

K. CHALLANT – R. BONOMELLI

LE NINJA

Les techniques secrètes, la pratique



Costumes et
équipement –
Armes et
accessoires pour
«marcher sur l'eau»
et «voler dans l'air»
Techniques du
camouflage, du
corps à corps,
ésotériques, etc.
Avec 330 photos
didactiques

EDITIONS DE VECCHI

K. Challant - R. Bonomelli

INTRODUCTION

LE NINJA

Les techniques secrètes, la pratique

EDITIONS DE VECCHI S.A.
20, rue de la Trémoille
75008 PARIS

INTRODUCTION

Une silhouette noire apparaît sur les murs du château. Se déplaçant à la vitesse d'un animal sauvage, la silhouette attaque les gardes qui semblent s'effondrer à sa simple approche. Le dos au mur, le Ninja se retrouve encerclé de samourais le menaçant de leurs longues lances... Une lueur aveuglante, un nuage de fumée, et le mystérieux personnage disparaît. Un rire grinçant révèle sa présence sur le toit du donjon, d'où il s'élanche en écartant les pans de sa cape.

C'est ainsi que le Ninja est représenté dans les récits populaires japonais et, aujourd'hui, dans le monde entier. Mais qu'est, ou plus exactement, qu'était un Ninja ? Le Ninja existe-t-il encore aujourd'hui ? Quel est son entraînement, que fait le Ninja moderne ? Nous avons décidé de répondre à toutes ces questions pour faire la lumière sur le sujet et illustrer les caractéristiques d'une discipline voilée de mystère et assaillie de préjugés.

Les espions du Japon féodal étaient surnommés Ninja (celui qui se glisse), ou Shinobi. Ils rentraient dans une catégorie spéciale d'individus : regroupés en clans dans plusieurs régions du Japon, mais surtout à Iga et à Koga, les Ninja offraient leurs

services aux nombreux petits seigneurs locaux, dans des opérations d'espionnage pur ou dans des missions d'infiltration, de meurtre et de propagande. Uniquement loyaux envers ceux qui les payaient, il n'était pas rare de les voir changer de camp (un fait assez courant, même chez les feudataires les plus célèbres de l'époque), quand ils ne travaillaient pas pour deux camps à la fois.

Il existait dans la société Ninja une hiérarchie stricte organisée sur trois niveaux : les Genin, les exécutants, et les Jonin, les chefs, cerveaux qui en général vivaient en un tout autre lieu et sous l'identité de personnes respectables. Ils se chargeaient de l'organisation et trouvaient des missions pour leurs guerriers. Les Jonin (on ne sait pratiquement rien d'eux, juste le nom de quelques-uns d'entre eux, et certains faits dans lesquels ils furent impliqués) recevaient une éducation particulière pour devenir les chefs, les juges et les cerveaux du clan. On affirme dans certaines légendes que les Jonin étaient tous en contact permanent et qu'ils planifiaient ensemble le déroulement de toutes les opérations ; mais il n'existe aucune preuve de ce fait. Entre les Genin et les Jonin, qui

n'entraient jamais en contact, se trouvaient les Chunin, les intermédiaires, d'anciens Genin qui faisaient le lien et s'occupaient de la planification tactique.

Les capacités exigées d'un Ninja de la classe la plus basse étaient nombreuses : il devait être maître dans l'art du déguisement, capable de circuler en territoire ennemi sans éveiller les soupçons ; il devait également pouvoir marcher silencieusement à l'insu des sentinelles et pénétrer dans les châteaux les plus protégés ; enfin, s'il était attaqué, il devait savoir se défendre et fuir sans laisser de traces.

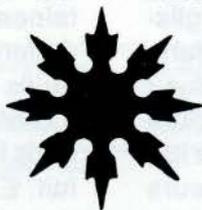
Ces capacités qui, dans les récits populaires, sont souvent exagérées au point de paraître surnaturelles, étaient en partie le résultat d'un entraînement intensif commencé dès l'enfance et ne se terminant qu'avec la mort ; elles reposaient pour le reste sur un grand éventail de stratagèmes, de trucs ainsi que sur la méthode particulière au travail de groupe.

Bien qu'ils ne jouèrent qu'un rôle relativement peu important dans l'histoire japonaise, les Ninja furent l'objet d'une grande célébrité populaire, qui tendait parfois à exagérer leurs capacités en attribuant à celles-ci des pouvoirs surnaturels. Haïs, méprisés, et surtout craints des samouraïs et des seigneurs féodaux, qui pourtant les employaient pour de

nombreuses missions, les Ninja vécutent constamment dans le danger, tantôt le fuyant, tantôt le créant, mais toujours fidèles à un seul idéal : le mythe de leurs capacités surnaturelles.

Exclus du gouvernement central qui les ignorait et allait jusqu'à interdire que leur nom soit prononcé, les Ninja firent leur apparition au XIX^e siècle dans les nombreux romans de cape et d'épée japonais (il paraîtrait même qu'un Ninja aurait réussi à monter à bord de l'un des nombreux navires du commodore Perry, dont l'arrivée au port de Nagasaki en 1871 mit fin au Moyen Age japonais). Ils sont aujourd'hui présents dans les films et les dessins animés.

Aujourd'hui, les admirateurs et les spécialistes du Ninja préfèrent une interprétation plus romantique : le personnage de l'impitoyable mercenaire prêt à toutes les bassesses est remplacé par celui d'un homme libre vivant au contact de la nature, et tirant son enseignement de la sagesse des ermites et des soldats repentis qui lui transmettent l'art de la défense et du combat, mais surtout le secret de la maîtrise de soi. Pour survivre, le Ninja devait mettre ses capacités au service des hommes puissants de son époque, mais il n'était en réalité intéressé que par le dépassement de ses propres limites qui, parfois, débordaient dans le monde de la magie et du surnaturel.



LES ORIGINES ET L'HISTOIRE

LA CHINE

L'origine chinoise du Ninjutsu est surtout littéraire : elle est liée aux enseignements stratégiques de Sun Tzu, premier partisan de l'art de la guérilla, qui consacra des chapitres entiers au sabotage et à l'infiltration, ainsi qu'à des textes postérieurs comme les *36 stratagèmes*. Le *I-King*, le livre des mutations, qui a jeté les bases de l'art de la divination, considérée essentielle pour un bon stratège, n'est pas sans avoir eu une certaine influence sur l'art militaire chinois et japonais.

Comme dans beaucoup d'autres domaines, qu'il s'agisse de porcelaine, d'écriture ou de métallurgie, tout ce qui provenait du continent était considéré comme étant de qualité.

Le meilleur exemple de la réputation des produits chinois se trouve dans la préface d'un livre de 1600, le *Yoshitsune Tora no maki* (livre du tigre, c'est-à-dire livre secret de Yoshitsune) : l'origine du livre y est décrite comme remontant à Hwang Shi Kung (le vieux de la Pierre Jaune, Koseido en japonais) qui l'aurait remis à Chang Liang, l'un des fondateurs de la dynastie Han (208 av. J.-C.)

Chang Liang avait ramassé la sandale qu'un vieil homme voyageant sur une mule avait perdue ; il lui donna rendez-vous, mais le vieux ne se présenta pas et ce, trois fois de suite. Pour pouvoir se faire pardonner, Hwang Shi Kung lui offrit un « livre secret » qui marqua le début de sa renommée.

Le livre fut amené au Japon par le sage Ritoko à l'époque de l'impératrice Jingu Kogo et serait ensuite arrivé jusque dans les mains de l'empereur Seiwa, dont descend la famille Minamoto, pour finir dans celles de Yoshitsune.

Le contenu de ce livre est extrêmement intéressant et, bien que d'origine chinoise, il fit l'objet d'une « japonisation » et il va sans dire que certaines parties sont exclusivement japonaises. On y parle de pratiques magiques, de divination, de stratégie et de nombreuses « techniques secrètes », telles celle qui permet d'échapper à un feu allumé par des ennemis ou encore celle du remède contre une piqûre de flèche empoisonnée, etc.

L'influence chinoise se retrouve également dans les théories des différentes sectes de bouddhisme ésotérique (principalement Tendai et Shingon), qui influencèrent beau-

coup les Yamabushi et jouèrent un rôle important dans la création du Shugendo.

Il y eut ensuite des influences, beaucoup moins évidentes mais plus concrètes, de différents groupes de réfugiés qui à plusieurs reprises émigrèrent au Japon depuis le continent.

La plupart d'entre eux étaient des guerriers d'une faction vaincue, et l'histoire des arts martiaux japonais conserve le nom de quelques-uns d'entre eux, comme celui de certains japonais qui revinrent du continent avec des notions de combat.

La préparation d'un guerrier chinois était peut-être plus complète et certainement plus aisée que celle d'un guerrier japonais car elle incluait l'utilisation de l'arbalète, du feu, des poudres à feu, du sabotage et de l'infiltration ; autant de concepts inacceptables pour les membres de la caste des samouraïs mais qui, de par leur utilité pratique, furent rapidement adoptés.

Il est également possible de dire que certains clans Ninja descendaient de groupes de Chinois émigrés : une théorie qui permettrait d'expliquer la séparation nette paraissant exister entre la société japonaise et la culture Ninja, les seuls points communs demeurant les guerres et l'espionnage. Mais il n'existe aucune preuve concrète de cette hypothèse, pas même dans la tradition des clans.

On retrouve la plupart des « trucs » Ninja en Chine, principalement chez les saltimbanques mais aussi chez certaines catégories de moines itinérants, un peu guérisseurs et magi-

ciens, ou encore dans les contes épiques dont les grandes bandes de brigands sont les principaux protagonistes. Mais le phénomène était loin d'avoir, en Chine, toutes les caractéristiques et surtout la popularité dont il bénéficia au Japon. En Chine, il s'agissait plutôt de simples guerriers dotés de capacités particulières, tandis qu'au Japon on trouvait des groupes organisés s'adonnant au même type d'activité mercenaire. En Chine, ce type de guerrier était en général contraint à une vie de hors-la-loi à cause d'une injustice du souverain ou encore par vocation, alors qu'au Japon, on était Ninja par tradition familiale.

LA COREE

La péninsule coréenne est la partie du continent asiatique la plus proche des îles japonaises ; les échanges culturels entre les deux pays étaient par conséquent parfaitement naturels même si, bien souvent, ces relations prenaient l'allure d'expéditions armées.

Le roi de Sylla, une des trois régions de la Corée d'autrefois, créa, suite à un rêve prophétique, le Hwarang : groupe de jeunes guerriers choisis, vivant ensemble et auxquels toutes les techniques de combat étaient enseignées. Le Hwarang-do, c'est-à-dire la voie de l'élite des guerriers, avait deux aspects : Jung-do (la voie du sabre), principe d'adhésion aux idéaux les plus nobles du guerrier, et Am Ja (la voie de l'obscurité), par laquelle l'obtention de la victoire justifiait n'importe quel moyen.



Un Ninja en tenue d'expédition : on remarquera la cagoule classique, comportant différents éléments, nouée autour du cou pour ne pas gêner (elle peut être portée sur les épaules ou sur le dos), ainsi que la corde à croc attachée à la ceinture pour les éventuelles escalades. Les armes, bien qu'étant semblables à celles des samourais, sont souvent plus petites et plus maniables

Parmi les Hwarang, les plus qualifiés s'appelaient Sool Sa (les cavaliers de la nuit). Ils pratiquaient le Jung-do mais aussi le Am Ja, ainsi que le Un Shin Bop, art du combat caché, lui-même divisé en plusieurs spécialités : art de la dissimulation, de l'infiltration, du pouvoir de l'esprit et de son utilisation, art de marcher, de grimper et de se déplacer sur n'importe quel terrain.

Grâce à ses Hwarang, et en particulier aux Sool Sa, le roi de Sylla parvint à conquérir les royaumes limitrophes de Paecke et de Koguryo. La conclusion de la guerre marqua la fin du groupe d'élite : privé d'action, il perdit toute sa puissance et ses chefs furent impliqués dans des complots politiques qui débouchèrent sur la dissolution des bataillons de Hwarang.

Les techniques Hwarang furent cependant transmises et sont d'ailleurs toujours enseignées aujourd'hui. Le plus célèbre représentant du Hwarang-do moderne était Michael Echanis, célèbre pour avoir écrit des manuels d'entraînement à destination de certains corps militaires américains. En 1978 Echanis, alors « conseiller militaire », disparut dans la jungle du Nicaragua, officiellement tué par une bombe.

Il existe également des légendes plus sinistres encore sur les « tigres de la nuit », corps spécial d'assassins aux ordres de l'empereur de Chine, célèbres pour leur façon de se déplacer sans être vus et pour leur maniement d'armes silencieuses et aussi incroyables que la « guillotine volante ». Ces tueurs seraient originaires d'un village précis de la Corée.

On peut facilement penser que des groupes de Coréens, ou de simples individus, émigrèrent au Japon à différentes époques et qu'ils s'établirent dans des régions peu fréquentées où ils purent se mêler à d'autres groupes pour donner finalement naissance aux Ninja ; mais il ne s'agit, évidemment, que d'une hypothèse.

LE JAPON

Les premières traces d'espionnage au Japon remontent au VIII^e siècle, époque du règne du prince Shotoku, même si l'on ne parle pas encore spécifiquement de Ninjutsu. En revanche, il est certain que dans les différentes régions montagneuses du Japon, et en particulier à Iga et à Koga, vivaient des groupes de familles, peut-être originaires du continent, farouchement indépendantes et sans contacts avec l'extérieur. Parmi les autres groupes de Ninja célèbres, on compte les Shinshu de Nagano, dits Suppa, les Kosshu de Yamanashi, ou singes de montagne, les Rikuzen de Sendai, ou bons noirs, les Joshu de Tochigi, dits Rappa.

Parmi ces groupes en marge de la société, on trouve également les Yamabushi : des moines vivant dans les monastères de montagne qui n'avaient aucun scrupule à intervenir dans la politique de la capitale, et qui descendaient armés du mont Hei. Au cours des nombreuses batailles qui, pendant des décennies, opposèrent les Yamabushi au pouvoir central, on peut imaginer que fuyards et vaincus trouvèrent refuge dans les différents villages cachés dans la montagne et qu'ils y enseignèrent leur art guerrier.

Avant l'an 1000 un moine, dénommé En no Gyoia, fonda le Shugendo à partir de préceptes d'origine chinoise et ceci dans le but d'unifier les différents groupes de Yamabushi. Le Shugendo fusionnait les enseignements du bouddhisme ésotérique et une partie du chamanisme ja-

ponais appelé Mikkyo, avec une pratique de vie ascétique dans la montagne qui devait amener l'esprit à transcender le corps. Tous ces enseignements, comme plus tard l'Omyodo, sorte de science de la divination également d'origine chinoise, sont considérés fondamentaux pour la naissance de l'art Ninja.

Un autre élément important et souvent négligé fut les Ikki, groupes habitant les campagnes, et en particulier l'Ikko Ikki, ligue religieuse de la secte Jodo qui était organisée militairement. En 1488, cette ligue conquiert la province de Kaga qu'elle conserva jusqu'en 1580 ; elle construisit en outre une énorme cathédrale-forteresse à Osaka. Il est fort probable que certains de ses éléments, célèbres pour leur fanatisme, leurs capacités guerrières et leur maniement des armes à feu, soient venus grossir les rangs Ninja ; à moins que ce ne soit le contraire et que les grandes capacités guerrières des Ikki dérivent en réalité des enseignements Ninja.

Les Ninja représentent donc un groupe d'individus particuliers, uniquement fidèles à leurs chefs directs, et dont les capacités résultent d'un conditionnement physique et psychologique commencé dès l'enfance et ne s'achevant qu'avec la mort. La plupart ne progressait pas vraiment dans le Ninjutsu, se limitant à survivre et à devenir de bons spécialistes. Par contre, les rares éléments qui montraient une aptitude particulière se voyaient enseigner de nouvelles matières comme l'étude de la nature humaine (Satsujin no jutsu, deviner la nature d'un

individu d'après son comportement), et parfois même des matières très nobles où la science Ninja fusionnait avec la magie.

En théorie, seuls ceux qui naissaient Ninja pouvaient devenir membres du clan, mais il arrivait parfois que certains individus trouvant l'hospitalité chez ces guerriers de l'ombre offrent à ces derniers leurs services en retour ; et ce fut ce flux constant de connaissances, filtré par des esprits prêts à accueillir et à exploiter tout ce qu'il y avait de nouveau, qui constitua peu à peu les bases de cette discipline unique qu'est le Ninjutsu.

LES TROIS GRANDES ETAPES HISTORIQUES

L'histoire Ninja se découpe en trois grandes périodes (quatre, si l'on tient compte de l'époque actuelle) : des origines à l'instauration de la dynastie des shoguns Tokugawa (époque Edo, à partir de 1616), de l'époque Edo jusqu'à la restauration Meiji (1867), puis de la restauration jusqu'à la Seconde Guerre mondiale.

La première période commence aux origines, qui comme nous l'avons vu sont assez mystérieuses et controversées (ou peut-être multiples, les différents clans Ninja pouvant avoir eu des origines différentes), pour se terminer à la période Edo ou plus exactement à la destruction par Oda Nobunaga des différents clans d'Iga et de Koga, en passant par l'époque la plus romantique du Japon, celle de la guerre Gempei.

Concernant l'histoire Ninja, deux types d'interprétation sont donnés

bien qu'en opposition totale : c'est d'une part l'historiographie officielle qui tend à ignorer l'activité des Ninja (allant même parfois jusqu'à la nier), et d'autre part la tradition populaire qui voit l'ombre du Ninja derrière tous les événements de la période correspondant à l'isolement des divers clans dans des lieux inconnus.

En dehors de son caractère strictement secret, cette période correspond également à celle où les guerriers de l'ombre étaient utilisés lors de véritables opérations militaires : ils pouvaient s'infiltrer dans une armée, faire des incursions dans le camp adverse, ou encore s'emparer d'un château en ouvrant les portes à leurs alliés.

Le personnage, le premier auquel on fait référence, qui a eu recours à ce qui plus tard devait être connu sous le nom de Ninjutsu, vivait au VII^e siècle : il s'agit du prince Shoto-ku Taishi qui, dans sa lutte contre Moriya, utilisa un expert du nom de Otomo le malin, et lui aurait concédé après la victoire le nom de Shinobi (caché, l'un des synonymes de Ninja).

Peu après on relève la présence de Eno Ozuno, magicien des montagnes qui pendant des années tint en échec le gouvernement en place qui lui donnait la chasse, et qui ne se rendit que lorsque ce dernier prit sa mère en otage.

S'il est vrai que toutes les affirmations selon lesquelles Yoshitsune était un chef Ninja sont infondées, certains éléments de sa légende ont permis ce type d'interprétation. Frère cadet du célèbre Minamoto no Yoritomo, il passa son enfance ca-

ché afin de se soustraire à la poursuite des Taira, ennemis qui avaient alors l'avantage. Elancé et naturellement agile, le jeune homme qui portait à cette époque le nom de Ushikawa Maru, reçut une formation en arts martiaux à la cour du roi des Tengu. Ceux-ci, êtres mythiques vivant dans les forêts, se délectaient à jouer des tours aux voyageurs, mais étaient également imbattables dans l'art du combat (on dit même que Yagyu Munenori aurait été l'un de leurs disciples).

Un jour, alors qu'il traversait un pont, Yoshitsune fut défié par Musashi bo Benkei, un gigantesque Yamabushi qui avait fait vœu de ne pas quitter ce même pont avant d'avoir recueilli cent sabres pris aux guerriers vaincus ; il n'en avait jusque-là récupéré que 97.

