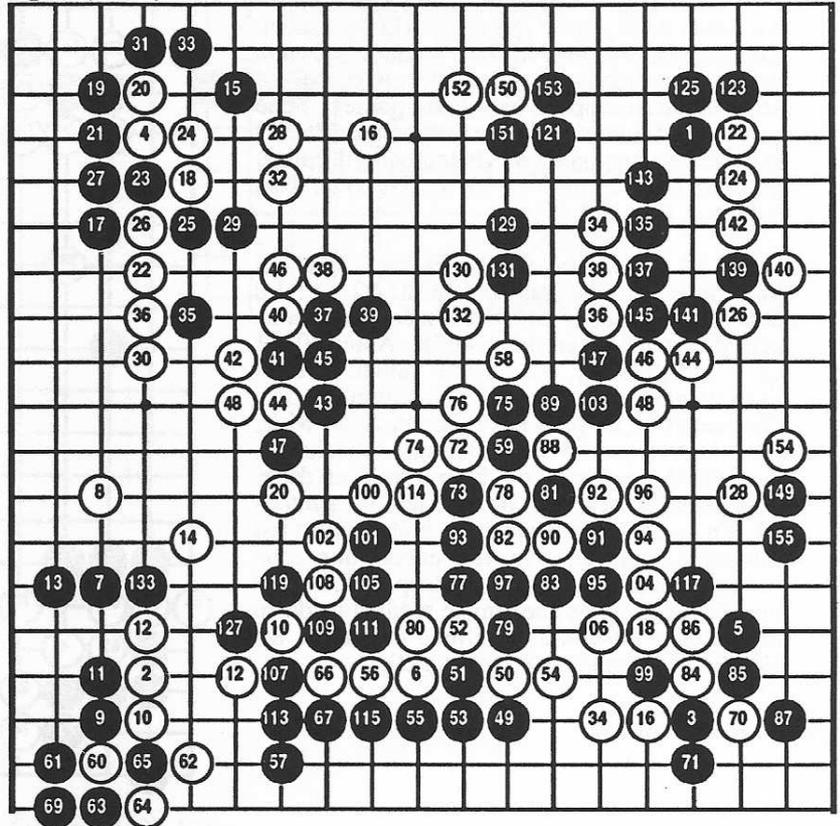
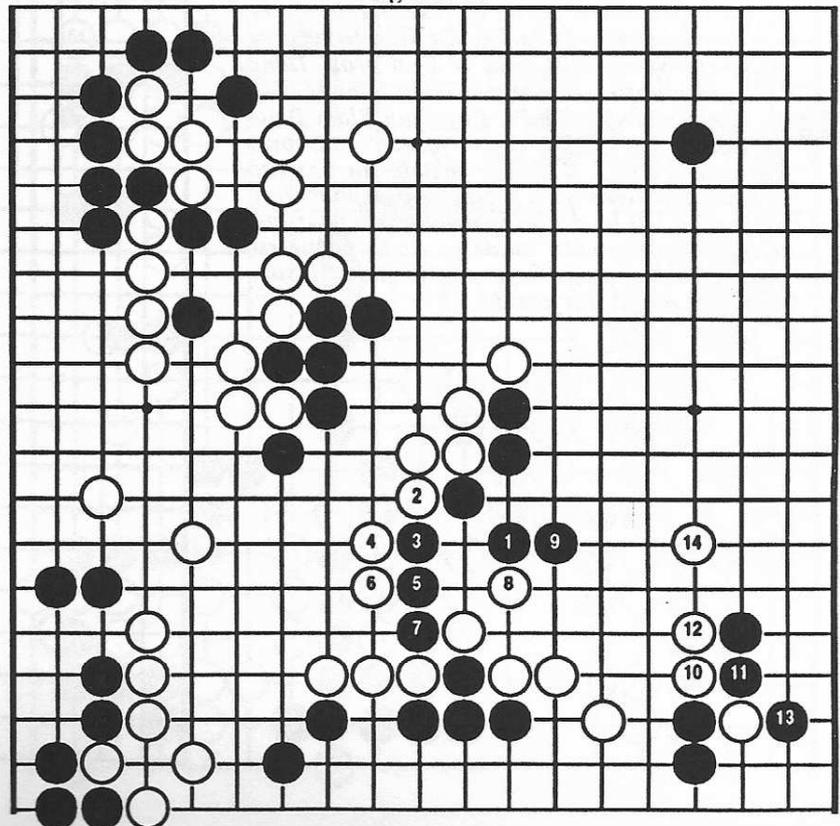


