

## Il n'y a pas de défense en kendo.

Par Claude Hamot (6<sup>o</sup>dan Kyoshi)

Article paru dans la revue « L'écho des dojos » n° 1 et 2

Les actions d'attaque et de défense qui se succèdent au cours d'un assaut de kendo, semble pour un observateur, même averti, peu différenciées.

La rapidité des échanges, où la réponse de l'attaqué parait survenir dans le même temps que « l'attaquant », ne permet pas le plus souvent de « voir » qui a eu l'intention de la première action. Cette constatation est particulièrement nette lorsque ce sont deux pratiquants expérimentés qui s'affrontent.

Lorsque ce sont deux YUDANSHA (1) d'un niveau moins avancé qui s'affrontent, les actions de défense, parce qu'elles sont tardives par rapport au « temps » d'attaque, sont généralement mieux perçues, mais elles consistent alors en parades plus ou moins différenciées qui ne permettent pas la suite de l'échange et débouche le plus souvent sur une situation de TSUBA ZERAI (2).

Pourrait-on dire alors d'une façon provocante ou choquante, vraie ou fausse, que dans le véritable assaut de kendo, la défense n'a pas sa place et que la priorité absolue est l'attaque ?

Il semble que pour pouvoir apporter des éléments de réponses à ces questions, il faille dépasser le dualisme Attaque-Défense et tenter d'expliquer ce que ressentent les pratiquants avancés pour en tirer une source de progrès dans la pratique du GEIKO (3) qui est, ne laissons pas passer une occasion de le rappeler, la finalité de l'escrime au SHINAI (4).

S'in l'on prend le cas du déroulement d'une séquence classique d'assaut Attaque-Parade-Riposte, il convient que l'attaque soit portée à fond dans un intervalle de temps et d'espace suffisant, sans transformation en chemin, pour qu'une parade accompagnée d'une riposte adéquate puisse s'ajuster immédiatement d'une façon efficace ? C'est le cas, par exemple, d'une attaque TOBI KOMI MEN (5) contrée par KAESHI MIGI DO (6).

On observe souvent ce type de séquence dans le cours d'un assaut où un partenaire de niveau technique moindre, emploie toute son énergie pour frapper son partenaire expérimenté ; seule chance pour lui de réaliser un IPPON (7).

Ce schéma n'est plus valable si l'attaquant ayant suffisamment imposé son SHINAI peut se jeter en SUTEMI (8) sur le MEN de l'autre, ou bien encore s'il a construit un schéma d'action qui lui permette de modifier en cours d'exécution son attaque en MEN vers MIGI DO par exemple.

L'attaqué, pour ne pas être battu, est alors obligé d'esquiver ou de bloquer à la dernière limite et n'a pas l'opportunité ni la stabilité pour riposter.

On ne peut non plus appliquer ce genre de parade-riposte sur des adversaires qui « retiennent » leurs actions et qui n'ont pas conscience qu'une attitude défensive, si elle limite pour eux les risques de se voir frapper, inhibe la plupart de leurs actions offensives.

Pourtant il faut, dans le cours d'un combat, « défendre » constamment son intégrité et donc rendre le moins vulnérable possible les surfaces d'impact que l'adversaire va essayer de frapper.

L'esprit offensif et la volonté de « battre » l'autre sont insuffisants pour continuer valablement le combat s'ils sont mis en défaut par les actions offensives valables de l'adversaire.

On arrive donc à une première conception où l'on tient l'esprit d'attaque pour primordial tout en lui demandant d'assurer également la meilleure protection possible.

Essayons alors de dégager quelques principes qui guideront le comportement du pratiquant pendant l'assaut pour lui permette d'attaquer tout en étant le moins vulnérable possible sans toutefois avoir à se limiter par la crainte d'être frappé :

1<sup>o</sup>) Etre en mesure de toujours se déplacer vers l'avant, l'arrière ou les cotés, pour cela respecter absolument la forme OKURI ASHI (9) de déplacement, la seule qui permette de frapper instantanément et évite d'avoir l'un ou l'autre des pieds « fixé » au sol – principale source de défaite.

2<sup>o</sup>) Maintenir (sans toutefois bloquer) en rapport avec son degré d'expérience, une garde CHUDAN (10) dans laquelle le KEN SEN (11) est dirigé constamment vers le milieu de l'adversaire à une hauteur comprise entre la partie MUNE (12) du DO et la protection TSUKI (13) du MEN.

3<sup>o</sup>) Eviter absolument de fléchir trop souvent les avant-bras dans le but de se protéger avec le corps du shinaï ou, ce qui est pire, de se protéger contre une éventuelle riposte avant que sa propre attaque n'ait été complètement développée.