Le duel entre Yoshitsune et Benkei n'est pas sans rappeler celui qui opposa Robin des Bois et Little John : l'adversaire le plus gros ne parvient pas à toucher le plus agile et doit à la fin reconnaître sa défaite. Après cet épisode, Benkei suivra Yoshitsune toute sa vie. Ayant contribué pour beaucoup à la victoire des Minamoto contre les Taira, Yoshitsune suscita la jalousie de Yoritomo son frère aîné, chef du clan. Il passa le reste de sa vie errant en compagnie de quelques fidèles, toujours poursuivi par ses ennemis dont il ne cessa de se moquer, dans une aventure aux mille épisodes. Cela durera jusqu'à sa mort et celle de Benkei (mort très controversée qui ne fut peut-être qu'une astuce car les corps furent la proie des flammes, leurs fantômes apparaissant dans plusieurs épiso-

des de l'histoire de cette époque et des suivantes).

Mais le Ninjutsu du Yoshitsune ryu, comme il apparaît dans le Yoshitsune Tora no Maki cité précédemment, est un mélange de magie, divination et stratégie, et semble plus destiné à des samouraïs qu'à des Ninja, même si la partie traitant des Kuji (ou Mudra sanscrits, signes magiques composés avec les doigts) inspirera les ouvrages postérieurs.

C'est à la fin de l'époque Kamakura (1333) que la présence de groupes de Ninja établis à Iga et Koga est signalée pour la première fois.

Les Ninja d'Iga s'organisaient dans une discipline féodale sous la protection des familles Hattori, Momochi, Oe, Toda, Mochizuki et Fujibayashi, à l'ombre du grand château Hakuho (phénix blanc). Koga en revanche était habité par plus de cinquante familles, la plupart descendant de Ronin, samouraïs sans clan. De 1334 à 1393 à l'époque Nambokucho, caractérisée par la multiplication des guerres féodales sous la faible dynastie des shoguns Ashikaga, apparaît le personnage de Kusunoki Masahige. Avec son réseau composé d'une cinquantaine d'agents d'Iga répartis dans différentes villes, il recueillait des informations pour les vendre au plus offrant. L'époque Muromachi, elle, se caractérise tout d'abord par une paix relative, mais dégénère bientôt avec la guerre Onin (1467-77), puis avec la période dite Sengoku (le pays en guerre) durant laquelle les grands feudataires comme les Takeda, Uesugi, Hojo, Saito, s'affrontent dans des conflits sanglants, et les Ikki

entrent en rébellion. Dans la guerre opposant Takeda Shingen et Uesugi Kenshin, les Ninja furent utilisés dans les deux camps comme troupes d'infiltration et de reconnaissance, et c'est à l'un d'entre eux que l'on attribue un système de signalisation devenu depuis des plus communs.

Une nouvelle étoile surgit alors dans le firmament des grands chefs guerriers, il s'agit de Oda Nobunaga, qui commence par mettre les Takeda en déroute en pratiquant la fusillade (d'une façon qui aurait ridiculisé les armées occidentales de l'époque). Il se défait ensuite de Uesugi Kenshin, dit la légende, en lui envoyant un Ninja nain du nom de Ukifune Jinnai qui, après s'être glissé dans les égouts pour rejoindre le cabinet de toilette du sieur Uesugi, l'aurait empalé avec une lance.

Par vengeance, dit-on dans les contes Ninja, mais plus vraisemblablement dans le cadre d'une politique d'expansion visant à mettre des régions indépendantes sous contrôle direct, ou peut-être encore comme conséquence de la campagne contre le Ikko Ikki, Oda Nobunaga, après une première tentative échouée, envahit en bloc la province de Iga et élimine les clans presque intégralement. Les légendes Ninja citent sans cesse ce moment de défaite amère, chantant les louanges des Jonin qui combattirent sauvagement pour défendre leurs terres et leurs familles. Momochi Sandayu se distingua tout particulièrement contrairement à Fujibayashi Nagato, grand absent, qui avait pourtant une réputation de valeureux guerrier...

Rien d'étonnant à cela car les deux chefs n'étaient qu'une seule et même personne ! Sandayu, en dehors de sa propre identité et de celle du chef des Fujibayashi, avait encore deux identités. Ayant échappé au massacre d'Iga, il s'établit à Kii pour s'en retourner mourir plus tard à Iga. Oda Nobunaga fut tué dans une embuscade tendue par son ennemi Akechi Mitsuhide, à laquelle les Ninja ne furent peut-être pas étrangers, puis disparut dans un temple en flammes. Togugawa Ieyasu, l'un de ses généraux, le remplaça au pouvoir. Sauvé un jour par Hattori Hanzo, il placera celui-ci à la tête des espions ; ceux-ci, appelés « hommes herbe », étaient souvent pris pour des jardiniers.

Nous entrons à présent dans la seconde période de l'histoire Ninja, dans le long shogunat des Tokugawa. Il existe alors trois types de Ninja : ceux à la solde du gouvernement des Hattori (et peut-être même un autre réseau aux ordres des Yagyu), quelques petits groupes à la solde des différents feudataires, se limitant à une activité locale, et les descendants d'autres groupes qui s'enrôlent dans la police, où ils se révèlent très efficaces grâce à leur grand réseau d'informateurs.

La seule opération officielle des Ninja à cette époque eut lieu pendant la rébellion chrétienne de Shimabara ; on ne peut d'ailleurs pas dire qu'ils y jouèrent un rôle très glorieux. A la mort de Hattori Hanzo, son fils ne parvint pas à maintenir la suprématie de sa famille : des épisodes de rébellion contre l'autorité conduisi-



2

A l'inverse des Européens, les Japonais, dans le combat au couteau, tiennent leur arme vers l'avant : les Ninja n'échappent pas à cette règle que l'on doit à la grande efficacité des lames nippones. Ce système de combat devait être adopté par le colonel Jim Bowie, inventeur du couteau du même nom, et remporter du succès dans l'Ouest américain du XIX^e siècle

rent à la dissolution du groupe des Ninja de Iga au service du Shogun (mais ce fut peut-être le triomphe des Yagyu) et ce fut alors la fin du Ninjutsu.

L'époque de Meiji commence avec l'ouverture du Japon à l'Occident et ses efforts consécutifs pour devenir une nation occidentale. Les débuts de cette période furent marqués par la rébellion sanglante de Satsuma,

au cours de laquelle les samourais conservateurs se rangèrent aux côtés du Shogun destitué Tokugawa, opposé au modernisme de l'empereur ; mais le rôle des Ninja dans ces événements n'a jamais été prouvé, tout comme les différents épisodes qui auraient eu lieu pendant la guerre russo-japonaise et sino-japonaise ne l'ont jamais été. Il est aussi question d'un terrible combat qui aurait eu lieu entre Ninja japonais et Ninja chinois.

Les documents historiques, qui ne sont pas toujours très fiables, vont du simple récit fantastique aux manuels ésotériques fantaisistes, dont la plupart remontent à l'époque Edo. C'est à ce moment précis que l'on assista à l'apparition de nombreux gadgets Ninja sur lesquels les collectionneurs de l'époque se ruèrent avec avidité.

En dehors de manuscrits secrets possédés par les nombreux descendants des écoles, sur lesquels nous ne pouvons nous prononcer n'en ayant vu qu'un seul exemplaire, nous citerons le Bansenshukai (dix mille fleuves descendent vers la mer), véritable encyclopédie du Ninjutsu attribuée à Fujibayashi Yasukoshi et écrite en 1676. Il s'agit d'un traité composé en plusieurs parties et rédigé dans une langue très difficile à comprendre pour un Japonais moderne. L'œuvre contient :

- Jo, introduction à la philosophie Ninja et éloge du Ninja par rapport aux autres guerriers ;
- Shoshin, la pureté des idéaux ; les techniques Ninja peuvent être utilisées par quiconque, mais seulement ceux ayant une

- mentalité adéquate sont de véritables Ninja ;
- Sochi, traite de l'organisation du groupe Ninja ;
 - Yonin, l'aspect positif du Ninjutsu ;
 - Innin, l'aspect négatif, techniques d'infiltration, ruses, etc. ; allusion très nette aux techniques considérées comme déshonorantes par les samouraïs ;
 - Tenchi, terre et ciel, observation des conditions météorologiques et techniques de prévision ;
 - Ninchi, description de la tenue et de l'équipement ; liste des ustensiles utilisés pour ramper, s'infiltrer dans une habitation, agir dans l'eau, méthodes de préparation des venins, des explosifs, des substances médicinales et des fumigènes.

Dans la dernière partie de l'époque Showa, un grand intérêt fut porté à tous les arts martiaux et également au Ninjutsu, mais dans le plus grand secret. On ne sait pas vraiment si les Ninja opérèrent dans le Manchukuo ; mais pour ce qui est des autres opérations conduites dans le Pacifique, il est certain que l'utilité des Ninja fut réduite car les ennemis étaient principalement de race blanche et l'infiltration s'avérait par conséquent impossible. Nous arrivons à présent à l'époque moderne où les guerriers Shinobi sont sortis à découvert.

L'ECOLE YAGYU

Parmi les différents clans Ninja qui utilisèrent le Ninjutsu sans apparte-

nir aux groupes de Iga et de Koga, un nom en particulier ressort : celui du clan Yagyu. A l'origine de nombreux experts du sabre et d'une école d'armes célèbre au travers des siècles, Yagyu Shinkage ryu, ses enseignements secrets ont constitué une source inépuisable d'inspiration pour de nombreux grands maîtres, parmi lesquels le fondateur de l'Aïkido, Ueshiba Morihei.

Le fief Yagyu se trouve dans le Kiniki, une région montagneuse située entre le lac Biwa et Nara, à l'abri des tumultes des nombreuses factions alors en guerre. Il était tenu par une famille descendante des Sugawara, qui avec le temps finit par adopter le nom du fief, pour le compte du monastère de Kasuga.

Dans le village de Yagyumura, la vie était tranquille même si le clan (qui entre-temps était passé sous contrôle impérial) continuait son entraînement guerrier selon le Tomita ryu. Le fief et son clan furent impliqués dans les différentes luttes qui opposèrent les grandes familles féodales du ^{XVI}^e siècle.

Un événement important survint : la rencontre entre Yagyu Muneyoshi et Nobutsuna Kamiizumi, maître du mystérieux Kage ryu (école de l'ombre) et célèbre pour s'être battu contre le grand Takeda Shingen. Sur les conseils de son nouveau maître, Muneyoshi fit de rapides progrès et obtint bientôt le titre de successeur au chef de l'école qui entre temps avait changé de nom pour devenir Shin Kage (nouvelle ombre).

En 1594, la famille Yagyu devient disciple de Tokugawa Ieyasu qui nomme le jeune fils de Muneyoshi

maître d'armes personnel ; le jeune Yagyu sait rapidement se rendre utile voire indispensable. C'est lui qui convaincra les autres seigneurs du Kinki de soutenir les Tokugawa ; son frère aîné, Munetoshi, qui entre temps s'était éloigné du clan pour devenir le secrétaire des Ishida, ennemis des Tokugawa, l'y aidera. La tradition secrète désigne Yoshikatsu, l'aîné des frères, estropié depuis la bataille de Tatsuichi, et par conséquent exclu de la succession, comme étant le chef de la partie cachée (ura) du clan ; celle-ci était utilisée dans les opérations d'espionnage et de guérilla auxquelles participaient, dit-on, les habitants des montagnes proches du fief ; une force prête à servir le clan à tout moment.

Dans la célèbre bataille de Sekigahara, le seigneur Kobayakawa, influencé par Munetoshi, changera de camp au dernier moment pour faire triompher Togukawa Ieyasu qui recevra de l'empereur le titre de Seii Taishogun. Avec le temps, Munenori deviendra maître du sabre d'Hidetada, second Tokugawa, en lui sauvant la vie dans une embuscade de la deuxième bataille d'hiver d'Osaka.

Le fils de Munenori, Mitsuyoshi, mieux connu en tant que Jubei, est peut-être le plus célèbre des maîtres de l'art du sabre Yagyu. Ami d'enfance de Iemitsu, troisième Shogun Tokugawa, le Yagyu borgne, il disparut de Edo pendant plus de quinze ans, officiellement dans la disgrâce, mais en réalité chargé de missions secrètes en tant que chef des Sometsuke, les espions du Shogun. Les deux branches de l'école Ya-



Le Ninja dans l'iconographie populaire : sabre sur l'épaule, gantelet de fer (shuko), et plus d'un tour dans son sac

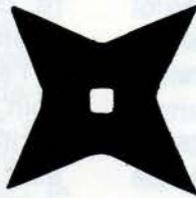
gyu, celle d'Edo dirigée par les descendants de Jubei et celle d' Owari dirigée par ceux de Yoshikatsu, apparemment rivales, sont à l'origine de nombreux épisodes sanglants de la période Edo apparemment pacifique. Les légendes populaires affirment que les maîtres de l'ombre, officiellement ennemis, restaient très liés et étaient chargés de missions spéciales par la cour du Shogun, aidés de leurs mystérieux sujets des monts Kasuga.

On connaît de nombreuses techniques fort intéressantes du style Yagyu Shinkage, telles que les cours de Muto (combat sans arme face à

un adversaire armé), de Shuriken Jut-
su ou de stratégie, mais les discipli-
nes les plus secrètes n'étaient con-
fiées qu'aux élèves les plus brillants,
et c'est probablement en cela que ré-
side le secret du Ninjutsu Yagyū.

Qu'arriva-t-il par la suite aux des-
cendants de ce qui fut l'une des plus
puissantes écoles d'armes du Jap-
on ? Fidèles au Shogun jusqu'à
leur dernier souffle, la plupart des
maîtres dans l'art du sabre mouru-
rent dans la rébellion de Satsuma,
au début de l'ère Meiji, fauchés

comme bien d'autres par les fusils
de l'armée impériale, instruite « à
l'occidentale ». Aujourd'hui, les ra-
res maîtres de ce style se tiennent à
l'écart dans le monde tumultueux
des arts martiaux japonais ; mais
pour les initiés, quiconque porte
l'emblème des deux chapeaux de
paille (kasa) de l'ancien clan, sera
toujours traité avec le plus grand res-
pect. Une vieille chanson japonaise
dit : « Le mont des Yagyū a deux
chapeaux, mais on ignore ce qu'il
cache ».



BUGEI ET BUDO

Une petite introduction est nécessaire pour mieux comprendre la réalité des arts martiaux japonais, dont le Ninjutsu fait partie, même de façon un peu particulière.

Dans l'ancien Japon, l'éducation d'un guerrier se faisait au sein d'un ryu ou école : cette dernière pouvait être extrêmement spécialisée, et ne concerner par exemple que le maniement d'une seule arme comme l'arc, ou encore l'enseignement de techniques particulières comme la natation avec armure. Mais ces écoles pouvaient être plus générales et enseigner tout ce dont un samouraï pouvait avoir besoin sur et hors du champ de bataille.

Ces écoles regroupaient sous le nom de Heiho (stratégie) l'étude de la science de la fortification, de la politique, des classiques chinois, etc. Les écoles les plus anciennes dispensaient également l'enseignement d'autres matières comme l'art de la divination de la personnalité d'autrui ou la danse.

L'enseignement dans un ryu comprenait plusieurs niveaux dont le dernier portait le nom de Okuden, étape de la transmission des secrets de l'école. Le passage d'un niveau à un autre, qui se faisait sur décision du maître ou du conseil des anciens,

était marqué par une brève cérémonie avec remise de diplôme.

Lorsque l'élève avait prouvé sa fidélité à l'école et était considéré en mesure d'ingurgiter de nouvelles notions sans risque de fausser son style, il était autorisé à « regarder autour de lui » en rendant visite à d'autres écoles, pour élargir sa propre expérience.

Certains ryu étaient étroitement liés à un clan, comme Shindo Muso l'était au clan Kuroda, ou Hono Ha Itto au clan de Aizu. D'autres au contraire, comme le Shinto ryu des sanctuaires de Katori et Kajima ou encore l'école de lance du monastère Hozoin, étaient indépendantes. L'apparition d'une école traditionnelle était en général le fait de guerriers qui, ayant expérimenté leur propre technique en duel ou sur le champ de bataille, étaient embauchés pour l'enseigner et fondaient ensuite un ryu (il arrivait parfois que cela se fasse par inspiration supérieure : Tenshin Shoden).

A la mort du fondateur, la direction était prise par le fils ou par le meilleur des disciples ; mais la plupart de ces écoles ne survivaient pas plus de deux ou trois générations. La fermeture pouvait dépendre du manque de charisme du chef d'éta-

blissement ou de la concurrence d'autres écoles, qui parfois défiaient ou finissaient même par envahir ou détruire le siège de l'école concurrente (Dojo yaburi).

Lorsqu'une école survivait à son chef, cela signifiait que son enseignement dispensait des principes utiles au combat ; l'efficacité était la qualité essentielle à son existence. Un style de combat ou une école d'arts martiaux se constituent d'une série de techniques ou de mouvements ; ceux-ci à leur tour sont l'application d'un ou de plusieurs principes fondamentaux. Les élèves, avec un entraînement assidu, finissent par maîtriser ces principes et peuvent ainsi les appliquer à de nouveaux mouvements et à des situations différentes.

La méthode d'enseignement varie énormément d'une école à l'autre et les différentes techniques étudiées peuvent être regroupées en séries préétablies (kata ou kumitachi). Dans certains styles la progression de l'enseignement est établie de façon stricte, mais dans d'autres, elle peut varier selon la personnalité ou l'intuition de l'enseignant. Voici le programme d'une école traditionnelle :

- exercices de base (chutes, déplacements, etc.) ;
- techniques fondamentales (position de garde, technique de frappe ou maniement élémentaire de l'arme) ;
- premières applications (dans une action contre un adversaire : une attaque ou une défense contre une attaque de type précis) ;
- applications complexes (formes préétablies : kata ou kumitachi) ;

— combat libre d'entraînement (avec plusieurs règles ou limites selon le degré de fiabilité).

Vers la fin de l'ère Edo, caractérisée par une longue période de paix, ces écoles qui auparavant étaient fréquentées pour apprendre à se défendre ou pour améliorer sa position dans la hiérarchie du clan, commencèrent à être fréquentées à des fins diverses : on avait découvert que la pratique assidue des arts martiaux apportait une amélioration spirituelle ou avait du moins des effets bénéfiques sur la vie de tous les jours. Des techniques purement fonctionnelles du Bugei était né le Budo : la voie spirituelle des arts martiaux.

Par analogie, on étudie aujourd'hui les techniques anciennes d'espionnage et d'effraction dans leurs formes agressives dans le but d'éduquer l'esprit et atteindre le niveau des grands maîtres. Il s'agit là d'un objectif extrêmement difficile à atteindre : aujourd'hui, les conditions sont différentes et le temps que l'on consacre à l'entraînement est très réduit, quant à la motivation de la survie, elle a bel et bien disparu. Et ce n'est généralement pas en se fixant des objectifs à atteindre dans le domaine spirituel que l'on progresse ; la seule et unique méthode valable aujourd'hui est celle inspirée par la passion.

C'est dans ce sens que nous défendons l'étude du Ninjutsu ; il serait plus exact de parler de Nin do, mais le suffixe Jutsu a été maintenu parce qu'il s'agit d'un art vivant, un domaine de recherche passionnant qui nous aide à mieux comprendre les hommes et la nature.

LE NINJUTSU AUJOURD'HUI

De nos jours, le Ninjutsu se divise en deux branches bien distinctes : il y a d'une part l'art « vivant », c'est-à-dire des gens normaux qui ont des bureaux à Tokyo ou dans une autre grande ville et agissent dans le monde impitoyable de l'industrie japonaise en tant que « conseillers en affaires spéciales ». Ils épient la concurrence, testent la fidélité des employés, organisent de temps à autres de petits sabotages et acceptent aussi des affaires privées comme retrouver une personne disparue. Ils ont recours à tout un arsenal électronique et informatique mais les techniques traditionnelles sont toujours conservées en cas de danger. Leur méthode de combat est extrêmement dure et efficace et les adeptes des arts martiaux traditionnels n'ont aucune chance face à eux.