Diagramme :



3ème partie du 19e Meijin-Sen : Blanc : Kobayashi vs Noir : Rin Kai Ho, 05-06/10/94

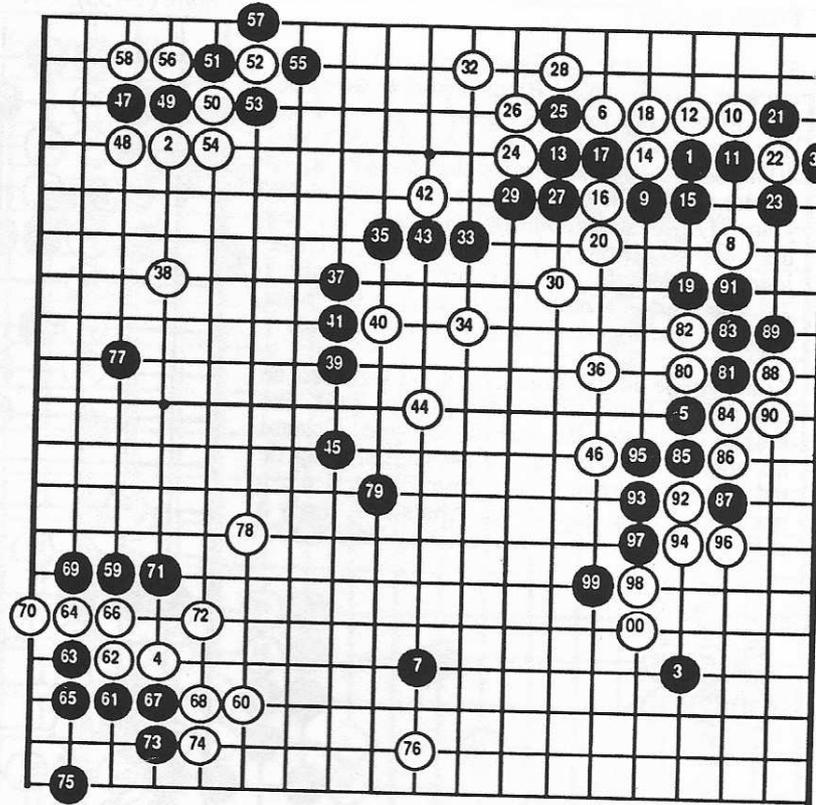
— Me Lim, d'après Go-weekly —

Figure I (1-100) :

Au début de la partie précédente (la deuxième), Kobayashi a déjà joué le coup 16 dans une autre disposition globale plus avancée. A propos de 16, l'auteur se rappelle bien deux parties : l'une est une partie entre deux professionnels (dia. 1) et l'autre est une partie du championnat d'Europe amateur 1993 entre Van Zeist (Noir) et Nao Yuki Kai (Blanc).

Après 20, dans cette course acharnée, celui qui joue un coup lent sera perdant. 21-22-23 : les étincelles de l'épée ! 24 est très méchant. Noir ne peut pas jouer 27 en descente 28. Après 30, 31 est obligatoire, 32 l'est aussi. Dans l'antichambre, il y a eu une discussion sur 35 : "Est-ce qu'on ne peut pas jouer en A ?" Mais, on n'arrive pas à formuler une conclusion. Jusqu'à 45, on dirait que Noir a joué en dame. Pour Noir, il est urgent de faire une invasion en 47. En jugeant que la situation globale n'est pas favorable pour lui, Rin fait encore une autre invasion dans le coin. 77 est trop loin. Noir a joué fujite 79 après une longue méditation de 76 mn. Après 80-81-82-83, Blanc coupe en 84. Noir ne doit pas jouer 86 (cf. dia. 2).

