

Chikama-Uchima

Distance proche-Distance d'attaque (A l'occasion des journées portes ouvertes au SDK, le samedi 26 février 2005)



Cette année, je vous propose de prendre vos distances avec ce que nous avons fait les trois dernières années.

Une façon de parler, bien sûr, mais dans la pratique de nos arts, la distance est primordiale. En Budô, nous trouvons en général quatre distances.

Je n'ai pas pris en considération les deux premières : Tôma et Chûma, distance éloignée et distance médiane, car il ne s'agit que de l'approche vers deux distances plus importantes : Chikama et Uchima, distance proche et distance d'attaque.

Ces deux dernières distances doivent être bien comprises et, bien qu'elles soient différentes selon les armes et les arts, leurs principes sont communs à toutes les disciplines martiales, donc adéquates pour notre journée « Portes ouvertes 2005 ».

Chikama est la distance de non-retour. On ne peut plus reculer, on est l'endroit d'où l'attaque va partir. Uchima est la distance dans laquelle on peut atteindre l'adversaire avec le poing, l'arme, etc.

Un mauvais calcul de cette dernière distance et c'est l'ouverture à toutes les erreurs que les pratiquant(e)s connaissent bien, le corps penché en avant pour « allonger » l'attaque, tout le poids du corps sur le pied avant, etc.

Certains se demanderont si ces notions de distances s'appliquent réellement à des disciplines où l'on est aussi proche de son adversaire qu'en Judô. Oh que oui ! sauf que là, ces distances se réduisent à des petits centimètres. Même au sol, la distance entre les deux combattants fait que celui qui est dessous peut ou ne peut pas « retourner » son adversaire...

Mais il est un élément qui est absolument indissociable à l'élément distance : le temps. Je ne veux pas jouer les Einstein, mais la distance est définie, en Budô, par le temps qu'on met à la parcourir, et le temps dont on a besoin est défini par cette distance. Si la distance est correcte mais que l'on met trop de temps à la parcourir, on arrivera en retard et on se cassera le nez sur un contre. La même chose pour l'attaquant rapide qui a mal calculé sa distance : soit il est trop près et peut être atteint avant son attaque, soit il est trop loin et, malgré sa rapidité, il laisse trop de temps à son adversaire pour réagir.

Il est d'ailleurs intéressant de noter que l'idéogramme « MA » (le deuxième ici, et le quatrième sous une forme plus épurée) est formé du « portail » avec, entre les deux battants, le signe du soleil. Autrement dit, le battant du portail (le plus proche de nous) et le soleil, ce

qui est le plus éloigné de nous. Ainsi, dans l'idéogramme lui-même, nous trouvons déjà une notion d'espace-temps. D'ailleurs « MA » en japonais s'utilise autant pour les jours, le temps, que pour l'espace, l'intervalle.

Un thème qui devrait inspirer les professeurs du SDK pour ces prochaines portes ouvertes.

Pascal Krieger