On parle même de l'existence d'un bureau de Ninjutsu au sein des services secrets de l'armée, chargé du contre-espionnage et de l'entraînement des corps spéciaux, mais rien n'est moins sûr.

L'autre branche du Ninjutsu est historique et ses descendants les plus célèbres sont les élèves de feu Takamatsu ; leur approche du Ninjutsu est identique à celle de la période

antérieure à 1865 et ils n'ont d'autre objectif que celui de transmettre leur art : celui-ci est transformé en « voie » (do) d'amélioration de l'individu, comme c'est le cas dans les arts martiaux classiques.

Ceci ne signifie pas que le Ninjutsu historique n'est pas efficace ; au contraire, celui-ci pourrait avoir dans certains domaines une utilité pratique incontestable, mais pour citer le Dr Hatsumi : « Si vous voulez pouvoir vous défendre, demandez le port d'armes » ou encore « Inutile de savoir grimper sur un mur lisse pour ouvrir un coffre-fort ».

Mais le Ninjutsu historique n'est pas pour autant bêtement rétrograde : ses adeptes sont toujours prêts à introduire de nouvelles techniques ou matériaux ; le Dr Hatsumi conseille d'apprendre le tir parce que « on doit connaître l'ennemi auquel on peut être confronté ».

Il en résulte un art différent du Ninjutsu tel qu'il était pratiqué, mais tout aussi fascinant ; la plupart des conditions ont changé : la dure nécessité de la survie, le défi du combat à mort et certains domaines de l'art comme l'étude de la pénétration en camp adverse, ont subi de profondes modifications. Même s'il est vrai que les principes fondamen-

taux comme ceux de la tenue sont toujours valables. L'étude des armes et du combat corps à corps a également fait l'objet de quelques changements : l'objectif aujourd'hui est de vaincre sans prendre la vie. En effet, les coups mortels sont étudiés pour transmettre l'art et non pour être appliqués ; mais le vieil esprit demeure.

Le changement le plus frappant se situe à un niveau plus élevé : celui qui autrefois était « okuden » (réservé) et n'était révélé qu'aux élèves les plus âgés qui avaient montré les signes du « feu divin », le domaine spirituel.

Même si les plus grands secrets ne sont jamais dévoilés aux débutants, le côté spirituel du Ninjutsu est aujourd'hui plus approfondi que jamais par les représentants du courant historique : les vieilles incantations, les signes avec les mains (kuji) et les formules visuelles constituent un sujet d'étude des plus passionnants, et n'ont pas perdu de leur efficacité au cours des siècles. Et c'est surtout dans ce domaine que les Ninja modernes peuvent prétendre être les descendants directs des anciens « guerriers de l'ombre ».

Un autre aspect du Ninjutsu que l'on étudie dans les écoles historiques est celui de la symbiose avec la nature. A l'instar de ses ancêtres idéaux, avant tout chasseurs et hommes des bois, le Ninja moderne étudie la façon de se fondre dans l'environnement qui l'entoure, en l'exploitant sans le modifier.

Selon certains experts, il existe d'autres formes de Ninjutsu même si elles ne sont pas toujours posi-

ves. La première, dite de synthèse, est assez inoffensive et se présente sous la forme d'une école d'arts martiaux modernes (Budo) : Karaté, Judo, Aïkido, Ju Jitsu, etc, dont les membres veulent intégrer à leur entraînement des techniques propres à la tradition Ninja, telles que par exemple le Shuriken Jutsu.

C'est dans le manque d'informations fiables sur le sujet que cette forme de « synthèse » présente ses limites : certaines erreurs graves peuvent en effet limiter la progression. Mais la pratique d'une nouvelle spécialité peut au contraire raviver l'enthousiasme des membres, et la discipline déjà maîtrisée peut permettre une assimilation plus rapide de la nouvelle.

La dernière forme de Ninjutsu, le Ninjutsu militaire, est fort heureusement peu répandue en Europe. Les instructeurs de cette discipline qui se vantent en général d'avoir enseigné chez les bérets verts ou dans différents commandos ou corps spéciaux, remplacent le costume traditionnel par un uniforme camouflage et enseignent un mélange de survival et de défense personnelle très spécialisée ainsi que des techniques paramilitaires.

LES ECOLES DE NINJUTSU

Que peut-on penser lorsque l'on voit une enseigne lumineuse arborant « Ninjutsu » ?

Dès l'instant qu'il y a présence d'une enseigne publicitaire, il ne devrait pas s'agir de pratiques « secrètes ». On peut donc entrer et demander à

assister à un entraînement ou à un cours. Il n'est absolument pas certain que la réponse à cette question soit positive. Eh oui ! Certains Ninja donnent des cours secrets, ont des techniques secrètes, des examens secrets... Mais pourtant, des pages entières de publicité dans les journaux, des affiches et des articles dans les magazines parlant de la double identité du mystérieux « Sen-sei », semblent échapper à cette surprenante réserve.

Il existe toutefois des écoles qui enseignent au grand jour et tentent de promouvoir le Ninjutsu comme un art martial comme les autres, tout en respectant une certaine cohérence sur le fond. Il est dans ce cas tout à fait possible d'assister à un cours ou à un entraînement.

Attention ! La proposition d'un cours de Ninjutsu peut cacher à peu près n'importe quoi. Il peut très bien s'agir d'un cours de survie faisant appel à des éléments de défense personnels ou relevant des arts martiaux ; il peut s'agir également d'un cocktail de Karaté, de Judo, de Kobudo ou autre, ou tout simplement d'une technique de combat quelconque dont le costume noir est le seul point commun avec le Ninjutsu. Et bien sûr, il peut s'agir de Ninjutsu dit traditionnel ou historique.

Il faut avant tout savoir ce que l'on recherche : on ne peut pas affirmer à priori qu'une école de Ninjutsu moderne ou occidentalisé est moins bonne qu'une école de Ninjutsu traditionnel, et réciproquement.

Nous aborderons de manière plus générale le thème des écoles qui enseignent le Ninjutsu authentique, du

fait de leurs liens historiques avec l'ancien clan, et de leur réputation reconnue un peu partout dans le monde. Non pas que notre but soit de dénigrer les écoles d'origine éclectique. Il suffit de citer le seul nom de Franck Dux, enseignant d'une méthode particulière de Ninjutsu à North Hollywood, dont la carrière de fighter (355 combats gagnés et le KO le plus rapide du monde : 1,8 seconde) a inspiré le film *Bloodsport* sorti en 1988, interprété par la nouvelle star du combat Jean-Claude Van Damme.

Etats-Unis. Au cours d'une visite rendue aux célèbres bérets verts, un officier de l'aviation japonaise fut invité à faire une démonstration des techniques de combat de ses ancêtres :

« Vous êtes un soldat japonais et vous devez donc forcément connaître le Budo japonais ». L'invitation au combat est immédiatement refusée mais la demande se fait de plus en plus insistante et le Japonais ne peut faire autrement qu'accepter.

Affronter des experts de la guerre, avec une grande expérience de la jungle acquise au Vietnam, n'est pas une entreprise très simple. Les adversaires sont au nombre de trois, tous experts en boxe, en combat au couteau, du bâton, de la lutte corps à corps, du sabre, et animés par un seul objectif : vaincre pour ne pas mourir.

Le Japonais se place au centre et ses adversaires qui l'entourent s'apprêtent à l'attaquer. Son regard fend l'espace et le temps semble s'arrêter. L'action explose : quelques mou-

vements naturels, effectués avec peu d'efforts et un maximum d'efficacité, suffisent à envoyer tous les agresseurs à terre. Mais malgré leur défaite, ceux-ci se relèvent et poursuivent leur attaque ; les Américains finissent toutefois par s'apercevoir de la détermination de leur adversaire à mettre fin au combat et décident de rester au sol : l'un d'entre eux a une épaule fracturée.

Tout le monde félicite le valeureux guerrier aux yeux en amandes et on lui offre un béret taché de sang ramené du Vietnam.

Le protagoniste de cet épisode du nom de Manaka est 8^e dan, expert en arts martiaux traditionnels et fut plus précisément pendant de nombreuses années l'élève d'un certain Masaaki Hatsumi de Noda-shi, dans la banlieue de Tokyo.

Son nom est désormais devenu synonyme de Ninjutsu dans le monde entier et de nombreux magazines publient en permanence ses photographies. Au Japon on le surnomme « Vénérable Dragon Blanc » et il passe tantôt pour un magicien, tantôt pour un messie ou pour un démon des arts martiaux. Masaaki Hatsumi est le 34^e Grand Maître du Togakure-Ryu, une école appartenant à la grande tradition Ninja d'Iga, existant depuis près de 800 ans. Le fondateur du Togakure-Ryu s'appelle Daisuke Nishina (devenu par la suite Daisuke Togakure, du nom du village dont il est issu), un samouraï qui pendant la guerre se réfugia dans la province de Iga où il apprit les arts martiaux ésotériques chez quelques mystiques et grands experts des arts du combat. A la fin de

sa formation, Daisuke fonda le Togakure-Ryu, l'une des cent écoles de Ninjutsu répertoriées, et certainement la plus documentée de toutes sur le plan historique.

La base de la méthode Bujinkan Ninpo Taijutsu de Masaaki Hatsumi est le Togakure-Ryu, mais celui-ci est également Soke (Grand Maître) de plus de neuf traditions martiales : Gyokko-Ryu Koshi Jutsu, Kuki Shinden Ryu Happpo Hikenjutsu, Shinden Fudo-Ryu Dakentai Jutsu, Koto-Ryu Koppo Jutsu, Gikan-Ryu Koppo Jutsu, Tagaki Yoshin-Ryu Jutai Jutsu, Kumogakure-Ryu Ninjutsu, Gyokushin-Ryu Ninjutsu et Togakure-Ryu Ninjutsu. Et cela sans compter que le Maître Hatsumi est détenteur du 10^e dan de Karaté et de plusieurs autres degrés en Judo, Aïkido, Kobudo, Kendo ainsi qu'en Boxe occidentale.

C'est à ce médecin chiropracteur, véritable encyclopédie vivante des arts martiaux, que l'on doit l'apparition du Ninjutsu chez les occidentaux, traditionnellement considérés par les Japonais comme « gaijin », ou encore « singes blancs ».

On compte au Japon plus de cent instructeurs et environ cent mille adeptes du Maître Hatsumi auxquels doivent être ajoutés plusieurs milliers de pratiquants dans le monde entier. L'un de ses disciples les plus célèbres est sans doute l'Américain Stephen Hayes, à la tête de la « Shadows of Iga Ninja Society » et auteur de nombreux livres et articles. Mais celui que Hatsumi considère comme le meilleur étranger n'est autre que l'Israélien Doron Navon (8^e dan), son premier élève non

japonais dont l'initiation remonte à 1966.

Aux Etats-Unis, où l'école a fait tâche d'huile, plusieurs personnages commencent à entrer dans la légende : Jack Hoban, capitaine dans le corps des Marines et expert du couteau ; Bud Malmstrom, bras droit de Hayes et directeur d'une grande école d'Atlanta ; Charles Daniel, également expert d'Aïkido et de Hapkido ; Tetsuya Higuchi, ancien instructeur chef dans les corps spéciaux de la police japonaise, vit aujourd'hui dans l'Ohio et dirige le « Bujinkan Fellowship International », qui organise chaque année la plus grande manifestation Ninja du monde.

Il serait difficile d'oublier Robert Bussey « The King of Combat », qui a abandonné le Ninjutsu pour fonder sa propre école dans le Nebraska « Robert Bussey's Warrior International », après avoir été pendant des années le rival de Hayes du fait d'une approche diamétralement opposée au Togakure-Ryu. Quant au sculptural Cliff Lenderman, il est aujourd'hui directeur de « l'American Ninjutsu Federation » et promeut une méthode qui est en réalité une combinaison de sa propre expérience avec Hayes dans le Togakure-Ryu et du Jeet Kune Do, du Kali et de la Boxe Thaï, pratiqués sous la direction du célèbre Maître philippin Dan Inosanto. Les *American Ninja* de cette organisation s'affrontent dans plus de douze spécialités de combat au programme desquels sont prévus le lancer de shuriken et de shaken sur différents types de cibles, le tir avec armes à feu, avec ar-

balètes, l'équilibre sur des cordes, les parcours de guerre, etc.

Bien que l'on n'ait pas assisté en Europe à une « Ninjamanie » comparable à celle apparue aux Etats-Unis, le Ninjutsu Togakure-Ryu est aujourd'hui représenté dans presque tous les pays. Mais quelques précisions s'imposent : il existe deux méthodes et deux organisations respectives s'occupant du Togakure Ryu. La scission est survenue au Japon au tout début du Togakure-Ryu : le Bujinkan de Masaaki Hatsumi et le Genbukan de Shoto Tanemura. Tous deux ont été élèves du Grand Maître Toshitsugu Takamatsu (33^e Soke Togakure-Ryu), et ont travaillé ensemble de nombreuses années jusqu'à ce que le Maître Tanemura fonde sa propre école. Shoto Tanemura a commencé la pratique des arts martiaux à l'âge de neuf ans, il a été officier et instructeur de combat à l'Académie de police métropolitaine de Tokyo ; il est aujourd'hui Grand Maître de Ninjutsu et de quelques autres disciplines traditionnelles.

Le programme du Genbukan Ninpo Bugei Dojo est fondamentalement semblable à celui du Bujinkan ; l'un comme l'autre prévoient l'étude d'autres styles en dehors du Togakure-Ryu. Plus spécifiquement, le Genbukan comprend : Kumogakure-Ryu, Kukishin-Ryu, Gyokko Ryu, Gyokushin-Ryu, Koto-Ryu, Takagi-Ryu, Gikan-Ryu, et également certains éléments du Muso-Ryu, Yoshin-Ryu, Munen-Ryu, Kito-Ryu, Iga-Ryu, Koga-Ryu, Ichiden-Ryu, Ito-Ryu.

Il faut, pour comprendre comment



4

Photo de groupe avec le Maître Shoto Tanemura (au centre), chef de l'école du Genbukan, au cours d'un stage en Ecosse

plusieurs de ces traditions secrètes sont arrivées jusqu'à nous par les Ninja de la dernière génération, remonter à la source : le Grand Maître Toshitsugu Takamatsu, dit le « Tigre de Mongolie ».

Le petit Takamatsu avait eu le privilège d'apprendre le Ninjutsu avec deux des plus grands Maîtres du pays : Takahage Matsutaro Ishitani (chef de l'école du Kuki Shinden-Ryu Happo Hiken) qui assurait un service de sécurité dans l'usine familiale, et son grand-père, Shinryuken Masamitsu Toda (chef du Koto-Ryu Koppo Jutsu, du Shinden Fudo-Ryu Dakentai Jutsu, et du Togakure-Ryu) qui était aussi le superviseur des professeurs de sabre pour le gouvernement du Shogun Tokugawa de sa région.

Alors qu'il était encore jeune, Takamatsu s'aventura jusqu'en Chine, où il eut l'occasion de vérifier l'efficacité de ses arts en combattant avec de nombreux experts locaux (on raconte qu'il aurait vaincu un

combattant de Kung-fu de 140 kg devant l'empereur de Chine). Il pratiqua lui-même le Kung-fu ou Kempo, et devint membre de la communauté martiale chinoise. A son retour au Japon, après s'être retiré quelques temps dans les montagnes, il se fit ordonner prêtre Mikkyo des Tendai-Shu et atteint ainsi le plus haut niveau spirituel.

Malgré son passé, Toshitsugu Takamatsu était considéré comme un grand expert d'arts martiaux traditionnels, et sa véritable identité d'héritier des secrets Ninja ne fut dévoilée qu'à sa mort en 1972. Cette année-là, les consignes des neuf traditions guerrières citées auparavant furent transmises à ce disciple du nom de Hatsumi, qui avait étudié aux côtés du vieux Maître pendant dix-sept ans.

Ces techniques anciennes, patrimoine exclusif de quelques rares Japonais, sont arrivées jusqu'en Europe. L'un des pionniers du Ninjutsu en Europe est sans aucun doute l'Ita-

lien Elio Bargigli. En 1985, après avoir expérimenté le Karaté, le Kendo, le Kobudo, et le Kickboxing, Bargigli a introduit à Rome le Ninjutsu Togakure-Ryu, qu'il avait étudié en Angleterre aux côtés du Maître Peter Brown du Bujinkan. Après de nombreux séminaires et manifestations internationales, Bargigli a choisi d'abandonner le Karaté, son premier amour, pour se consacrer entièrement au Ninjutsu au Bu-Fu Hombu Dojo, son école romaine qui possède plusieurs filiales également en province.

Pour le Maître Bargigli, le Ninjutsu ne signifie pas simplement le port du shinobi shozoku noir, il s'agit d'un véritable style de vie qui exalte la capacité d'adaptation de l'homme pour la survie.

L'intérêt de cette école s'étend à toutes les branches du Ninjutsu, sans aucune contrainte de style ou limitation. En effet, après sa rencontre avec le Maître Shoto Tanemura, Bargigli a délaissé le Bujinka pour devenir le responsable italien du Genbukan. Mais ce n'est pas tout, le Maître italien est également le représentant européen d'un autre style intéressant de Ninjutsu : le Fuma-Ryu. Dans son célèbre livre, *The Karate Dojo* (1967), Peter Urban, le pionnier américain du Karaté affirmait que le Ninjutsu était pratiquement mort. Aujourd'hui, les adeptes et les experts du Togakure-Ryu affirment qu'il s'agit du seul style de Ninjutsu encore actif et pratiqué au Japon. Nous sommes de l'avis que le Togakure-Ryu n'est pas la seule école traditionnelle ayant survécu à la fin des clans Ninja, mais elle est sans

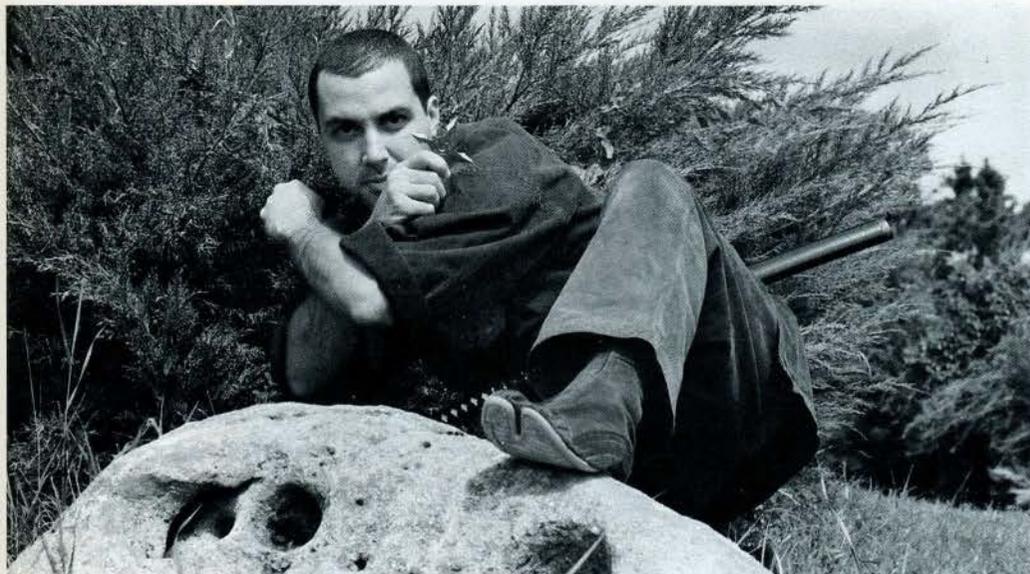
aucun doute la plus répandue et la plus pratiquée au monde.