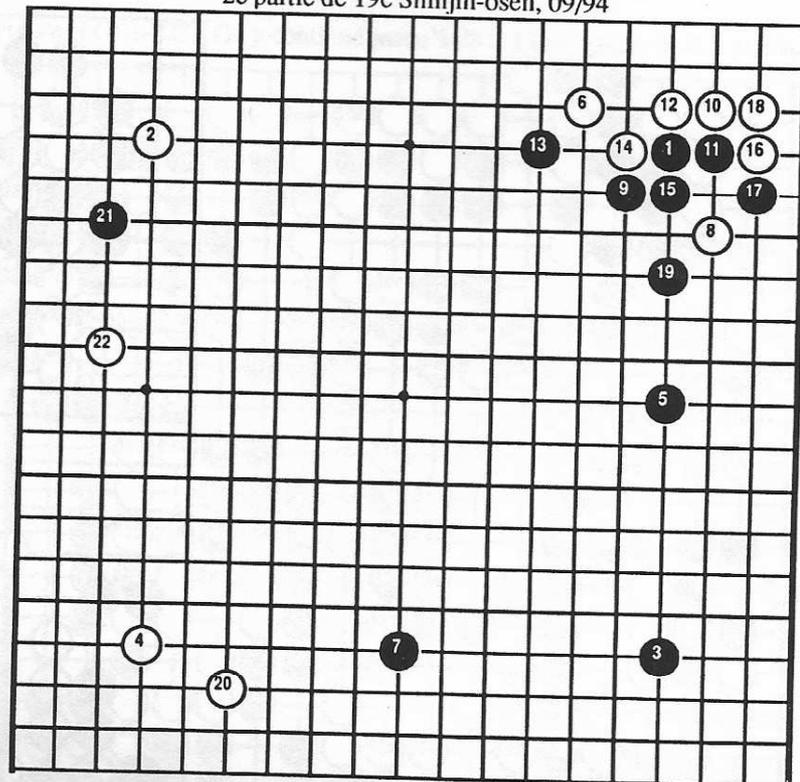
Figure I (1-100) :



Dia. 1 :

C'est la deuxième partie du 19e Shinjin-osen, en novembre 94, entre Yo Ka Gen (Blanc) et Mimura (Noir), tous deux 7e Dan pros. Dans une autre partie, Kai a reproduit dans le coin ce joseki bidon de 16-19. Pourquoi Blanc l'a-t-il joué ? Parce que c'est "joseki" ? Depuis l'automne 1993, l'auteur insiste auprès des joueurs parisiens qu'il n'est pas bon pour Noir de jouer 13 si le shicho ne marche pas pour lui. Ce qui s'est produit au début de la partie est exactement ce à quoi je m'attendais. Il vaut mieux se méfier des joseki..

Dia. 1 : Blanc : Yo Ka Gen vs Noir : Mimura, 2e partie de 19e Shinjin-osen, 09/94



Dia. 2 : en jouant 8, Blanc prend une pierre noire en sente.

85 est obligatoire. Pour Blanc, ce n'était pas la peine de jouer 86 pour conduire bien la partie ; il fallait jouer 86 en 92 et abandonner deux pierres. En jouant 86, Kobayashi a tenu à emmener la partie en dernière étape décisive, mais c'était un gros risque. Sur lui, un piège a été tendu par lui-même... On le verra plus tard. On ne peut pas reculer : 93-94-95...