Ensuite

4°) Observer attentivement les mouvements de l'adversaire dans leur ensemble – les déplacements conditionnent en principe les manœuvres de son shinaï et renseignent sur sa force ou sa faiblesse.

5°) Utiliser son énergie à bon escient, c'est-à-dire ne pas jeter un KIAI (14) dans quelques actions mais s'efforcer d'être une menace constante pour l'adversaire par une judicieuse utilisation de la respiration.

A partir des jambes, à travers des hanches, le ventre, le KOKORO (15) doit s'exprimer jusqu'à l'extrémité du shinaï, avant-garde mais aussi première ligne de défense du pratiquant.

Ces principes ont pour but, on le voit, de remplacer peu à peu la nécessité de se défendre par le fait d'empêcher l'adversaire de s'installer dans une position favorable pour attaquer.

C'est en quelque sorte une phase de dissuasion qui a besoin d'être complétée par la mise en danger : représenter une menace constante pour l'adversaire.

On en arrive ainsi à comprendre le jeu de l'expert.

Pour lui, la liberté du déplacement, la facilité du maniement de l'arme jointe à l'acuité de l'observation et à la force mentale lui permettent de lancer l'attaque appropriée à la moindre faille qui apparaît chez l'adversaire.

Il va essayer de créer cette faille par la pression de menace (SEME) qu'il exerce constamment, sans rechercher un point précis d'attaque – c'est-à-dire sans attacher son esprit à la recherche de la meilleure cible.

Cette disponibilité jointe au pouvoir de pénétration dans la garde de l'autre fait que celui-ci se trouvera vulnérable, forcé de rompre ou acculé à attaquer dans de mauvaises conditions ; c'est alors que jaillira la réponse de l'expert, car à ce stade, on ne peut plus parler de défense ou de contre-attaque car elle semble arriver dans le même temps que l'attaque (ou légèrement avant).

Les actions de DEBANA MEN (16), MEN NUKI DO (17), MEN SURIAGE MEN (18) sont les illustrations typiques des différents temps où en fait l'adversaire est battu avant ou pendant son attaque.

En résumé, absente de crainte ou de confiance, cette vacuité lucide de l'expert lui donne une liberté d'action qui dépasse l'acuité visuelle.

Parvenue à ce stade, la maîtrise technique et mentale éclaire les notions classiques mais parfois abscondes qui ont cours dans les ouvrages de références telle, par exemple, que le sentiment de « vaincre avant d'avoir frappé ».

La notion de défense est alors largement dépassée et la notion d'attaque prend une autre dimension.

Cet exposé simpliste d'un problème qui touche à la finalité de la pratique du kendo devra être complété par des conseils sur la façon de pratiquer le GEIKO d'une manière profitable pour le progrès ; ils ne remplaceront pas la pratique sincère, forte, mais aussi guidée dans l'assaut.

#### 1 YUDANSHA

- Titulaire d'un degré « Dan » à partir du premier.

#### 2 TSUBA ZERAI

- Position rapprochée des escrimeurs, les gardes des armes en contact ou très proches.

#### 3 GEIKO

- Exercice pris ici dans son sens d'assaut en général.

#### 4 SHINAÏ

- L'arme en bambou et de cuir utilisée.

#### 5 TOBI KOMI MEN

- Attaque lancée vers le sommet du casque.

#### 6 KAESHI MIGI DO

- Interposer le shinaï et le renverser vers une rappe sur la partie droite de la cuirasse.

#### 7 IPPON

- Un coup (ou une pique) reconnu valable.

8 SUTEMI

- Abandon de l'esprit de limite dans une action.

9 OKURI ASHI

- Forme de déplacement spécifique où le pied (le droit) est maintenu avancé par rapport à 'autre ; dans le déplacement, les pieds ne se croisent pas.

10 CHUDAN

- De niveau moyen

11 KENSEN

- La pointe du sabre matérialisée dans le shinaï par la protection de la pointe SAKIGAWA.

12 MUNE

- Ici la partie en cuir au dessus du plastron « DO ».

13 TSUKI

- Coup de pointe (ici à la gorge).

14 KIAI

- La force intérieure qui s'exprime par la voix du pratiquant au cours de l'action ; élément indissociable de la frappe.

15 KOKORO

- Cœur, esprit. Ensemble du courage-énergie lucide.

16 DEBANA MEN

- Lancer une attaque vers le Men de l'autre avant ou au commencement de son attaque.

17 MEN NUKI DO

- Esquiver l'attaque de Men de l'autre et lui porter dans le même temps un coup au flanc.

18 MEN SURIAGE MEN

- Dévier avec son shinaï l'attaque en Men de l'autre pour riposter dans la même action par une frappe en Men.