Le style du « vent du démon », soit le Fuma-Ryu, fut fondé il y a 400 ans par un habile stratège du nom de Fuma Kotaro. Ses troupes Ninja formaient « l'équipe des abeilles », et également la Doku-ro, la célèbre « équipe des crânes » ; chacune d'elles était chargée d'une mission précise et comprenait plusieurs spécialistes.

Les actions des Ninja du Fuma-Ryu se cantonnaient dans l'infiltration et dans l'espionnage au cours des affrontements sur les champs de bataille. En effet, la plupart des armes étudiées dans cette école sont prévues pour une utilisation collective.

Voici donc un autre style de Ninjutsu, combinant les traditions de Iga et de Koga, célèbre aux Etats-Unis mais apparemment méconnu au Japon. Plus précisément à San Francisco où l'héritier du Fuma-Ryu, le Maître Harunaka Hoshino, a fondé en 1973 le « United States Ninja Empire ».

De père chinois et de mère japonaise, Hoshino a étudié le Fuma-Ryu aux côtés du Maître Tanaka de Kawasaki (Kanagawa), ainsi que le Karaté, le Kendo, le Kenjutsu et le Shiatsu avec les Maîtres Isamu Tomotsu, Masahiro Mishihiro et Nakano. Dans l'école, l'enseignement du Ninjutsu ne se fait qu'après une période d'apprentissage du Karaté, du Kendo et du Kenjutsu (Katanawaza). On considère le Karaté comme la base de tout entraînement, même s'il est vrai que de nombreuses techniques à mains ouvertes sont semblables au Kung-fu : le Maître Hoshino tient



5

Elio Bargigli, le « Ninja italien », est un expert du Genbukan Togakure-ryu comme du Fuma-ryu

à rappeler continuellement les origines chinoises de son style.

L'étude des armes prend le Kendo pour base, puis le Kenjutsu construit sur le Kendo, et le Ninjutsu, c'est-à-dire les techniques de Ninja-to, construites sur le Kenjutsu.

Les membres du « United States Ninja Empire » n'étudient pas uniquement les techniques et les kata, mais aussi l'histoire, la philosophie, le japonais, et des traditions qui font de la méthode de Hoshino un art complet.

Le Maître Bargigli pense que l'origine des différentes écoles de Ninjutsu est identique et est par conséquent d'avis que l'enseignement et la pratique de deux styles différents sont conciliables. « J'ai pris la fluidité, la souplesse et la plasticité des mouvements de l'école Genbukan. Le Fuma-Ryu m'a appris à mieux supporter la douleur des coups re-



6

Le Maître Bargigli en garde Dai jodan no kamae avec un sabre Ninja ancien de 380 ans



7

Photo dédicacée par le Maître Harunaka Hoshino : il tient des shaken

çus (je fais faire à mes élèves des exercices épuisants pour renforcer leur corps et leur esprit). « J'ai également été initié à l'art de se fabriquer soi-même des armes, et je l'enseigne dans mon Dojo, » a affirmé Bargigli lors d'une interview.

Mais il existe bien d'autres écoles de par le monde. Certaines d'entre elles font étalage de leur attachement à la tradition avec des techniques historiques comme le Ninjutsu de Yukishiro Sanada qui se réfère au clan des Sanada (qui comprenait des Ninja et des samourais). D'au-

tres en revanche ne cachent pas leur éclectisme ; c'est le cas du Koga-Ryu de Ronald Duncan, un détective privé de New York, célèbre pour ses démonstrations funambulesques et pour l'utilisation de nouvelles armes et techniques (James Loriga du New York Ninpokai est certainement son successeur le plus fidèle) ; il y a aussi la Geijin-Tyu Ninja Academy fondée par le Canadien Robert Law après 37 années de carrière dans la Special Task Force et dans d'autres services de sécurité. La Nindo Ryu School of Bujutsu créée par le pittoresque Carlos Febres dans le Massachusetts, offre pour sa part un choix très personnel de kimonos rouges et d'uniformes camouflage ; n'oublions pas non plus la Black Dragon Society (Hai Lung-Ryu) dirigée par Ashida Kim, auteur de nombreuses publications discutables, qui affirme descendre des Chinois et porte un bonnet en cuir pendant les exercices de pratique.

Toujours dans le domaine du Ninjutsu non Japonais, nous trouvons Henry Lee, fils du leader du Hwarang-do, art martial très ancien, qui enseigne dans ses salles californiennes selon la tradition des Ninja coréens, les guerriers Sool sa, les « Chevaliers de la nuit ». En Europe aussi, les écoles de Ninjutsu soi-disant Ninja surgissent comme des champignons et font beaucoup de bruit pour dissimuler une technique souvent approximative : certaines utilisent le nunchaku alors que celui-ci n'a sans doute jamais appartenu au bagage de ces guerriers et d'autres se camouflent dans la neige



Le Maître Harunaka Hoshino, héritier du Fuma-ryu et chef charismatique du United States Ninja Empire, en garde avec son sabre

8

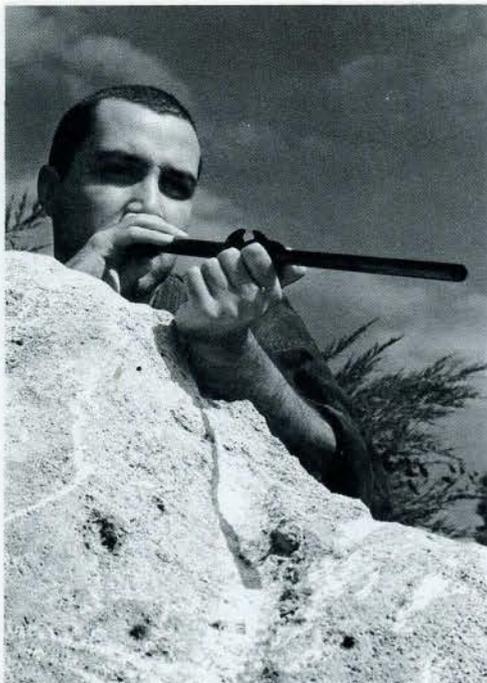
avec des shinobi shozoku noirs... Il est certain que les critères d'évaluation d'une école sont nombreux, mais avec un peu de bon sens et de curiosité, on peut discerner rapidement les principes et le sérieux de l'enseignant.

LES NINJA DANS LE MONDE DU CINEMA

Cela fait désormais plusieurs années que les Ninja sont plus ou moins présents dans l'imaginaire collectif nourri par le cinéma et la télévision.

Ayant découvert le spectaculaire potentiel de ces « guerriers de l'ombre », les producteurs du monde entier ont financé plus d'une centaine de films de qualité variable. Le grand boom des Ninja ne s'est pas fait attendre, aux Etats-Unis en particulier, mais aussi en Orient tout naturellement.

Le public asiatique, très friand de films d'action et d'arts martiaux, a été littéralement fasciné par les Ninja à la « japonaise » ; c'est ainsi que l'industrie cinématographique locale s'est mise à exploiter ce thème à toutes les sauces. Les maisons de production de Hong Kong et de Tai-



9

La sarbacane (fuyika) était l'une des nombreuses armes utilisées par les Ninja : de dimensions moyennes, elle servait à envoyer des projectiles à courte distance

wan, dans le but de confectionner des produits commercialisables aussi bien sur le marché oriental que sur le marché occidental, se sont mises à exporter à la pelle des quantités de films réalisés en des temps records et de qualité souvent bien discutable.

Certains des films de Kung-fu chinois mettent en scène les incroyables pouvoirs des descendants des Ninja japonais. N'oublions pas que les Ninja occupent une place importante dans les mythes et les légendes populaires chinois, même si leurs caractéristiques sont bien différentes des Ninja du pays du Soleil levant.

Au Japon, en revanche, les Ninja sont les « méchants » qui depuis toujours combattent les « gentils », c'est-à-dire les samourais.

Les « Guerriers de la nuit » ne constituent pas seulement une mince partie du folklore et des traditions locales, ils ont été présents sur les écrans japonais depuis les premiers jours du cinéma.

Les Ninja apparaissent pratiquement dans tous les genres : aventure (s'inspirant des légendes des samourais du Moyen Age japonais), science-fiction, horreur, policier (le genre « Yakuza », mafia japonaise) et même érotique ! Les dessins animés, et les films d'animation, si chers au Japonais, ainsi que les nombreuses séries télévisées, n'ont pas échappé à ce phénomène.

Après quelques apparitions sporadiques dans le cinéma américain, les Ninja sont devenus un genre à part entière et sont souvent représentés dans un style plutôt Yankee : des Ninja équipés d'armes et de gadgets à la pointe du modernisme, des Ninja qui affrontent Rambo...

Quoi qu'il en soit, le Ninja au cinéma n'a rien d'authentique : seuls les aspects légendaires sont mis en relief et son image est souvent déformée.

La première apparition des Ninja sur les écrans occidentaux remonte à l'époque de la série des James Bond. Dans « On ne vit que deux fois (*You only live twice*, 1967), interprété par l'éternel Sean Connery, l'agent secret 007 visite une base d'entraînement des Ninja : les fantomatiques espions japonais lancent des shaken, brisent des tables en bois avec leurs mains nues et prati-

quent le tir au pistolet. Les « Ninja » ne sont autres que les Karatéka de Mas Oyama (célèbre chef du Kyokushinkai, un style de Karaté particulièrement violent) et les scènes de combat sont orchestrées par Donn F. Draeger (l'une des plus grandes autorités des arts martiaux japonais).

Pendant les années soixante toujours, la télévision américaine a transmis une émission japonaise intitulée *Phantoms Agents*, qui montrait de quelle façon les pratiques anciennes se perpétuent aujourd'hui avec les « Ninja modernes » au service du gouvernement.

L'épisode « To Hell With Baby Ruth » (1972) de la série *Hawaiï 5-0*, où un Ninja se réveille trente ans après la fin de la Deuxième Guerre mondiale, ne fut que le début de l'exploitation de ce genre à la télévision.

Il y aura ensuite l'épisode « The Ninja » de la série *Baretta*, interprété par John Fujioka ; *Kung-Fu* produit par la Warner Bros, où le Ninja Robert Ito affronte le moine Shaolin alias David Carradine dans l'épisode « The Assassin » ; *Quincy* avec « Death Touch », où le Ninja de service n'est autre que Mako Iwamoto (devenu célèbre dans *Conan le Barbare* ; c'est également le samouraï qui allonge une bande de Ninja dans un épisode de *Magnum*).

Mais il ne s'agit que de quelques exemples car avec la fin des années soixante, les apparitions des guerriers de l'ombre se font de plus en plus fréquentes.

Dans le genre « film d'action », *The Killer Elite*, réalisé en 1975 par Sam Peckinpah est un véritable chef-

d'œuvre. Le sculptural James Caan y incarne le rôle d'un agent de la CIA chargé de protéger un diplomate asiatique (Mako Iwamoto) des attentats perpétrés par de nombreux tueurs à gage ; on compte parmi ceux-ci un groupe de Ninja dirigés par le Maître Tak Kubota (instructeur de James Caan, de Charles Bronson et d'autres célébrités hollywoodiennes). N'oublions pas dans la distribution le célèbre Emil Farkas, le Maître de Beverly Hills qui, comme dans de nombreux autres films, a coordonné les scènes d'action et a lui-même participé aux combats.

Entre 1965 et 1970, ce dernier a remporté toutes les compétitions de Karaté des Etats-Unis et fut le pionnier du « Full contact », (Karaté sportif de contact avec protection). C'est ainsi que Chuck Norris fut découvert par ses producteurs.

Dans la longue série de films qui l'on rendu célèbre, surtout auprès des adolescents américains, *The Octagon* réalisé en 1981 est l'un des plus appréciés : il y interprète le rôle d'un Ninja contraint d'affronter son demi-frère, alias Tadashi Yamashita (Karaté Shorin-Ryu et Kobudo), parce qu'il enseigne le Ninjutsu aux terroristes internationaux.

C'est en 1982 que l'on assistera au boom cinématographique du genre Ninja avec *Enter the Ninja*, produit par le Cannon Group. L'interprète devait être Mike Stone (célèbre champion hawaïen de Karaté), et auteur entre autres du scénario. Mais le rôle fut attribué à Franco Nero ; le Ninja américain se rend aux Philippines pour porter secours à son ami menacé par un homme d'affaire sans scrupules. On embauche un

autre Ninja pour affronter l'invincible Franco Nero, doublé dans les scènes de combat par Mike Stone. C'est ainsi que commencera la carrière de Sho Kosugi, Maître d'arts martiaux émigré en Californie, qui obtiendra plus tard le rôle principal dans *Revenge of the Ninja*, réalisé en 1983. Cette fois-ci, le méchant est incarné par un Ninja occidental trafiquant de cocaïne qui affrontera tout d'abord l'instructeur de Karaté de la police (interprété par le célèbre champion des années 70, Keith Vitali), puis devra faire face à la vengeance de Sho Kosugi.

La critique s'est montrée très sévère à l'égard de ces films, mais le public en a fait de véritables succès : l'instinct de Menahem Golan, patron de Cannon, ne l'avait pas trompé.

The Last Ninja, réalisé en 1983, aurait pu être la première série télévisée entièrement consacrée aux Ninja, mais l'expérience s'est arrêtée à l'épisode pilote. Michael Beck (vedette des « Guerriers de la nuit ») y interprète le rôle d'un orphelin américain qui est adopté par la famille du dernier dépositaire (Mako Iwamoto) des secrets de la secte Ninja... Mike Stone est encore le chorégraphe des scènes de combat et joue même un petit rôle. Dans la série intitulée *The Master*, produite par la NBC en 1984, Sho Kosugi joue à la fois le rôle de l'éternel ennemi de l'acteur principal (Lee Van Cleef) et double également ce dernier dans les scènes de combat. La même année, la trilogie de Cannon se conclut avec *Ninja III : The domination*. Le rôle principal est incarné par la superbe Lucinda Dickey (vue dans Break

Dance I et II) possédée par l'esprit vengeur du Ninja David Chung. Sho Kosugi interprète en revanche le Ninja qui parviendra à « exorciser » la jeune femme en combattant la présence maudite.

Entre 1984 et 1985, Sho Kosugi a réalisé des films indépendants : *Nine Deaths of the Ninja*, il le reconnaît lui-même, est sans doute son plus mauvais film. Le meilleur étant sans aucun doute *Pray for Death*, avec Robert Ito qui incarne le rôle d'un prêtre-maître Ninja. Mais nombreux sont ses films qui n'ont jamais été distribués en France : *Pray for Death Part II*, *Devil's Odds*, *Way of the Ninja*, *Range of Honour*. Bien que des centaines de films de ce genre aient circulé aux Etats-Unis, Sho Kosugi en est devenu la star incontestée.

Sho Kosugi a pratiqué les Arts Martiaux dès sa plus tendre enfance et plus particulièrement le style de Karaté Shindo-Jinen-Ryu (très semblable au Shito-Ryu) avec son fondateur Sensei Konishi.

Mais un autre homme a eu une influence particulière sur sa vie : « A l'âge de sept ans, j'ai rencontré un voisin, Monsieur Yamamoto. Tout le monde l'appelait Oncle Yamamoto. Il m'a enseigné le Ninjutsu jusqu'à l'âge de douze ans. Tous ses voisins le trouvaient étrange, peut-être parce qu'il vivait seul et n'avait pas de famille... », a déclaré Sho Kosugi dans une interview à New York. Il parle souvent de ce M. Yamamoto, âgé d'environ 70 ans, qui chaque jour lui donnait des cours de Ninjutsu après l'école. Puis un jour, il a disparu subitement. Sho Kosugi admet d'autre part que la plupart des

armes exotiques utilisées dans ses films sont sa propre invention et que certaines des techniques montrées n'appartiennent pas au véritable Ninjutsu.

Le Japonais Mike Stone est revenu à la première place avec la production Cannon *American Ninja* en 1985, mais toujours dans le rôle de coordinateur des scènes de combat, car la nouvelle star s'appelle Michael Dudikoff. Ex « homme de fer » des compétitions sportives des îles Hawaï, Michael Dudikoff est un petit américain élevé dans la jungle philippine par un soldat japonais, maître de Ninja (John Fujioka). A ses côtés dans le film, le sculptural Steve James dans une lutte sans merci contre une secte perfide de Ninja dirigée par « Black Star Ninja », qui n'est autre que Tadashi Yamashita.

Le film suivant, *Avenging Force*, 1986, devait à l'origine s'intituler *American Ninja II*, mais le scénario du film fut modifié au dernier moment. Ce fut ensuite le tour de *American Ninja III*, avec l'extraordinaire Steve James et David Bradley qui cette fois-ci remplace Michael Dudikoff. Le nouveau Ninja américain est ceinture noire de Karaté et un excellent combattant qui a travaillé au théâtre et au cinéma.

Même les réalisateurs de talent ont été fascinés par ces mystérieux guerriers de la nuit. John Carpenter l'a fort bien illustré dans « New York 1997 » en 1981, où Kurt Russel lance des shaken. Il devait d'ailleurs tourner la version cinématographique du superbe roman *The Ninja* d'Eric Van Lustbader, mais la Twentieth Century Fox a refusé le budget.

Et nous en arrivons à la dernière production du genre, arrivée sur le marché telle un météore, le phénomène des *Tortues Ninja*. Donatello, Michelangelo, Raffaello et Leonardo mangent des pizzas, combattent comme des Ninja et ont une souris pour Sensei. Extrait d'une bande dessinée originale du même nom de 1984, *Les Tortues Ninja attaquent* ont contribué pour beaucoup à l'explosion de la « Ninjaturtlemania » aux Etats-Unis et en Europe. Les enfants s'habillent comme les Tortues Ninja, certains cours d'arts martiaux s'appellent « Tortues Ninja », et toutes sortes de gadgets sur ce thème ont été commercialisés.

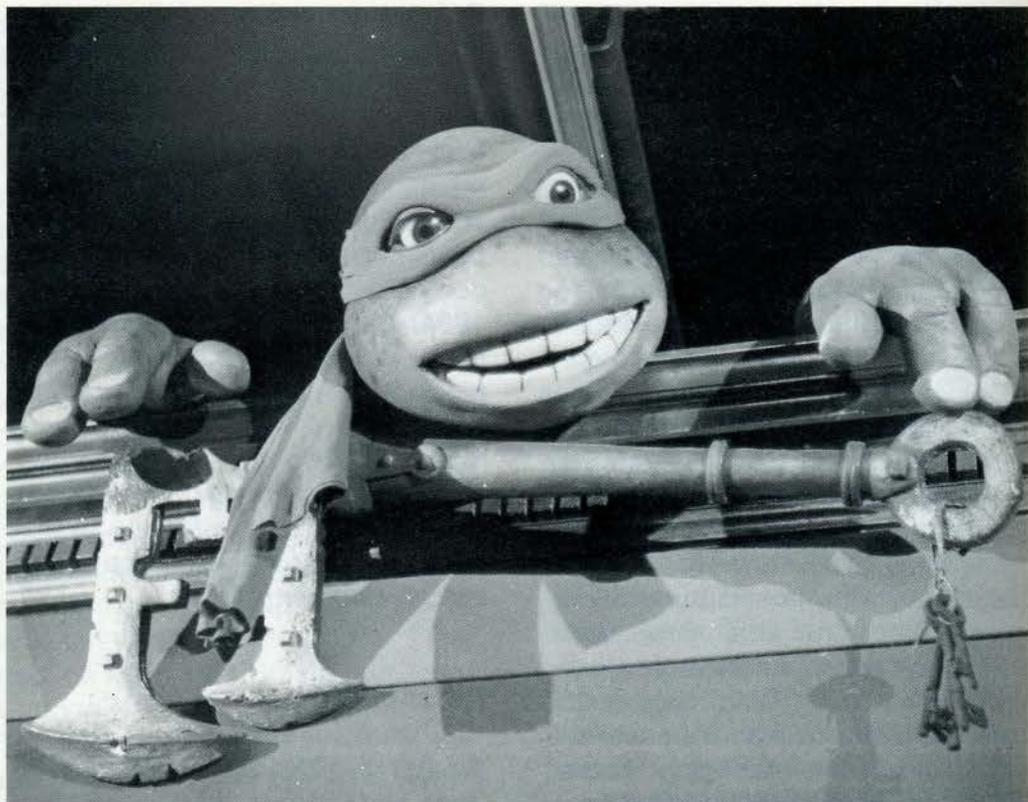
NINJAMANIA

A partir de 1950, avec la diffusion du Judo en Occident, les arts martiaux ont eu plusieurs moments de gloire.