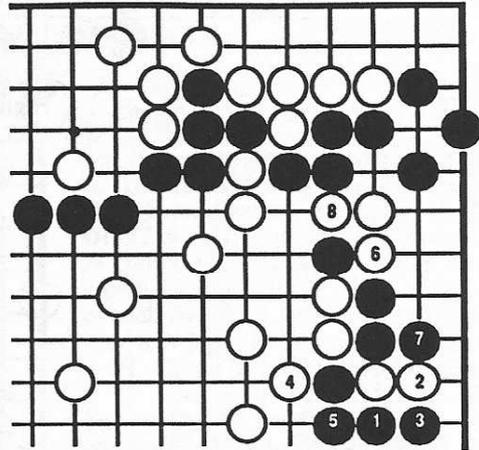


Figure II (101-164) :

Dans le commentaire, Kobayashi a dit qu'il aurait dû abandonner trois pierres. Quand Blanc a tenté de se connecter par 24, Noir a lancé une contre-attaque violente avec 25-27. En criant : " je ne vois rien", Kobayashi a joué tsuke en 28 ; théoriquement ça aurait été le coup de la défaite pour lui. Noir pousse par 29-33. Blanc fait irruption en 34. Les gens dans l'antichambre ont été ébahis. Quelle pagaille ! Blanc n'a pas pensé à 39. C'était trop tard. Noir 41 contre Blanc 40. 43 a deux miai : tuer le Blanc au centre et la prise de 44. Noir devait jouer 43 en 45. C'était facile pour lui. Après 45, le groupe Blanc a été mort. Et Blanc est toujours resté mort, même après 50. 55 est le coup de la défaite. Si Noir avait joué 55 en A, il aurait gagné a dit M. Hane, 9e Dan pro, commentateur de la partie. Tous les lecteurs, vérifiez-le... Ainsi, Noir a perdu.

Dans le commentaire, Rin, la figure cramoisie, a avoué qu'il était obnubilé par 48 et qu'il n'a jamais pensé à A. Kobayashi aussi en a honte. Les deux ont été tellement coincé dans un état de coma pour le yomi. Rin a perdu trois parties consécutives.

Figure II (101-164) :

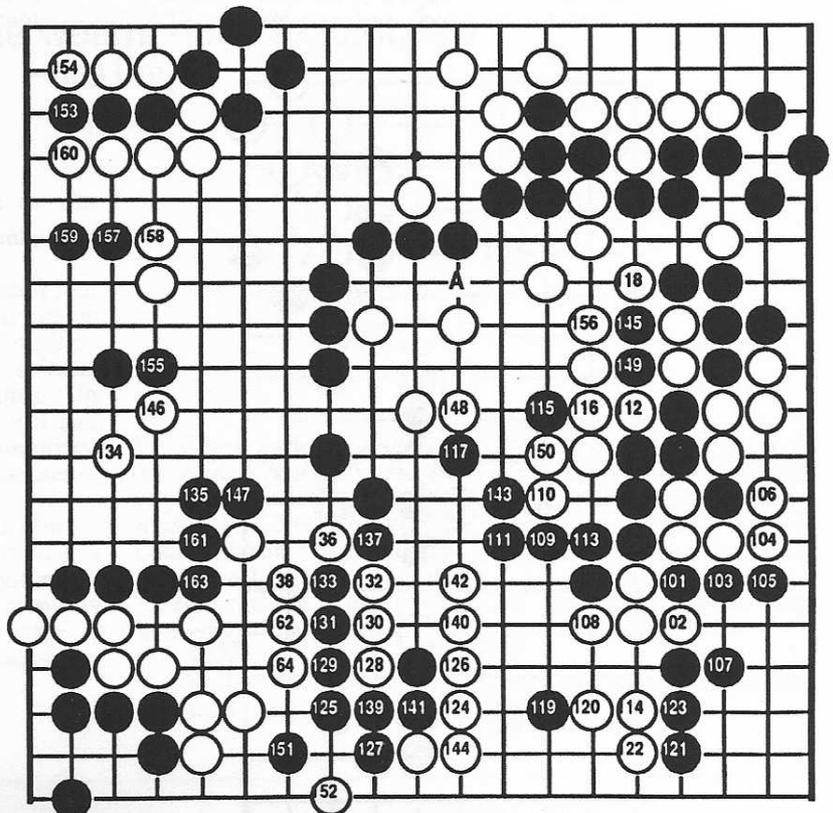


Figure I (1-100) :