Au cours des années soixante, plusieurs champions de Karaté ont eu du succès, surtout aux Etats-Unis : Mike Stone, Chuck Norris et Joe Lewis comptent parmi les plus célèbres. Mais c'est surtout Bruce Lee qui a enflammé le cœur des publics du monde entier tandis que David Carradine faisait entrer le Kung-Fu dans les foyers américains : les arts martiaux chinois ont connu un boom extraordinaire dans les années 70, tandis que les années 80 ont été le théâtre de la « Ninjmania ».

Comme tout phénomène américain, la Ninjmania s'est répercutée jusque sur le vieux continent, quoique de manière moins importante.

Considérés au travers des siècles



10

Une des sympathiques Tortues Ninja exposées au MOMI (musée des images en mouvement) de Londres

comme des assassins sanguinaires, capables de tuer un homme comme on tuerait un poulet, les Ninja ont toujours été poursuivis et parfois même exterminés. Le Ninjutsu était et est toujours considéré au Japon comme l'art martial le plus secret, le plus violent et bien entendu le moins noble.

Il est un peu facile d'affirmer que le Ninjutsu a ressurgi des cendres grâce à l'intérêt que lui ont porté les occidentaux. Les mass media ont sans aucun doute joué un rôle important dans cette réactualisation de l'art Ninja, même s'ils ont toujours eu

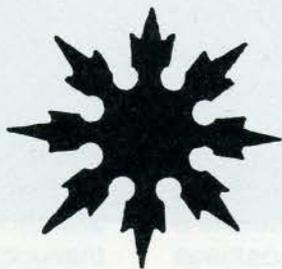
tendance à déformer un peu les choses. Sho Kosugi sur le grand écran et Hayes dans ses salles de sport et dans ses livres n'ont pas été étrangers à ce renouveau de l'art Ninja. Les leçons traditionnelles du grand Maître Hatsumi et les films médiocres dont les protagonistes portent sur le front des bandeaux affichant « Ninja » en gros furent contraints de cohabiter. Au début des années 70, Andy Adams rendit les Ninja « nouvelle génération » populaires avec son livre *Ninja : The Invisible Assassin*.

On retrouve d'ailleurs les mysté-

rieux guerriers également dans le monde de la bande dessinée : *Marvel* et ses héros, *Electra Saga* de Frank Miller, où une femme Ninja du nom de Electra est une alliée du clan « The Hand ». Il y a aussi les *Fils du Tigre* qui combattent des Ninja surnommés « Les Silencieux », suite des aventures de *Shang-Chi : Maître de Kung-fu*. Il existe même un genre littéraire moderne appelé « Cyberpunk » où se mêlent pirates informatiques, Ninja et Yakuza : *Benares Inferno*, bande dessinée de Stefano Di Marino illustre bien ce genre. Comme dans tous les domaines qui déclenchent des passions, il existe des gadgets et des équipements divers relatifs aux Ninja.

On peut se procurer des livres, des posters, des costumes ou des armes Ninja également par correspondance. Les articles proposés vont du stylo à lame rétractable à la ceinture

avec boucle pour les shaken, détachable et prête pour le lancer, en passant à des armes plus exotiques, avec une pointe de survival et d'objets militaires. Tous ces objets et équipements complets du parfait Ninja moderne, qui aux Etats-Unis sont parfois vendus dans des magasins spécialisés, comprennent parfois de véritables armes pouvant être dangereuses même dans les mains d'un expert. On a même enregistré quelques cas de Ninjamaniacs qui par émulation ont tenté de s'introduire chez certains acteurs Ninja au mépris des systèmes de sécurité ou, pire encore, transportaient dans le coffre de leurs voitures à côté des armes traditionnelles, des explosifs et autres types de matériel terroriste. L'exagération existe un peu dans tous les domaines, mais dans le cas du Ninjutsu, on a vite fait de sombrer dans le ridicule.





... et l'homme qui ne peut pas se
défendre. Les deux choses ne sont
pas compatibles. Un ninja doit
être capable de tuer. C'est
pourquoi il ne se bat pas.

... et l'homme qui ne peut pas se
défendre. Les deux choses ne sont
pas compatibles. Un ninja doit
être capable de tuer. C'est
pourquoi il ne se bat pas.

TENUE ET EQUIPEMENT

Dans l'ancien Japon, le fait de porter un costume noir à capuche hérissé d'armes de toutes sortes était la garantie d'une mise à mort immédiate ; c'est pourtant ainsi que le public d'aujourd'hui se représente les Ninja.

En réalité, ce type de tenue, parfois garni de côtes de mailles ou d'un gilet de plaques métalliques (attention, la plupart des armures soi-disant Ninja proposées chez les antiquaires ne sont souvent autres que des tenues de pompiers !), était utilisé dans les missions à découvert comme par exemple l'invasion d'un château ; pour les missions d'espionnage, le Ninja circulait en civil et se mêlait à la population grâce à ses dons pour le déguisement. Bien souvent d'ailleurs, le costume de saltimbanque ou d'artisan qu'il portait était réversible et garni de cachettes insolites.

A quoi ressemble un costume Ninja traditionnel ? Principalement à la tenue des paysans du Japon ancien : une simple chemise ou parfois un tablier pour protéger la poitrine, une veste de longueur variable (pouvant descendre jusqu'aux pieds) fermée par une ceinture dont les larges pans pouvaient servir de poches, un genre de grand pantalon lié aux che-

viles, ancêtre du hakama et encore utilisé pour certains arts martiaux, des tabis, un genre de chaussures/chaussettes à semelle souple avec séparation pour le gros orteil, des jambières en tissu, en peau ou en paille, des protections pour le dessus des mains qui au Japon remplaçaient les gants, et une écharpe à enrouler autour de la tête ou un capuchon semblable à celui utilisé par les samouraïs pour se protéger de la poussière pendant les voyages à cheval. La couleur noire, selon des traditions étranges, était obtenue en faisant tremper le tissu dans un mélange de sang de diverses provenances et de tanins végétaux qui, paraît-il, conféraient une opacité particulière dévorant toute lumière.

Le costume traditionnel du Ninja est équipé de poches et d'astuces en tous genres (dans le Japon ancien, une simple poche constituait déjà une astuce), mais toujours en quantité raisonnable. Le Ninja était parfaitement conscient de la difficulté d'utilisation d'objets complexes ; d'ailleurs, ses stratagèmes les plus spectaculaires étaient souvent les plus simples. Certaines parties du costume étaient renforcées ou rembourrées, et le rembourrage cachait souvent une corde fine et résistante,

laquelle une fois trempée dans l'eau dégorgeait un somnifère ou un poison violent.

En général, les plis de la tenue dissimulaient une poche renforcée spécialement conçue pour les tonki ; dans la manche, une petite boîte était prévue pour la poudre ou le sable aveuglant. Le reste des armes était disposé sur la ceinture à laquelle on accrochait parfois des petits étuis en bambou destinés à recevoir des braises, du venin à déverser dans le puits du château fort ennemi ou encore, des animaux venimeux à lancer au visage des sentinelles dans le but de les terroriser.

Dans les écoles modernes, on sous-estime trop souvent le problème de l'équipement : où et comment le guerrier de la nuit cachait-il les armes dont il avait besoin ?

Encore une fois, il faut établir une distinction entre une mission de guerre et une mission d'espionnage. La première est effectuée par un groupe relativement nombreux et extrêmement bien organisé ; la sélection de l'équipement et son transport sont donc prévus à l'avance et s'effectuent parfois en plusieurs fois, s'il s'agit d'entasser des armes dans une cachette. Chaque Ninja transporte son propre matériel, qu'il s'agisse d'armes, d'ustensiles spécifiques à sa tâche ou d'équipements spéciaux (radeaux flottants, gonflables pour traverser des plans d'eau, échelles pliantes, etc.). Les objets de première nécessité comme les vivres, les médicaments, les cordes, sont rangés dans un drap de toile roulé et séparé en plusieurs compartiments indépendants. Ce

morceau d'étoffe se porte en bandoulière sur l'épaule gauche pour ne pas entraver le maniement du sabre, ou encore autour du cou et fixé à la ceinture.

La ceinture, en dehors du sabre, du poignard et de quelques armes particulières comme la fukiya (sarbacane très courte utilisée seulement à courte distance), pouvait transporter des armes spéciales comme les shuko (gantelets équipés de griffes redoutables pour se défendre ou grimper aux murs). Les armes plus longues et éventuellement les sabres pouvaient être fixés dans le dos pour certaines opérations de rapprochement et d'escalade.

Dans les opérations d'espionnage sous une fausse identité, l'équipement du Ninja était extrêmement réduit : la tenue, s'il y en avait une, se limitait à un grand morceau d'étoffe sombre pouvant être utilisé à des fins très diverses ; les armes aussi étaient limitées et la plupart du temps dissimulées dans les vêtements. Autre solution, une arme dissimulée dans un fourré à la sortie du village, ou mieux encore, un ami dans les parages déguisé lui aussi et prêt à porter secours à tout instant. Cependant, un vrai Ninja n'est jamais entièrement désarmé : une extrémité de sa tenue trempée dans de l'eau chaude ou dans du saké lui fournira un somnifère ou un poison violent. Le col peut contenir une corde fine mais solide qui, fixée à un gros hameçon peut se transformer en une arme terrible ou permettre de se hisser sur le toit d'une maison. Une pierre dans un foulard de tête (hashimaki) peut devenir une arme

terrible, un rouleau de pièces de monnaie peut constituer un bon kongo, et un petit morceau de bambou peut servir à contenir des morceaux d'armes compromettantes. Il existe aussi une technique de combat qui, alliée aux techniques d'évasion et de dissimulation, augmente les possibilités de survie ; les techniques de reconnaissance et de fuite, où l'on sème le terrain de pièges qui se déclenchent facilement pour les ennemis, sont indispensables pour les missions en territoire inconnu.

La tenue des missions effectuées sous une fausse identité sera bien entendu celle du personnage que l'on veut interpréter : il peut s'agir d'un costume de moine, de saltimbanque, ou de paysan, composé d'un long pantalon (que l'on retroussé en cas de nécessité), ou encore d'une tenue simple avec pantalon court et veste semblable à celle des Judoka et Karatéka. Le chapeau de paille qui non seulement protège de la pluie et du soleil, permet aussi de dissimuler le visage. Certains Maîtres dans l'art du déguisement suggèrent l'adjonction d'un accessoire voyant pour attirer l'attention et la détourner du reste.

Aujourd'hui, la pratique du Ninjutsu peut s'effectuer dans une tenue d'arts martiaux (keikogi) traditionnelle, dont la couleur, et la ceinture colorée (beruto, une invention moderne) sont absolument facultatives. Il est toutefois intéressant et utile pour une meilleure compréhension de l'art, de se familiariser à l'ancienne tenue à capuche. Traditionnellement, cette tenue ne devrait être portée qu'au cours de missions à

découvert et équipée de tous ses accessoires : armes sur la ceinture, cordes et accessoires sur le dos et poches remplies de projectiles. Il est en réalité conseillé de procéder par étapes : on peut enfiler sur la ceinture, à hauteur de l'abdomen, à la place du poignard, un petit bâton qui ainsi placé protège des coups de sabre et appuie sur des zones secrètes censées augmenter la force et l'équilibre. Les poches peuvent être remplies de sacs de sciure, de riz ou de glands et le bokken doit remplacer le sabre le temps de s'habituer à son encombrement. L'entraînement à l'air libre permet également de s'habituer aux brusques changements de température : Fujita Seiko, un célèbre Ninja mort il y a quelques années, affirmait que l'entraînement du Ninja ne devait se terminer que lorsque le ciel change de couleur. C'est au cours de ce type d'entraînement que l'on apprend à se réchauffer en plaçant des feuilles entre les vêtements, comment un certain type d'argile peut à la fois servir de camouflage et d'isolant ou encore comment se déplacer sans bruit avec tout son attirail. « Le silence du Ninja, ce n'est pas le silence mais la voix de la nature », affirme un savant d'aujourd'hui. Un bois doit faire un bruit de bois comme un étang doit avoir l'odeur et le bruit d'un étang. En parvenant à se fondre dans l'environnement, notre bruit sera automatiquement absorbé et considéré normal.

Les principes à rechercher pour conserver à l'équipement Ninja la tradition dans son intégralité sont les suivants.

1. L'équipement doit être simple, efficace, anonyme et peu recherché ; un samouraï préférerait mourir plutôt que de renoncer à son sabre, alors que le Ninja ne s'intéresse qu'au succès de sa mission. Pour mieux expliquer son détachement par rapport au matériel, les Ninja Fujibayashi donnent cet exemple : imaginez que vous possédez une grosse pierre précieuse, vos ennemis essaieront sans doute de s'en emparer ; cette pierre représente donc un danger. Mais si pendant une poursuite vous jetez la pierre à votre ennemi, vous pourrez le frapper pendant qu'il se baisse pour la ramasser : le danger se sera ainsi transformé en aide.
2. Il n'est aucun besoin de se limiter à l'équipement « historique » ; on trouve aujourd'hui des cordes en nylon légères et résistantes, des poulies et autres ustensiles en alliages robustes ; il est utile de savoir les utiliser, mais il est indispensable de savoir s'en tirer avec des cordes normales ou en fabriquant soi-même son matériel.
3. L'équipement idéal est celui qui en cas de perte ne révèle rien de l'identité du propriétaire et des objectifs recherchés ; en général, un équipement réparti en plusieurs morceaux devient incompréhensible pour les autres.
4. Le meilleur instrument est celui qui sert à plusieurs choses à la fois ; c'est avec de l'entraînement que l'on apprend à s'en servir.
5. L'équipement du Ninja est dans son esprit : le monde entier est son équipement, toujours prêt à l'emploi.
6. L'équipement doit tout d'abord se limiter à douze éléments puis ensuite à la moitié.
7. La survie ou l'accomplissement d'une mission ne doit jamais dépendre d'un objet.



STRATEGIE ET TACTIQUE

Il peut sembler prétentieux de vouloir expliquer le mode d'action des Maîtres de la ruse, mais il n'est toutefois pas inutile d'essayer de comprendre, même de façon approximative, de quelle manière fonctionnait leur esprit. Les stratégies typiques des *Guerriers de la nuit* se fondent sur l'infiltration, la ruse, la corruption (on insistait beaucoup sur l'étude des faiblesses humaines ; avidité, soif de pouvoir, sexe, peur, colère, etc., et sur les moyens de les exploiter) et plus spécifiquement sur toutes les techniques considérées indignes des samouraïs. La clarté de l'objectif à atteindre semble être une caractéristique commune à tous les plans Ninja.

Mais lorsqu'on se penche sur leur histoire, on a souvent l'impression que les Ninja préfèrent les victoires remportées de justesse aux victoires franches. A ce stade, il convient de rappeler que la loyauté Ninja ne concernait que le clan direct, et qu'il n'était pas rare au Moyen Age de voir des groupes de *Guerriers de la nuit* abandonner au moment crucial ceux qui leur avaient acheté leurs services pour aller les offrir à l'adversaire. Ces différents épisodes ont conduit récemment à l'hypothèse de la *Guerre totale*, par laquelle les Nin-

ja, opprimés et déclarés « inhumains » par la classe dirigeante, auraient en réalité visé la destruction, en favorisant des guerres sans fin dont ils tiraient habilement les ficelles.

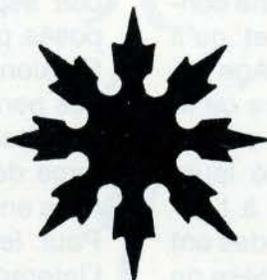
La tactique Ninja est principalement fondée sur différents principes en apparence contradiction : on trouve par exemple d'une part la prédominance absolue de l'objectif à atteindre, et de l'autre l'exhortation constante d'une avancée progressive sans souci de la suite des événements. Les nombreuses contradictions apparentes de l'art Ninja ne peuvent être perçues et comprises que dans une optique globale de son histoire. Mais cela semble malheureusement impossible aujourd'hui : le Ninja occidental qui commence l'art à l'adolescence pour ne le pratiquer que quelques heures par semaine ne peut certainement pas espérer atteindre les objectifs posés par les vieux sages. Ceux-ci faisaient effectivement référence à des personnes qui toute leur vie durant étaient guidées par l'inéluctable force de la survie, constamment remise en question.

Pour les adeptes modernes, c'est l'interaction continue entre les membres du groupe (tous haute-

ment spécialisés), qui constitue la partie la plus intéressante de la tactique Ninja. Donnons un exemple : imaginons un groupe de cinq individus dont l'un est capable de réaliser des bonds gigantesques, l'autre est un excellent grimpeur, le troisième est un combattant hors pair, et les deux derniers sont polyvalents (le choix et le contrôle de ces groupes étaient effectués par le Chunin, qui souvent surveillait le déroulement des opérations avec un autre groupe prêt à intervenir dans un sens ou dans l'autre). Ce groupe ne se montre jamais au complet : ses membres agissent chacun leur tour pendant que les autres restent cachés, prêts à intervenir. Pour l'ennemi, cette organisation est extrêmement déroutante : deux ou trois guerriers apparaissent, exécutent des tâches surhumaines, puis disparaissent pour réapparaître immédiatement vingt mètres plus loin. Même dans le combat, toujours foudroyant (la plupart des actions étudiées dans certaines écoles de Ninjutsu moderne

auraient été considérées inapplicables par leurs prédécesseurs), l'action conseillée après avoir paré la première attaque puis contre-attaqué consistait à s'éloigner pour frapper dans le dos un ennemi en plein combat avec un collègue.

Cette technique de groupe, comme si chaque membre formait un corps à part entière, exige des années d'entraînement ainsi que des signaux codés (ils doivent être simples) pour communiquer rapidement ses intentions. Puis, les différents groupes avaient des codes de comportement propres : chaque membre du groupe savait quoi attendre des autres et le groupe dans son ensemble devenait une entité autonome. Dans l'interprétation de certains spécialistes, les signes codés étaient l'œuvre du Chunin, véritable metteur en scène de l'action, prêt à intervenir avec un groupe de réserve en cas de difficulté, peut-être même pour achever d'une flèche bien placée l'un des membres blessé sans fuite possible.



PREMIERES TECHNIQUES DU CORPS

LES DEPLACEMENTS

Les anciennes écoles d'arts martiaux insistaient beaucoup sur les déplacements corrects du corps : façon de marcher (ashi sabaki) et changements de position (tai saba-ki), considérés fondamentaux pour une application efficace des techniques.

Aujourd'hui, les écoles de Ninjutsu négligent cet enseignement extrêmement formalisé pour se concentrer essentiellement sur la sensation physique du déplacement, en incitant l'élève à découvrir par lui-même les principes de base ou en le poussant à les exécuter malgré lui à l'aide des exercices.

Les Ninja étudiaient également des méthodes qui, par exemple, permettaient de s'approcher d'une sentinelle sans aucun bruit. Il ne reste de la plupart de ces méthodes que des noms pittoresques comme le « mouvement des feuilles », et nous sommes convaincus que ces exercices codifiés étaient en réalité des maximes.

Le déplacement était extrêmement soigné mais toujours dans un style d'entraînement plus fondé sur la théorie que sur la pratique, plus

spontané que codé. Les écoles Ninja et les écoles classiques s'accordent à dire que les genoux doivent toujours être légèrement pliés et éloignés l'un de l'autre ; pendant le déplacement, le centre de gravité et les hanches ne doivent bouger que dans le sens de l'horizontale, et le pas tsugi ashi doit être utilisé : il faut commencer par bouger le pied le plus en avant et le placer dans la direction où l'on veut aller.

Il y a certains points que les écoles Ninja réfutent et semblent même vouloir désacraliser, comme par exemple le principe selon lequel on ne devrait jamais croiser les pieds (mais un examen approfondi démontre que ces principes sont élémentaires et ont été formulés lorsque les arts martiaux avaient déjà perdu de leur utilité pratique).

L'un des mouvements typiques des techniques de combat Ninja consiste dans le changement rapide de garde : le pied avant est déplacé vers l'arrière et placé vers l'avant par le pied arrière, dans une direction déplacée de trente degrés par rapport à la précédente. Un déplacement de ce type permet d'éviter une attaque et d'entrer dans la garde adverse.

Autre mouvement de contre-atta-

que, typique de certaines écoles de samouraïs, le nami-ashi dans lequel le pied arrière se déplace vers l'arrière, tandis que le pied avant le suit sans se poser et retourne immédiatement vers l'avant suivi par le pied arrière ; il en résulte un déplacement vers l'arrière permettant d'éviter un coup et d'une reprise de la position de départ dans un mouvement fluide et régulier.

En dehors des déplacements du corps, les Ninja étudiaient également les différentes formes d'esca-

lade, de chute, ainsi que les techniques pouvant s'avérer utiles au cours d'une mission. Certaines d'entre elles étaient le fruit d'un simple conditionnement physique : dès son plus jeune âge, le futur Ninja devait courir plus vite et plus longtemps que quiconque, rester immobile et silencieux pendant de longs moments, grimper et rester suspendu à une branche d'arbre pendant des heures. En général, les jeux des enfants étaient organisés et suivis par un ancien qui les transformait en

Ici et dans les pages suivantes, nous montrons deux types de déplacements fondamentaux en attaque : inutile de rappeler que la phase la plus importante du combat consiste à pénétrer la garde adverse au bon moment.

Le Ninja est attaqué par un adversaire armé d'un sabre (pour l'entraînement, il est préférable d'utiliser un bokken comme sur la photo)



stimuli nouveaux, comme l'étude de types particuliers de respiration ou de formules mentales. On avait tendance dans l'entraînement ancien à éliminer la dichotomie corps/esprit dans le but que chaque exercice physique soit lié à l'esprit et chaque exercice mental au physique ; c'est dans cette optique que les signes magiques avec le doigt, les célèbres kuji qui occupent une place importante dans la légende Ninja, doivent être considérés.

Les techniques pour « marcher sur les murs » (Kabe koko wasa), utilisées en cas de difficulté, sont tout à fait caractéristiques. L'entraînement

commençait par une course rapide (le passage de l'immobilité à la vitesse maximale était l'un des exercices fondamentaux de la pratique du Ninjutsu) sur un parcours dont on devait sortir brusquement pour monter une pente abrupte, sans jamais ralentir. Le stade suivant consistait à faire la même chose avec un mur en s'efforçant de monter le plus haut possible grâce à la force centrifuge. Cet exercice permettait l'exécution d'incroyables acrobaties : on parlait de Ninja capables de fuir leurs adversaires en grimpant jusqu'au plafond et disparaissant ensuite d'un bond au-dessus de leurs têtes.

On attend que l'attaquant adverse amorçe sa descente



12



On entre dans le sens d'où provient l'attaque en utilisant le plus petit angle permettant de l'éviter. En japonais, ce principe est appelé *irimi* ; on l'utilise très souvent parce qu'il permet de bien avancer dans la garde de l'agresseur en exploitant son déplacement vers l'avant

13



Une fois entré dans la garde, on a rapidement le dessus. Dans ce cas, on a recours à une technique ancienne dite « haut-bas »

14



15

Cette fois le Ninja évite l'attaque avec un rapide changement de garde ; le pied gauche qui était en avant vient se placer derrière le droit qui passe à son tour en avant. Il en résulte un changement de garde permettant au Ninja de « contourner » l'attaque



Ici aussi on a recours à la technique du déséquilibre : on relève le menton et on bloque le dos de l'adversaire à hauteur des reins (inutile de forcer), de sorte à le faire tomber à la renverse

16

LES CHUTES

Les chutes sont en réalité des déplacements particuliers qui faisaient partie de l'entraînement Ninja depuis la plus tendre enfance. Celles utilisées par les guerriers de la nuit étaient assez semblables à celles pratiquées aujourd'hui dans certains arts martiaux (Judo, Aïkido, Ju Jutsu), à l'exception de quelques différences dictées par certaines nécessités.

Dans les chutes en arrière et sur les côtés on n'utilise pas le coup de bras, nécessaire pour protéger le cerveau des vibrations dans les chutes à répétition, mais superflu pour une seule chute et même dangereux sur terrain accidenté : en cas de besoin, le Ninja n'avancait que la partie supérieure du bras, sans lâcher

l'arme qu'il tenait. Le mouvement de chute était suivi d'une rotation et d'un mouvement pour se relever progressivement, sans à-coups ; si le Ninja restait à terre, c'était parce qu'il s'apprêtait à effectuer quelque action.

Toutefois, la chute en arrière n'était utilisée qu'occasionnellement : on considérait dangereux de ne pas voir où l'on tombait, et la pratique la plus courante consistait à se retourner en l'air pour retomber en avant. Dans la chute avant avec roulade (Zempo-kaiten), une jambe se repliait sous l'autre pour garantir un relèvement plus aisé.

Les chutes étaient tout à fait naturelles pour les guerriers de la nuit, mais également pour les guerriers normaux ; les différences résidaient dans de petits détails mis au point



Nous vous montrons dans les pages suivantes un ensemble de techniques corporelles (déplacements, chutes) utiles pour la pratique du Ninjutsu. Elles peuvent être apprises progressivement jusqu'à assimilation totale et être rassemblées en un seul et unique exercice.

La position de départ est normale : on remarquera que le Ninja porte un poignard à la ceinture. Il est très important de s'entraîner en conditions réelles (ou presque), c'est-à-dire en portant sur soi l'ensemble de l'équipement nécessaire, pour s'habituer à la gêne qu'il peut occasionner

par les Ninja dans le but de désorienter l'adversaire : la chute doit être utilisée lorsqu'on l'attend le moins, de façon à surprendre l'adversaire.

C'est pourquoi lorsqu'on y a recours en cas de nécessité, on doit s'efforcer de tomber un peu plus en avant, un peu plus en arrière ou un peu plus sur le côté de ce que s'attend l'adversaire. On peut également faire de grands sauts, mais il faut toujours faire en sorte que la poussée vers l'avant équivaille toujours à la poussée verticale.

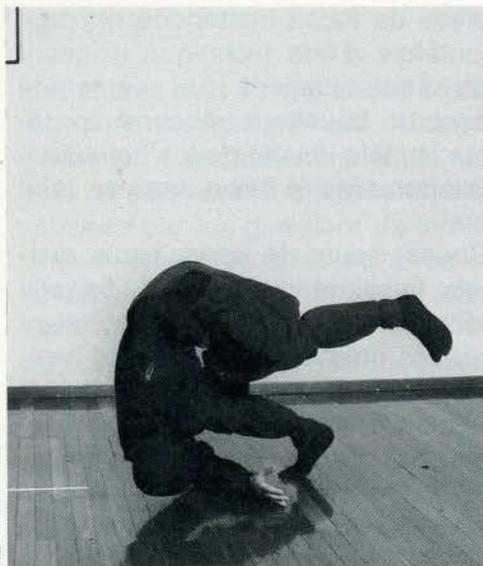
La chute est un art comme elle peut être une arme : effectuée avec naturel dans un moment inattendu et sans raison apparente, une chute vers l'avant peut non seulement désorienter l'adversaire mais aussi permettre de le frapper avec les

pieds de façon inattendue. Il s'agit toutefois d'une technique exigeant de l'entraînement (un camarade avec un bouclier rembourré constitue la cible idéale) pour s'habituer à frapper avec le talon sans se faire mal.

Roues, sauts de main, sauts mortels, faisaient tous partie du bagage technique du Genin, mais n'étaient utilisés qu'avec parcimonie et presque uniquement par des individus particulièrement doués. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, les Ninja utilisaient des techniques simples, rapides et d'exécution facile afin de s'exposer au minimum de risques ; le choix du temps et la capacité à surprendre à tout moment leur conférait toujours une avance de quelques secondes, fondamentale à leur survie.

La position de départ de la chute en roulade vers l'avant : Zempo kaiten ukemi. On pose à terre (doigts vers soi) la paume de la main correspondant au pied avant et on la fait glisser entre les deux pieds





19

Quand le poids de la tête entraîne le corps vers l'avant, la main est immédiatement repliée sur la poitrine, tandis que l'on roule sur le bras, sur l'épaule puis sur le dos

La jambe gauche se plie, offrant ainsi un point d'appui pour se relever. Les orteils doivent être bien appliqués au sol pour constituer l'appui nécessaire pour se relever de façon énergique



20



21

Une fois relevé, il est indispensable de cerner rapidement la situation. C'est là toute la différence entre l'entraînement et la réalité. Dans les manuels, cette attitude est décrite de la manière suivante : « Lever les yeux du champ de bataille » ou « l'épervier cherche une autre proie »

Un rapide mouvement de hanche, et on se retrouve dans la direction dont on est venu ; les pieds ont changé de position grâce à une rotation sur la pointe des pieds, sans se déplacer sur le sol



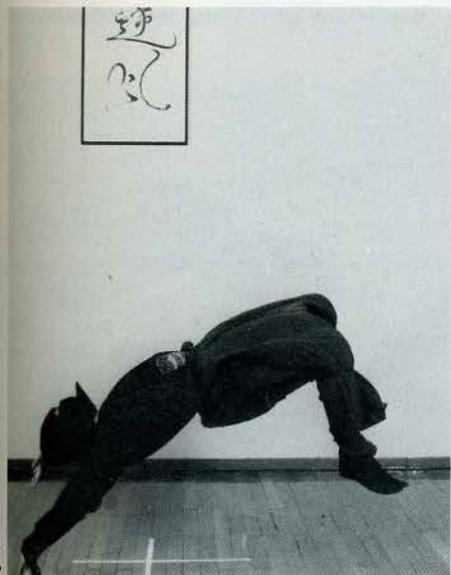
22



23

Roulade en avant sans appui sur le dos : cet exercice, peu utile dans la pratique réelle, est très efficace pour la coordination musculaire ; il permet en outre une meilleure prise de conscience des capacités corporelles

A cet instant précis du saut, les muscles de l'abdomen interviennent. Tant que l'on n'y parvient pas seul, on peut se faire aider d'un assistant qui, en saisissant par la ceinture, facilitera le mouvement



24



25

Il est indispensable de s'habituer à arriver en garde et déjà prêt à combattre. Nombreux sont les guerriers sans expérience qui parviennent à fuir une première attaque par une acrobatie et se font tuer par un second adversaire qui les attend un peu plus loin

O guruma, la roue, est d'exécution simple et peut désorienter un adversaire



26

On se lance de profil en posant la main droite puis la main gauche



27



28

Il faut, pour réussir l'exercice, bien penser à écarter les jambes. Bien évidemment, ces exercices peuvent être exécutés dans l'autre sens (en commençant par la main gauche), et avec de nombreuses variantes



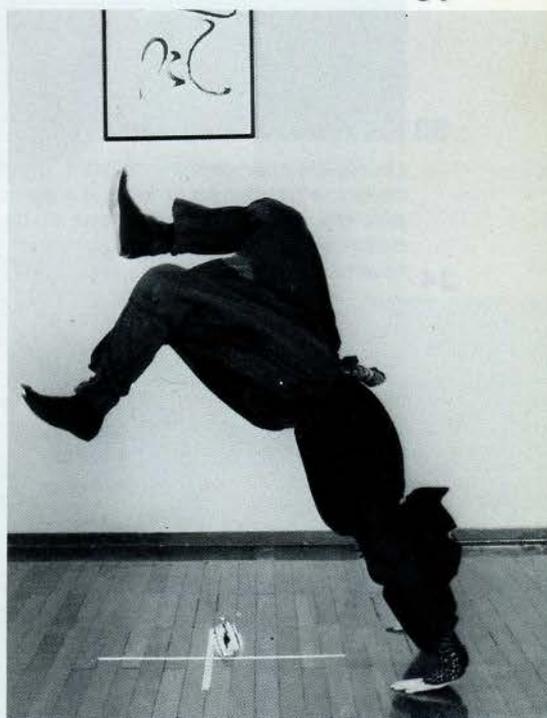
29

Après être retombé sur ses pieds, on peut, en se déplaçant de 90 degrés, partir en flip arrière. Il s'agit d'un exercice exigeant une bonne condition physique et un entraînement intensif. Bien que constituant un excellent entraînement, cet exercice, largement utilisé dans les films sur les Ninja, n'est absolument pas indispensable pour une bonne pratique du combat Ninja

30



31





32

Au moment de la retombée, il est toujours préférable de poser d'abord une jambe (fig. 32), puis l'autre, un peu plus en arrière, de sorte à disposer d'un solide appui sur les pieds (fig. 33)



33

Un rapide changement de front, un regard furtif (ceci doit être exécuté de façon très fluide, et on se laisse tomber en arrière : il s'agit de Ushiro ukemi. On commence tout d'abord par reculer un pied (fig. 34) puis à s'accroupir au-dessus (fig. 35). Le secret consiste à faire descendre le bassin progressivement jusqu'au sol sans choc : dans le Ninjutsu, la chute se termine pratiquement

34



35



36

La figure se termine en position de garde à genoux



L'agrandissement de l'image précédente montre le Ninja en train de terminer cette série d'exercices par un lancer de Shaken

37

LES POSITIONS DE GARDE

« La meilleure position de garde, c'est de ne pas en avoir » ; une vieille maxime tout à fait valable pour le combat de rue ou pour une agression surprise, mais moins efficace pour les combats en groupes armés. Les fonctions d'une position de garde sont multiples mais la principale consiste à se protéger le corps à l'aide d'un bras particulièrement bien entraîné au maniement des armes, et bien entendu à savoir ruser l'adversaire. A quel niveau ? Sur le plus grand nombre d'éléments possibles : la distance, la force, le courage, la peur, les armes (si on en dispose ou pas), jusqu'au point, d'après certains récits de chefs Ninja, de semer le trouble dans l'esprit de l'adversaire sur la présence du Ninja.

Les écoles modernes de Ninja ont à ce sujet une attitude ambiguë. Elles tendent d'une part à exagérer certains styles particulièrement spectaculaires mais sont d'autre part peu précises sur des points plus pratiques comme l'équilibre et le déplacement. Elles justifient cela par des principes philosophiques (les cinq éléments du Taoïsme ou le dualisme In-Yo) difficilement recevables par des pratiquants autres que d'un niveau exceptionnel.

Pour suivre la théorie d'un célèbre professeur d'arts martiaux traditionnels, une position de garde correcte correspond pour un néophyte à une série de leçons de dactylographie. On peut très bien apprendre à taper à la machine seul, mais les cours permettent de gagner du temps.

Une fois les bases assimilées, le discours n'est plus du tout le même, il est même conseillé d'oublier la théorie et de passer rapidement d'une position de garde à une autre en « bougeant comme dans un rêve ». C'est au moment où les problèmes techniques disparaissent et lorsque l'on s'aperçoit que tout ce que l'on a toujours considéré comme une erreur peut être utile, que l'on découvre l'aspect créatif des arts martiaux.

Pour donner quelques indications de base sur les positions de garde, nous dirons que de manière générale, le buste doit être placé de trois-quarts (han-hanmi), le bras armé doit être vers l'avant (il s'agit de la partie faible, celle qui sert à se protéger, en utilisant par exemple la chaîne du kusari-gama), les pieds doivent être pratiquement à angle droit et les genoux écartés. L'écart entre les deux pieds dépend du type de terrain : plus le terrain est régulier et permet donc des déplacements rapides et sûrs, plus la distance entre les pieds doit être réduite. Dans le cas d'un terrain difficile, glissant ou accidenté, l'écart des pieds doit être semblable à celui des épaules ; les pieds bougent peu, c'est le buste qui est utilisé pour augmenter ou réduire la distance avec l'adversaire. Le poids doit être de préférence sur le pied avant ou en équilibre entre les deux ; il ne doit être placé sur le pied arrière que pendant de brefs instants ; bien entendu, ces indications changent selon la position de l'adversaire.

La position de garde face à une arme doit tenir compte de ses particu-

larités spécifiques ; chaque arme a des paramètres propres (distance et façon de frapper). Un pas en arrière suffit à ne pas se faire toucher, mais un pas dans le rayon d'action permet une contre-attaque. L'espace dans lequel on se trouve peut aussi avoir son importance : un petit poignard devient plus redoutable qu'un sabre dans un espace réduit.

Dans certaines écoles, l'étude poussée des positions de garde utilise les cinq éléments du Taoïsme : la terre, le feu, l'eau, le vent et Ku (à la place du métal), traduit par « vide ». A chacun de ces éléments correspond un stade de la nature humaine : fermeté, agressivité, malléabilité, bienveil-

lance, harmonie. Le Ninja expert, ayant appris que les positions de garde ou les comportements en général peuvent être ramenés à ces typologies, comprendra immédiatement la stratégie de son adversaire par une simple observation de sa position. A un niveau plus simple, il pourra également utiliser le type de garde le plus adapté à son état d'esprit du moment ; cette étape est très importante car elle permet d'atteindre une union maximale entre l'esprit et le corps. Ou encore, il pourra faire appel à sa volonté et utiliser la ruse en adoptant par exemple une attitude de force en cas de position de faiblesse.

忍術



TECHNIQUES SPECIALES

TECHNIQUES DANS L'EAU

Le Japon est parcouru de nombreux cours d'eau dont la plupart, en période de crue, rendaient difficile la construction de ponts, ce qui explique le grand nombre de bacs et de barques. Cette caractéristique faisait l'objet d'une attention toute particulière dans l'art militaire, et de nombreuses écoles de samouraïs incluait dans leur programme la natation avec armure complète.

Les Ninja avaient également considéré le problème de l'eau, en développant des techniques correspondantes (sui ton waza) « sur l'eau » et « dans l'eau ».

Les techniques « sur l'eau » concernaient la traversée de fleuves ou de plans d'eau, avec parfois transport de matériel ; mais il s'agit là d'un domaine où les légendes et l'imagination des passionnés ont créé la confusion. On parle de « chaussures d'eau » avec lesquelles, dit-on, un vieux paysan descendant du clan des Koga, parcourait les quatre milles de mer séparant sa maison de son champ.

La réalité est sans doute plus prosaïque : pour traverser des plans d'eau sans risquer de trop mouiller leur dé-

licat matériel, les Ninja anciens utilisaient des radeaux faits d'outres remplies d'air ou de bambous, ou des barques démontables. Le vrai secret résidait probablement dans l'adresse avec laquelle le Ninja abordait l'eau : alors que le commun des mortels avait recours à la natation (complètement immergé) ou à la barque (complètement au sec), le guerrier de la nuit utilisait souvent des ustensiles lui permettant de flotter à demi immergé.