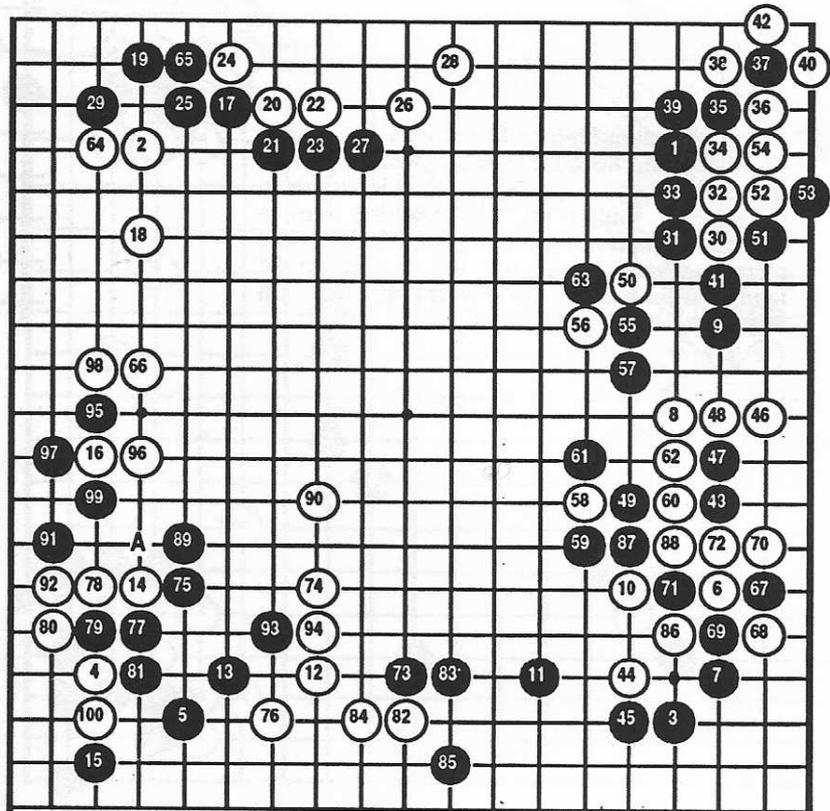
Rin a perdu trois parties consécutives. Il est acculé au mur. 1-5 est le fuseki favori de Kobayashi. Dans les parties professionnelles, on trouve assez souvent la séquence de 6 à 11. 16 est un coup de joseki combattif. En général, on joue 95. La série de 20 à 29 s'appelle joseki coréen. Après l'invasion en 30, Blanc vit dans le coin. Une autre invasion en 43. 46 est une résistance énergique. Noir réfute 50 par 55. Pour jouer fujite 56, Rina réfléchi 73 minutes.

Tout le monde a prévu 58, hane 59 et warikomi 60 (no time). Dans l'antichambre, il y a eu une opinion sur 59 (cf. dia. 1).

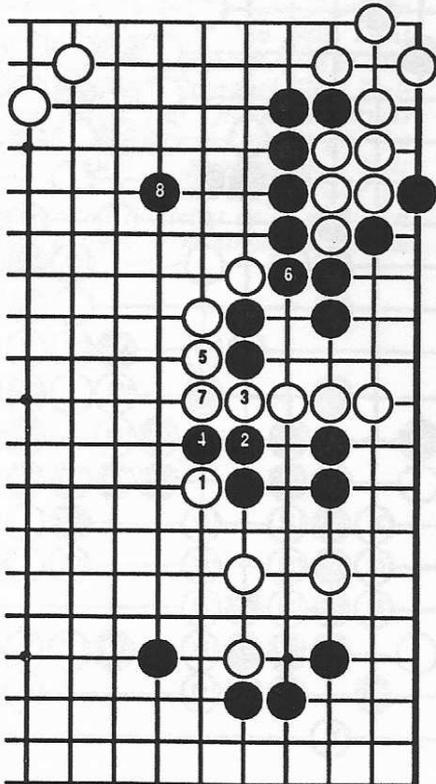
Quand Blanc a joué 66, dans l'antichambre on a dit que Blanc était en avance. 67 a agacé Blanc. Il est difficile pour lui de le réfuter. Takemiya critique 76 ; il valait mieux jouer en A. En jouant 77-79-81, Noir se met en posture solide. Après nibi Noir 89, le groupe Blanc est mal à l'aise. 91 est un nozoki méchant. Tsuke 95 est un coup qui a fait chanceler Rin. Pour Blanc, il n'y a rien d'autre que 96 (cf. dia. 2).

Rin a confessé son amertume : "la carpe sur la planche" (*) — voir note page suivante.

Figure I (1-100)



Dia. 1 : sur le résultat jusqu'à 8, les opinions sont partagées : "favorable pour Noir ou favorable pour Blanc".



Dia. 2 : Si Blanc joue 1, Noir vit facilement par 8 : Blanc tourne au sécot : hone-kawasan (eh oui, ça vient de là...).

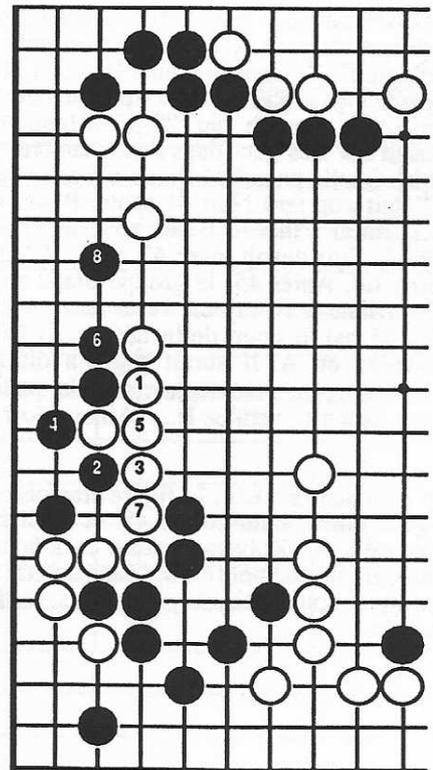


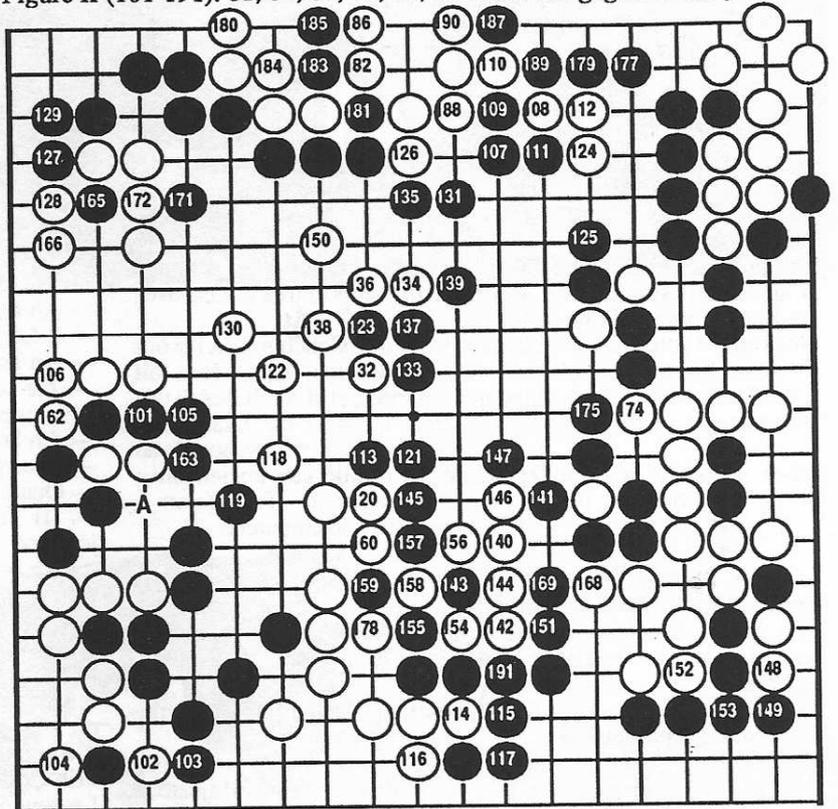
Figure II (101-191) :

Kobayashi a beaucoup regretté d'avoir joué 1. Il aurait dû jouer 4. Alors Blanc A, Noir en 6. Au stade de 6, la partie est serrée. 46, damezumari, est le coup de la défaite. Noir déclenche ko par 51. Après avoir pris trois pierres blanches par 89, Noir connecte en 91. Blanc a mal joué aux deux endroits : sur le bord gauche et au centre. Noir gagne de 3,5 points.