Les techniques « sous l'eau » ont elles aussi leurs propres légendes : on parle de véritables sous-marins faisant couler les navires, et de batailles sous-marines entre groupes de Ninja adverses. Autant de récits plus que romancés (peut-être même par les Ninja eux-mêmes qui ont toujours su faire une habile propagande de leurs exploits pour amplifier leur propre légende).

L'approche Ninja du monde sous-marin est extrêmement pratique : il est aussi difficile de rester au fond de l'eau que de flotter, et l'utilisation d'artifices tels que les lests s'avère indispensable. Un linge rempli de pierres était tenu à la main puis lâché pour une émergence rapide.

Le second problème était posé par la respiration qui devait s'effectuer

de trois façons différentes : en émergeant discrètement le visage dans un bouquet de branches à la dérive ; en utilisant un tube de bambou ou le fourreau vide du sabre ; ou encore en se servant d'un récipient ou d'un linge imperméable (ou la kasa, ample chapeau d'osier et de papier enduit) pour emmagasiner de l'air sur de courtes périodes et à petite profondeur.

Toutes ces techniques étaient rendues possibles par un long et fastidieux entraînement et grâce à des techniques mentales et respiratoires éprouvées, telles que celles permettant de supporter le froid sur de longues périodes.

A cela venait s'ajouter Nyudaki, l'art de créer des diversions ou de faire croire ce qui n'est pas : une course vers un fleuve, le bruit d'un corps qui tombe dans l'eau ; les samouraïs partaient ainsi à la recherche de leur ennemi dans une fausse direction, alors que celui-ci s'était contenté de lancer une grosse pierre dans l'eau et s'était en réalité dissimulé à quelques pas d'eux. D'autres samouraïs resteront émerveillés à la vision d'un Ninja traversant un fleuve en marchant sur l'eau, ignorant que celui-ci avait en fait préparé sa mission en plantant au préalable de gros piquets dans l'eau.

TECHNIQUES D'ESCALADE

Maîtres dans l'art de s'introduire partout, les Ninja étaient d'excellents grimpeurs, non seulement grâce à leurs doigts et à leurs mains puissants qu'un entraînement force-

né renforçait depuis l'enfance, mais aussi et surtout grâce à un équipement très particulier et à un enseignement spécifique leur permettant d'évaluer presque instantanément, comme par instinct, l'endroit le plus vulnérable à l'attaque.

Pareils aux voleurs modernes qui souvent cherchent la fenêtre laissée ouverte par mégarde pour s'introduire quelque part, les guerriers de la nuit partaient du principe que les endroits inaccessibles étaient souvent les moins surveillés.

Pour grimper (ce domaine porte également le nom de « techniques de l'air »), les Ninja s'aidaient de nombreux ustensiles tels que les cordes à croc (kagi ou musubi-nawa), les échelles pliantes, les longs pieux de bambou équipés de marches, les poulies, les trampolines et les perches de saut en hauteur.

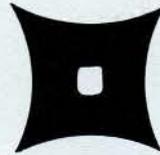
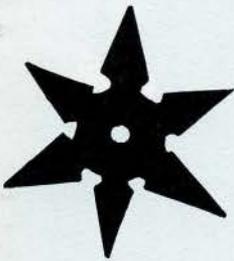
Vers la fin de l'ère Edo, lorsque le Ninjutsu était devenu à la mode dans les romans d'aventure et dans les drames théâtraux, certains « manuels d'instruction Ninja » décrivaient de façon peu claire des équipements relevant du fantastique, comme d'énormes roues de moulins à vent en bambou capables de transporter les Ninja au sommet des châteaux d'où ils lançaient à leurs ennemis des flèches empoisonnées ; on parlait encore d'énormes aigles qui transportaient les Ninja à l'intérieur des châteaux forts (l'utilisation d'aigles pour d'autres tâches est tout à fait plausible, mais pour ce qui est de l'aigle géant, les Ninja ont peut-être eu recours à un pantin).

Les cordes, les pieux et l'assistance des collègues constituaient sans au-

cun doute l'équipement préféré des Ninja pour l'escalade ; les shuko, gantelets de fer hérissés de griffes, moins pratiques, étaient moins utilisés : ils pouvaient toutefois devenir une arme terrible et offrir une certaine protection. Même chose pour les ashiko, ustensiles semblables aux shukos mais destinés aux pieds, peu pratiques car entravant les déplacements. On trouvait beaucoup plus pratique d'utiliser un shaken ou une simple cheville en bois enfoncée dans une fissure du mur (jamais le sabre qui pouvait se briser sous le poids du guerrier).

Encore une fois, plus que l'escalade effectuée, c'est surtout l'apparence qui surprenait les victimes des Nin-

ja. La technique de la désorientation consistait très souvent au cours d'une poursuite à lancer une corde sur une branche d'arbre, puis à s'enfuir pendant que les poursuivants perdaient du temps à encercler l'arbre ; on pouvait aussi lancer une corde du haut d'un château et aller ensuite se réfugier dans un grenier. On compte des dizaines de trucs de ce style : les Ninja utilisaient des poulies pour faire monter l'un des leurs à vitesse foudroyante (un pantin en réalité) pour détourner l'attention pendant que leurs camarades forçaient une entrée de l'autre côté ; on pouvait également faire disparaître le pantin dans une belle explosion colorée...





ACTIONS AU SOL

Comment nous l'avons dit auparavant, l'élément terre, Yo, se prête au combat (dans les traités anciens des écoles de Ninja, les éléments de combat sont exposés sous ce titre ou sous celui du « métal », qui dans d'autres traités n'est pas remplacé par le « vide »), mais comme chaque élément a toujours quelque chose de son contraire, le combat est également possible dans l'eau.

Les actions de terre concernent aussi bien les différentes techniques de progression sur le terrain sans bruit (ou mieux, en s'assimilant aux bruits déjà existants : le vrai silence est toujours suspect), que dans les différentes manières de se camoufler et de se cacher en cas de fuite, en passant par les techniques de dépistage et de dissimulation des traces.

La partie la plus intéressante des actions de camouflage inclut une série d'observations des conditions extérieures, comme par exemple la façon de se placer par rapport à la lumière, au vent, ou encore l'évaluation du terrain sur lequel on se trouve. Tout Ninja doit être capable de disparaître comme s'il se faisait « avaler » par le sol : une préparation préalable de trous recouverts de branchages en permet la réalisation, mais il faut parfois s'improviser pier-

re ou buisson selon le type d'environnement.

Les instructions des guerriers de la nuit sont assez peu détaillées : on sait que dès l'enfance, le Ninja recevait des plus anciens un entraînement spécial de l'art de la dissimulation et que les plus maladroits étaient sévèrement punis. En outre, ces techniques englobaient également les aspects les plus complexes du camouflage. On note surtout une grande différence entre le camouflage de longue durée en cas d'infiltration en milieu ennemi, et le camouflage de courte durée en cas de fuite. Le camouflage de longue durée s'effectue en général dans une cachette inconfortable et souvent placée sous les yeux même de l'ennemi, grâce à la résistance physique acquise par un dur entraînement ; plus le temps passe, plus la cachette devient sûre. L'idéal est de s'y mettre juste après une inspection de l'ennemi.

Le camouflage de courte durée peut être des plus évidents : un saut dans le vide (on se cache en réalité dans un recoin du talus) accompagné d'un grand cri peut permettre de gagner de précieuses secondes pour se faire dépasser et retourner sur ses pas.

La dissimulation de traces a sans doute été l'une des plus grandes préoccupations de tous les peuples de guerriers ; en cela les Ninja n'étaient pas vraiment différents des autres groupes semblables (les peaux-rouges par exemple). On compte parmi les stratagèmes favoris la confusion (faute de ne pouvoir effacer toutes les traces on en laisse dans toutes les directions), la technique du lièvre (revenir sur ses pas et repartir dans une direction différente) et, sans doute le meilleur de tous, rester sur place en faisant croire que l'on est parti.

La plupart de ces actions nécessitent des déguisements, de la psychologie et selon certaines traditions, un peu de magie chamanique. Une grande préparation et l'exploitation des croyances populaires étaient les meilleurs alliés des Ninja : on pouvait facilement tromper les poursuivants en ayant rôdé plusieurs mois déguisé en bûcheron et en organisant une petite mise en scène avec des cris de terreur ; une peau de loup ou de blaireau laissée sur le sentier avec tout son bagage de légendes sur les êtres magiques faisait ralentir les poursuivants.

« Le Ninja peut devenir invisible à volonté » : cette déclaration, probablement née de la propagande Ninja, rentre dans l'enseignement supérieur Shinobi. Il existait également des enseignements secrets selon lesquels les sens ne constituent qu'une partie des possibilités de la

perception humaine, qui souvent est beaucoup plus sensible à des signes moins visibles, comme l'activité du cerveau, par exemple. Selon les Maîtres du Shugendo, il suffirait de parvenir à arrêter l'activité cérébrale pour devenir immédiatement moins visible.

Ces observations sur l'activité cérébrale, d'origine bouddhiste (on retrouve des études sur le psychisme humain dans des canons bouddhistes remontant avant notre ère), étaient également suivies par les samouraïs qui focalisaient leur attention sur « sekki », la volonté d'autrui de faire mal. Un jour, Yagyū Tajima no Kami Munenori, le célèbre Maître du sabre, devenu vieux, rassembla les membres de son clan dans l'intention de céder les pouvoirs. En réponse aux questions de ses fidèles consternés, il raconta comment, absorbé dans son jardinage, il avait soudain senti la présence de sekki derrière lui, mais n'avait trouvé que son page en se retournant. C'était la première fois que le vieux chef guerrier (sans doute du plus puissant et mieux organisé clan Ninja) se trompait, et pour cette raison avait-il admis ne plus être à la hauteur de ses fonctions.

A ces mots, le jeune page du Yagyū se jeta à ses pieds en sanglotant, le priant de le pardonner : il s'était demandé si en dégainant rapidement son sabre, il pourrait frapper son Maître désarmé, mais celui-ci s'était immédiatement retourné, l'air furieux.

ARMES ET EQUIPEMENT

LE SABRE

Bien que le grand public le relègue souvent au second plan pour des armes plus pittoresques, le sabre demeure l'arme principale du Ninja ; c'est du moins ce qu'affirment de nombreux historiens et pratiquants comme le célèbre Nawa Yumio.

Tous les passionnés connaissent de réputation le sabre Ninja (Ninja to ou Shinobi to), noir, à la lame droite et à la grande garde carrée, avec pommeau et fourreau regorgeant de trucs. Malheureusement, il n'en existe plus d'époque, car s'ils ont existé, ils ne constituaient sans doute pas la règle et étaient par conséquent rares. N'oublions pas que certains samouraïs ont également utilisé des sabres droits (musori) ou à peine incurvés ; toutefois, on s'accorde généralement à dire que les sabres incurvés sont plus commodes.

Comme la majeure partie des armes de la tradition Ninja, le sabre était presque toujours d'origine samourai, volé, ramassé sur le champ de bataille ou acheté au marché noir. Généralement plus courts que la Katana traditionnelle du Bushi (il pouvait s'agir d'une lame abîmée raccourcie, pratique très courante dans

le Japon médiéval pour armer les guerriers de bas rang, ce qui expliquerait peut-être la faible courbure), ils n'arboraient pas les décorations raffinées des artisans samourais qui faisaient de leurs sabres de véritables œuvres d'art. Muni d'un pommeau, d'un fourreau, et d'ornements récupérés çà et là ou transformés, le sabre du Ninja ressemblait peu à son apparence de départ.

Le manque de longueur n'était pas toujours un inconvénient dans la mesure où le port d'une arme longue pouvait se révéler gênant pendant les missions mouvementées ; d'autre part, aucune réglementation n'interdisait les armes courtes, et ces dernières s'extrayaient plus facilement des fourreaux de longueur normale permettant ainsi un effet de surprise sur l'adversaire.

L'un des inconvénients de la lame courte était une efficacité moindre dans les tranchants (le monouchi, la partie qui doit frapper, est moins rapide) qui devait être compensée par une technique plus marquée des mouvements du corps.

Il faut détruire la légende selon laquelle il existe une différence de maniement entre les écoles de samourais et les écoles Ninja ; les différences apparentes dépendent de deux

facteurs : on étudiait dans les écoles de samourais le maniement de deux types fondamentaux de sabres, Odachi (ou Katana, de longueur supérieure à deux shaku, un shaku étant à peu près égal à un pied, c'est-à-dire 30,4 cm) et Kodachi (shoto ou wakizashi, variant de un à deux shaku de longueur). Certaines écoles étudiaient uniquement le sabre long, d'autres le court, et certaines comme celle de Ni Ten de Musashi Miyamoto les deux. Musashi était le fils d'un samourai expert en kodachi et en jitte et fut adopté par un maître d'odachi ; ne voulant faire du tort à personne, Musashi inclut les deux types de sabre dans son système.

Le sabre Ninja, qui dans la plupart des cas est un grand kodachi (mais manié comme un odachi), tire profit de l'essence des deux armes ; c'est pourquoi il peut être manié comme un sabre long (en tenant le pommeau à deux mains), mais aussi comme un kodachi, c'est-à-dire avec une seule main, et parfois seulement, avec un pommeau non conventionnel. La seconde différence dérive de l'enseignement sévère des ryu traditionnels de sabre ; sur une période pouvant durer plus de dix ans, les élèves doivent assimiler l'ensemble du programme, des techniques simples aux plus complexes, et sont ensuite initiés aux techniques secrètes de l'école. Ceci fait que la plupart des gens ne connaissent pas les programmes techniques des écoles dans leur intégralité.

La méthode d'enseignement Ninja est totalement différente : avec la

survie comme objectif premier, les arts martiaux ne sont pas enseignés de façon progressive mais plutôt selon les différentes possibilités d'utilisation. En réalité, la plupart des mouvements spectaculaires du maniement Ninja du sabre, s'opposant en apparence à toutes les règles du maniement samourai, ne sont autres que des techniques sophistiquées et « secrètes » de ces mêmes écoles de samourais. -

L'efficacité limitée des lames Ninja, due à leur petite taille et au manque d'affilage spécifique, contraignait à un maniement « athlétique » avec des déplacements du corps plus accentués, et privilégiait les coups de pointe (tsuki) sur les tranchants (uchi). Et cela pour deux raisons ; tout d'abord parce que comme dit le vieux dicton : « Le coup de tranchant blesse mais la pointe tue », mais aussi parce que dans le combat avec des hommes harnachés d'armures, il était plus facile de trouver un point vulnérable plutôt qu'une ligne de coupe. Les techniques de coup de pointe pratiquées par les guerriers de l'ombre étaient d'une précision extrême qui, alliée à la vitesse nécessaire pour se protéger de l'attaque, exigeaient une habileté presque surhumaine, ne pouvant être obtenue qu'à force d'entraînement. Traditionnellement, il existe au Japon deux systèmes de combat au sabre : le premier, qui se fait au fleuret, a été remplacé par le Kendo ; le second, est connu sous le nom de lai.

Pour en donner une description simple, le lai consiste à dégainer le plus rapidement possible, comme dans

les westerns américains. En réalité, le lai est une discipline plus complexe : il s'agit d'une technique de combat extrêmement sophistiquée aux principes à la limite de l'ésotérisme tel que celui, incroyable pour un néophyte, selon lequel il est plus facile de battre un adversaire ayant dégainé son sabre si on n'a pas encore dégainé le sien.

Le Japon a compté des centaines d'écoles de lai (pour lequel il existe plusieurs noms, dont Batto), dont la plupart existent encore, transformées de Bugei en Budo. Inutile de souligner que la plupart des principes enseignés dans ces écoles dérivait des Ninja eux-mêmes, pour qui ce type de combat était bien plus efficace que le combat traditionnel, jugé stupide. Un Ninja qui se trouvait pris dans un duel avec un samouraï fuyait immédiatement pour essayer de le tuer plus loin, si cela était possible, puisque dans les actions en territoire ennemi, la rapidité d'action et la vitesse étaient considérées comme essentielles une fois à découvert. Il n'y avait donc qu'une seule raison de rester plus de quelques secondes face à face avec un adversaire : l'occuper pour permettre à un camarade de l'attaquer dans le dos.

Technique

Le plus important est d'apprendre à empoigner le sabre.

La façon d'empoigner, à quelques nuances près, est identique dans toutes les écoles du Japon et consiste à saisir fermement le haut de la

garde avec la main gauche (comme on le ferait pour un parapluie), tandis que la main droite en saisit la base (tsuba) avec douceur (comme on ferait avec un œuf qu'on ne veut pas casser). Comme les pouces sont la partie la plus fragile des mains fermées en poing, il faut éviter en empoignant le sabre de les maintenir sur une même ligne mais au contraire serrer le poing en poussant les pouces vers l'avant, comme si on essorait un linge ; cette action (shimeru) sera accentuée au moment de frapper la cible, lorsque l'espace d'un instant, les bras se tendent pour transmettre la poussée au reste du corps.

Les positions de garde ne sont pas étudiées avec autant d'application que dans les écoles de samouraïs ; au contraire, les écoles Ninja ont tendance à considérer la position fondamentale (sabre tendu devant soi) extrêmement ingénue, parce que trop révélatrice pour l'adversaire. Les Ninja ont plutôt recours à des positions moins orthodoxes présentant toutes l'avantage de dissimuler la longueur du sabre, de la lame ou simplement la taille de celui qui la manie.

Il est difficile de résumer en peu de lignes les nombreuses techniques de sabre Ninja qui à elles seules constituent la partie la plus importante des techniques de combat des guerriers de l'ombre. Dans l'enseignement Shinobi traditionnel, les techniques de combat étaient étudiées pendant des années à un niveau élémentaire, tandis que d'autres enseignements associaient les différentes actions en un tout unique

dans l'esprit de l'élève. Ce principe de l'action, qu'il s'agisse de combat ou d'un autre domaine, vu comme une continuité dans le temps, comme une route sinueuse au fond de laquelle brille le but de la mission et le long de laquelle le Genin doit se déplacer rapidement « comme dans un rêve », constitue l'enseignement le plus efficace et le plus original du Ninjutsu.

Malheureusement, l'esprit seul ne suffit pas pour le comprendre : il faut que corps et esprit soient unis, mais le corps est souvent long à comprendre, et de nombreux exercices sont indispensables.

Dès que le corps et l'esprit sont unis, le corps devient moins encombrant et l'esprit parvient à lui faire franchir le seuil du normal à l'aide de la magie, jusqu'au règne du merveilleux. Il est alors possible d'arrêter le temps pour repartir en arrière et refaire tout ce qui a déjà été fait ; mais ce seuil ne peut être franchi sans un maître. Une simple explication littéraire, en dehors du fait qu'elle peut être dangereuse, pourrait se révéler totalement inefficace.

Pour citer quelques points caractéristiques des techniques Ninja, nous parlerons des parades, souvent exécutées en empoignant le sabre d'une seule main. Il est par exemple très difficile de contrer un coup porté à deux mains avec un katana, c'est pourquoi nous vous donnons quelques conseils pour y parvenir.

1. Modifier la distance : au moment où l'arme de l'adversaire est censée toucher, le Ninja doit se placer plus loin ou plus près de ce qu'a prévu l'adversaire.