(*) Note : Mana-ita (planche) No (sur) Koi (carpe). "La carpe sur la planche". Ce mot veut dire l'impassibilité face à la mort. Les frétins, mis sur la planche a découper, frétilent inutilement. La carpe est un poisson courageux dans l'eau. Pêchée et mise sur la planche, elle est tranquille. On la coupe avec le couteau ; elle ne bouge pas. On remet dans l'eau le poisson ensanglanté et il nage vigoureusement. Au japon, la carpe s'appelle le poisson de prestige. Quand on gagne un bébé garçon, on lève un drapeau de carpe sur la maison.

Montaigne a dit : "philosopher, c'est apprendre à mourir". Ce mot ne s'adresse pas aux intellectuels de la tête. Ayez des tripes !

Figure II (101-191). 61, 64, 67, 70, 73, 76 : ko. Noir gagne de 3,5 points.



Les joueurs de weichi dans le tombeau

— Me Lim —

Pendant la dynastie de Tang (618-907), il y a eu des fossoyeurs-voleurs de tombeaux des empereurs et des ministres célèbres.

Un soir, un groupe de voleurs est venu dans un tombeau ; en avançant après avoir trouvé l'entrée, ils sont enfin parvenus dans un endroit clair. Sous une lumière, deux personnes en tenue d'aristocrates, escortées par une dizaine de soldats, jouaient au weichi. Apeurés, ils ont aussi été frustrés. Un joueur a fait donner par les soldats des verres de vin aux voleurs. Vraiment, c'était du bon vin. On leur a ensuite donné des ceintures merveilleuses incrustées de pierres précieuses et d'or pur.

Les cadeaux à la main, les voleurs se sont précipité afin de sortir du tombeau. A la sortie, ils se sont enfin sentis soulagés de leur peur. Alors qu'ils allaient parler, ils se sont rendu compte que leur bouche était fermée par du plâtre, et qu'ils tenaient dans la main un gros serpent. Plus tard, les villageois de cette région ont dit qu'il s'agissait du tombeau d'un ancien premier ministre sage.

(諸葛孔明談薊)

En Chine antique, ce genre d'écriture commence à partir du 3ème siècle, époque de pagaille interminable, où s'est effondré le pouvoir central qui contrôlait la superstition et la littérature mystique. Très longtemps avant le 3ème siècle, le confucianisme a été l'idéologie politique de l'État. Une phrase des "Annalectes de Confucius" :

' Confucius n'a jamais parlé sur les quatre éléments suivants : le mystère, la brutalité, la démence (sexuelle) et le Dieu. (子不语怪力乱神). A défaut de la censure par l'état, une littérature libérale a battu son plein pendant un certain temps.

Le pari entre l'empereur et son vassal

— Me Lim —

Le règne de Xuan Ti (漢宣帝), 8ème empereur de la dynastie de Han, avant J.C., 206-220, est la meilleure époque la plus paisible de cette dynastie. Élevé et formé au milieu du peuple pour une raison inévitable, l'empereur connaissait bien le cœur et la mentalité du peuple. Avant qu'il n'ait été mis sur le trône, il a noué un rapport très amical avec un brave homme du nom de Chen Sui (陳遂). Souvent, il jouait au weichi avec lui. Pour s'encourager, ils ont commencé à parier. Puisqu'ils étaient pauvres, le pari était fait à crédit. Chen perdait beaucoup de parties, et il avait des dettes importantes envers le prince. Après la mort de Zhao Ti (昭帝), son prédécesseur, le prince accéda au trône. Xuan Ti n'avait cependant pas oublié son ancien ami ; il le nomma au poste de gouverneur de Tai Yuan (太原). Chen remercia son empereur.

Un jour, un émissaire impérial vit chez Chen. Discrètement, il ouvrit la lettre au cachet impérial :

"Sa Majesté déclare au Gouverneur de Tai Yuan. C'est le bon moment pour mon sujet loyal de régler les anciennes dettes".

Chen se précipita au Palais. En souriant, l'empereur le regarde. Le vassal dit prudemment :

"— Je n'ai guère oublié de liquider mes dettes — pari de weichi. Deux mois après le couronnement, votre Majesté a déclaré une grande amnistie. J'ai pensé que toutes les anciennes dettes étaient annulées..."

En éclatant de rire, l'empereur a dit :

"— Ah ! J'avais oublié. C'est ma faute ; ne t'inquiète pas. Il y a belle lurette que nous avons joué ces parties. Nous allons recommencer les paris..."

Le vieil homme n'aime plus le go — Mohamed, N° de Juillet 91 —

Le joueur de go est sourd. Homme par ailleurs actif, riche de savoir, d'expériences, une fois assis devant le goban, il s'oublie et s'extrait du monde. Fuseki, shimari, hane, cross-cut... dessinent son horizon.

"— Le club va déménager.

— Ah bon !

— Il faudrait organiser un tournoi.

— Ah bon !

— Ce serait intéressant de mettre en place des actions pour développer la pratique du jeu.

— Ah bon !

— Pourrais-tu écrire un article pour la revue ?

— Ouais...

— Il faudrait prendre en main l'initiation des nouveaux joueurs.

— Ah bon !»

Retrait. C'est peut-être cet unique besoin qui conduit le joueur devant sa planche. Libre retrait. "Je ne suis là pour personne" (cf. Honinbo Jowa).

Alors le Maître éructe :

« Les joueurs de go sont des plombiers, ils ne s'intéressent qu'à la technique. »

« Je veux m'abandonner à la rêverie alcoolisée. »

« Eh Cora, encore une Dab ! »

Le joueur sourit à peine. Imperturbable, il pose son caillou : un double hane, imparable.

« Eh Cora, encore une Dab ! »

Honinbo Bof !

JOYEUX PRINTEMPS ET BON TOURNOI DE PARIS À TOUS

PETIT COIN FÉDÉRAL :

À l'heure où nous mettons sous presse, nous n'avons pas énormément de détails sur le STAGE FÉDÉRAL...

Il devrait se dérouler du 8 au 22 juillet à Sanilhac. Espérons en savoir plus au tournoi de Paris...

FFG : BP 95, 75262 PARIS Cedex 06

Répondeur : (1) 45 80 81 83

serveur (hanté?) : 3615 TELISE*GO

• Secrétariat : (encore ?) TOTOCHÉ (1) 45 81 53 02 (20h)

POUR VOUS ABONNER

(ou vous procurer les anciens numéros)

Se manifester auprès de Jean-Loup Gamory (ou pire, Cédric ou Kawasa) à l'Avant-Scène
17, rue Pierre Lescot, Paris
- juste en face du Lescot -

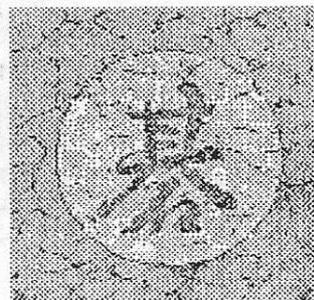
... et pour rentrer chez vous...
une seule adresse : la vôtre !
(merci à P. Dac)

ANNONCE GRATOS

(et pis moi, ça m'arrange !)

Dans le cadre de la
FÊTE DES ASSOCIATIONS 1995 DE MONTREUIL,

**LE GO SERA EN FÊTE,
SAMEDI 20 MAI, rue Galliéni à Montreuil**



Venez donc faire un tour,
jouer en plein air dans la rue piétonne...
Simultanées avec Charles Mary