2. Le sabre qui pare doit être dynamique : on ne doit pas opposer de résistance au coup, mais en envoyer un autre dans sa direction, renforçant ainsi la parade.
3. Parer avec le tranchant : c'est une caractéristique des parades Ninja, pour essayer de rompre le sabre ennemi sans se soucier du sien. Si le sabre se casse, quelque chose d'autre fera sûrement l'affaire.
4. Se cacher derrière le sabre : c'est une sensation que l'on peut éprouver dans un état de concentration supérieure.
5. Partir : il faut parer et s'extraire simultanément de la ligne de frappe au moment où tombe le coup adverse.
6. Trouver de l'aide : l'autre main ou une partie du corps offre un soutien à la lame pendant la parade.
7. Transformer une chose en une autre : la parade doit devenir une attaque toute en fluidité ; nous dirons même que l'une doit préparer l'autre.
8. Surprendre l'adversaire : l'imprévisible, l'inattendu, doivent être partie intégrante du système de combat. Exemple banal : un Ninja menacé peut sortir son sabre, le jeter dans les airs et surprendre son adversaire déconcerté en l'aveuglant avec de la poudre ou du sable.

Le combat au sabre très rapproché était également une spécialité Ninja. En plaçant une main sur le pommeau et l'autre sur la lame pour la guider, le « guerrier de la nuit » réussissait à frapper même de très près.



38

Une autre caractéristique des Ninja consistait à porter des coups impensables comme par exemple celui consistant à clouer le pied de l'adversaire au sol. Paradoxalement, c'était justement dans le combat au sabre que le Ninja utilisait des techniques de projection ou des techniques « légères » : comme il s'agissait d'un combat mortel, l'adversaire ne s'attendait qu'à des coups mortels et était donc plus vulnérable aux autres.

Aujourd'hui, le sabre n'est plus utilisé dans la vie de tous les jours, mais pourtant, l'entraînement continue à enseigner le maniement. On pense en effet que les combats au sabre, pour leur danger et pour leur rapidité, sont les plus adaptés à la préparation au combat en toutes situations.

Le sabre était l'arme la plus utilisée par les guerriers japonais et les Ninja n'échappaient pas à cette règle. Les Ninja portaient le sabre à la ceinture de la façon la plus traditionnelle qui soit. L'arme n'était fixée derrière les épaules qu'en cas de nécessité, comme pour l'escalade d'un mur

Position fondamentale de combat, seegan. A la différence du Kendo moderne, les pieds sont écartés en « T » et solidement plantés sur le sol, tandis que le buste est légèrement de côté. La position des pieds et du buste est conservée dans d'autres gardes



39

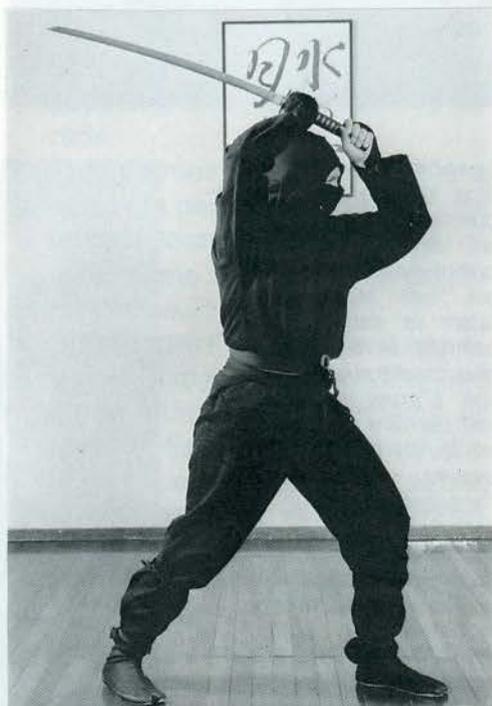


40

Sha no kamae est une position très utilisée pour s'approcher d'un ennemi en cachant son arme



41



42

Jodan, ou garde haute, la « position du feu », est l'une des positions fondamentales du combat. Elle peut être exécutée à droite comme à gauche bien qu'il soit préférable de commencer avec la jambe gauche : toute la puissance de l'attaque sera donnée par un pas en avant à effectuer ensuite avec la jambe droite



43



44

Gedan, ou position d'eau, est la garde basse adoptée pour libérer son arme d'une confrontation directe avec celle de l'adversaire. Cette position peut être également effectuée à partir de la gauche comme de la droite, bien que pour la gauche il soit préférable d'utiliser le Sha no kamae



45



46

Sasakure no kamae, effectué subitement, peut déconcerter l'adversaire



47

Shin no kamae (fig. 47-48) permet de reprendre de la distance tout en continuant de menacer l'adversaire



48



49



50

Position de combat à courte distance (fig. 49-50). Les armes des Ninja et leur entraînement particulier les portaient à préférer le combat à courte distance avec une main sur la lame (soe te)

Position du pont, « torii », (fig. 51-52). On comprend facilement comment une parade peut se transformer en une attaque de pointe



51



52



53



54

Tsuka no kamae, ou position de la garde (fig. 53-54). On peut frapper l'adversaire au visage avec le pommeau du sabre (Kashira)



55



56

Kara no kamae, ou position chinoise, une influence possible du continent sur les méthodes Ninja

Une variante de sasakure consiste à tenir dans la main l'étui du sabre (saya) qui, contrairement à la littérature Ninja, n'est pas utilisé pour parer, mais pour gêner l'adversaire par une action dite « kasumi » (brouillard)

57



58





59

Les Ninja n'utilisaient pas le fleuret traditionnel. Leur technique de combat avec le sabre prévoyait une attaque rapide et foudroyante, suivie de la fuite. C'est pourquoi il était courant de les voir amorcer leurs actions le sabre dans le fourreau, une technique de combat plus connue sous le nom de « Batto Jutsu » (technique pour dégainer) semblable à celle connue par la suite sous le nom de Iai.

Dans une action typique de Batto (fig. 59), effectuée ici sans adversaire, le Ninja frappe d'un coup de pommeau (Kashira) tout en avançant. On remarquera le déplacement du corps et l'utilisation des deux mains pour donner au coup toute sa force.

En reculant, on dégaine (fig. 60). On doit avoir la sensation de bouger le corps sans déplacer le sabre, qui doit être comme suspendu.



60



61

On saisit immédiatement la poignée de l'arme avec la main gauche, ainsi qu'avec la main droite retournée (gyaku te) (fig. 61)



62

Lorsque le sabre est en haut, on le saisit avec la main droite normalement positionnée



64

On dégage le sabre placé sur les épaules, pratique très célèbre chez les Ninja du grand écran. On remarquera que la main gauche saisit le fourreau par l'extrémité pour faciliter l'extraction



63

Puis, on lance immédiatement le sabre en avant



65



66

En réalité, le Ninja extrait un petit poignard caché à l'extrémité du fourreau du sabre et qui peut être lancé pendant l'effet de surprise



67

Le Ninja (en tenue plus sombre) est attaqué. Sans se faire remarquer, il libère le sageo (la robuste bande de soie qui retient le fourreau à la ceinture)



68 *En se déplaçant légèrement sur le côté et en avant, il frappe l'adversaire avec l'extrémité du pommeau du sabre*

Le bras gauche termine derrière la lame lui fournissant ainsi un point d'appui

70



69



La main gauche libère la lame du fourreau en le faisant tomber à terre ; une variante consiste à jeter le fourreau entre les jambes de l'adversaire.

En se plaçant sur le côté de l'adversaire on le coupe à hauteur de l'abdomen. Ce coup, qui tranche les muscles abdominaux, prive les bras de toute force. Toutefois, si l'ennemi est protégé par une armure, le coup se révèle inefficace

71



*On passe derrière l'en-
nemi en empoignant
fermement le sabre*



72

*On achève l'adversai-
re en lui assenant un
coup à la nuque*



73



74

Une variante utile pour le cas où l'adversaire serait protégé par une armure consiste à ne pas frapper au cou mais au jarret de sorte à sectionner le tendon d'Achille qui en général n'est jamais protégé

Autre situation possible : le Ninja doit affronter un ennemi en garde



75



76

Dès que l'adversaire arme le sabre pour frapper, le Ninja s'accroupit, et tourne son sabre dans le fourreau lame vers le bas

En se relevant d'un coup, il frappe le bras de l'adversaire en diagonale et à partir du bas. Etant donné que le sabre n'est tenu que par une main, c'est le corps qui donne toute sa puissance à l'action



77



78

Immédiatement, la main gauche vient se placer sur le dos de la lame. On remarquera qu'à cette distance, l'adversaire, s'il empoigne son sabre de façon traditionnelle, se trouve alors à trop courte distance

Le traditionnel coup à la nuque achève l'adversaire. Souvent, les Ninja omettaient d'assener ce coup qu'ils considéraient comme une perte de temps



79



80

Le fourreau, tenu dans la main vers l'avant, peut être lancé pour distraire l'adversaire. Il était fréquent que les fourreaux des sabres Ninja comportent des poches remplies de sable ou de poudre destinés à être lancés aux yeux de l'adversaire

Les techniques de sabre court étaient assez utilisées chez les Ninja car d'une part le sabre court (un long poignard muni d'une garde) était plus facile à dissimuler, et d'autre part, le système de combat, plus physique et fondé sur « l'attaque au bon moment », était bien adapté à leur type d'entraînement. Le Ninja (en tenue sombre) est défié par un guerrier armé d'un sabre



81



82



83

Le guerrier dégaine le sabre tandis que le Ninja, immobile, semble paralysé (fig. 82). Le Ninja avance vers l'arme de son ennemi en portant la main à la sienne pour déclencher l'attaque de l'adversaire (fig. 83)



84



85

Dès que l'adversaire s'est lancé, le Ninja se retire de la ligne d'attaque en effectuant un pas croisé (fig. 84). L'attaque adverse est anticipée par un coup au visage (fig. 85) ; avec le sabre court, il faut entrer le moins possible en contact avec le sabre adverse. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, les parades sont des techniques réservées exclusivement aux experts



86

En se plaçant derrière l'adversaire, on l'achève rapidement d'un coup dans le dos ou dans l'interstice de l'armure

Cette brève séquence montre bien le principe sur lequel le combat avec sabre court est fondé ; tout d'abord, avec un mouvement bassement agressif, on incite l'adversaire à attaquer (fig.87) et, en disparaissant sous son attaque, on le précède en frappant le premier (fig. 88)



87





89



91



90



92



93



94

Pour utiliser un sabre japonais il est nécessaire de se familiariser avec son maniement traditionnel, ou du moins d'apprendre à couper avec. C'est dans ce but que nous avons choisi un exercice appelé Happo Ken qui signifie « couper dans huit directions ». Il existe dans les différentes écoles plusieurs exercices portant ce nom : celui que nous vous proposons est inspiré du Toyama Ryu, une école relativement moderne, inventée pour entraîner les officiers japonais au maniement du sabre. Essentiellement pratique, cette école se propose d'enseigner à couper. Cet exercice doit faire l'objet d'une pratique assidue, et se prête, alors que l'on progresse, à d'intéressantes observations sur les déplacements.

L'exercice commence avec le sabre à la ceinture (fig. 89). En avançant on assène un coup à la gorge ou au sternum (fig. 90). On libère la pointe du sabre en opérant un déplacement en arrière (fig. 91). On place le sabre horizontalement sur la gauche (fig. 92). On coupe horizontalement de gauche à droite en maintenant la lame à hauteur de la gorge (fig. 93-94-95)



95



96



98



97



99



100



101

On descend la lame sur la droite (fig. 96). On coupe en diagonale vers le haut (fig. 97-98). Arrivé en fin de course, on tourne les mains (fig. 99). On coupe vers le bas selon la trajectoire à peine effectuée (fig. 100-101). On lève la pointe à hauteur des épaules (fig. 102)



102



103



105



104



106

On coupe horizontalement de droite à gauche (fig. 103-104). En fin de course on place la lame vers le bas (fig. 105). On coupe de bas en haut et de gauche à droite (fig. 106-107)



107



109

Une fois en haut, on tourne les mains (fig. 108). On coupe en diagonale vers le bas, de droite à gauche (fig. 109-110)



108



110



111



113



112



114

On place la lame au centre, au-dessus de la tête (fig. 111). On frappe verticalement. Les pieds ne bougent pas mais on écarte les genoux et on descend le bassin de sorte à ajouter au coup toute la masse du corps (fig. 112). On se remet en garde (fig. 113). On rengaine en faisant un pas en arrière, sans regarder le fourreau mais en s'aidant des doigts (fig. 114-115-116)



115



116

LE BOKKEN

Le bokken, (sabre en bois) est une arme redoutable, de tradition séculaire, dont l'utilisation s'est affinée dans les écoles de sabre samouraï ; protagoniste de nombreux épisodes comme celui du duel entre Musashi Miyamoto, armé d'un bokken improvisé, contre Sasaki Kojiro, armé d'un sabre de longueur exceptionnelle, le bokken est une arme appréciée. La caractéristique du bokken est d'être à la fois une arme et un instrument d'entraînement pour ceux qui désirent apprendre le maniement du sabre japonais.

Les Ninja, qui dans le domaine des bâtons préféraient des instruments d'un aspect plus inoffensif, ne le considéraient pas comme une arme à part entière, mais s'en servaient pour apprendre le maniement du sabre.

Lorsque l'on parle de bokken, on entend par là un instrument traditionnel, semblable à celui utilisé dans le Kendo ou dans les écoles anciennes (Koryu), capable de mettre un adversaire hors combat ; les inventions modernes de « bokken Ninja » sont trop légères et leur garde (tsuba), complètement disproportionnée, est dépourvue de toute utilité pratique.

L'entraînement qui nous intéresse est à la fois actif et passif : dans l'entraînement actif, le bokken est utilisé comme outil de remplacement du sabre et on en étudie le maniement ; dans l'entraînement passif, on le place dans les mains de l'agresseur pour étudier les réactions et les déplacements dans les techniques de défense.

Le bokken est irremplaçable pour apprendre à frapper une cible avec la force nécessaire (une grosse couverture de voiture fixée sur un support solide constitue la meilleure des cibles).

Il est indispensable lorsque l'on s'entraîne à frapper de garder à l'esprit les points suivants :

1. Tenue correcte du bokken (voir chapitre sur le sabre).
2. Faire durer le coup quelques instants en raidissant le corps (kime).
3. Frapper avec la bonne partie de la lame (monouchi) : le premier quart. Pour identifier le monouchi d'un sabre ou d'un bokken, il suffit d'appuyer la lame sur une surface rigide et de la tirer lentement vers soi en maintenant le pommeau appuyé sur la paume ; lorsqu'elle arrive à hauteur du monouchi, l'arme tend à se placer côté fil vers le bas.
4. Utiliser les hanches en les déplaçant du bas vers l'avant pour conférer plus de puissance au coup.
5. Continuer jusqu'à épuisement et recommencer deux-cents fois de suite. Ce n'est que lorsque le corps commence à montrer des signes de fatigue que la technique du sabre commence à rentrer.

Au début, il est préférable que la main gauche (celle qui donne toute la force) se déplace le long de l'axe central du corps ; ce n'est qu'après un certain temps, il faut en général compter deux millions de coups, que l'on devient capable d'étendre la force à d'autres points du corps.

Même s'il est vrai que le coup vertical du haut vers le bas est de loin le plus important et constitue la base de tous les autres, il est utile de s'exercer aux autres formes de tranchants, en s'inspirant par exemple du kata de Toyama Ryu, et en essayant les différents coups contre sur une cible solide.

L'attaque de pointe est fondamentale pour les guerriers Ninja ; c'est le seul type d'attaque où la plus courte des lames des guerriers Shinobi est à égalité avec les plus longues lames des samourais. On commencera les exercices en s'entraînant à toucher un point du mur à partir d'une position de garde en allongeant simplement les bras ; on répétera ensuite le même exercice en augmentant la distance d'un pas, puis de deux, et en s'entraînant à la parcourir de plus en plus vite. On changera ensuite le rythme des déplacements (en alternant une série de pas courts et rapides avec des sauts), pour partir enfin de positions différentes avec sabre dans le fourreau et terminer par des actions à une seule main (kata te).

Les exercices actifs réalisables avec le bokken sont très nombreux et peuvent constituer à eux seuls un entraînement complet ; au niveau maximum, les experts parviennent à « couper » des objets d'un seul et unique coup de bokken bien appliqué, en projetant toute leur force dans le monouchi de l'arme.

Dans les exercices passifs, on se fait agresser par un adversaire armé d'un sabre. En général, l'agresseur est un vieil élève ou l'instructeur lui-même qui, possédant un contrôle

parfait de l'arme, est en mesure de l'arrêter à quelques centimètres de la cible sans frapper (en cas d'hésitation, on peut utiliser un shinai, le bâton en bambou utilisé pour le Kendo, un peu moins dangereux).

Sous la menace d'un coup venant du haut (men ushi) on découvre quelques points intéressants :

1. Le coup ne peut être évité que si l'on bouge lorsque la lame a déjà commencé sa course vers le bas. En se déplaçant avant, on donne

à l'adversaire la possibilité de changer la trajectoire du coup.

2. Il est plus sûr de se déplacer vers l'adversaire que dans la direction opposée ; on parvient ainsi à réduire l'avantage de l'arme.
3. Lorsqu'un coup vient de la gauche, on doit, pour l'éviter, se déplacer vers la gauche et non le contraire (et vice-versa).
4. La survie ou la mort dépend des pouces et non des pieds.

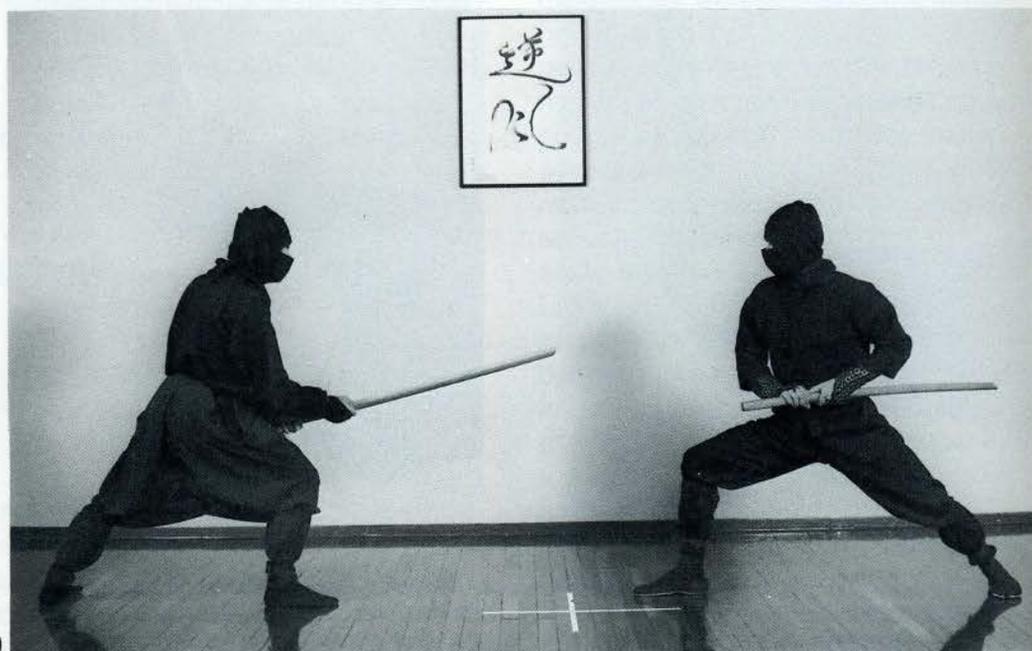


La façon d'empoigner le sabre est fondamentale pour l'étude du combat. Les Ninja, qui suivaient ce principe, saisissaient leur arme dès qu'ils le pouvaient de façon traditionnelle : la main gauche empoigne le bokken par l'extrémité comme s'il s'agissait d'un parapluie. On remarquera que l'extrémité repose sur la partie charnue de la paume, de sorte que l'on ne perde pas prise même si l'on frappe par la pointe (fig. 117). La main droite est simplement posée (avec un vrai sabre, celle-ci doit se placer immédiatement sous la lame) de sorte que la paume soit en contact avec le dos du pommeau (fig. 118)



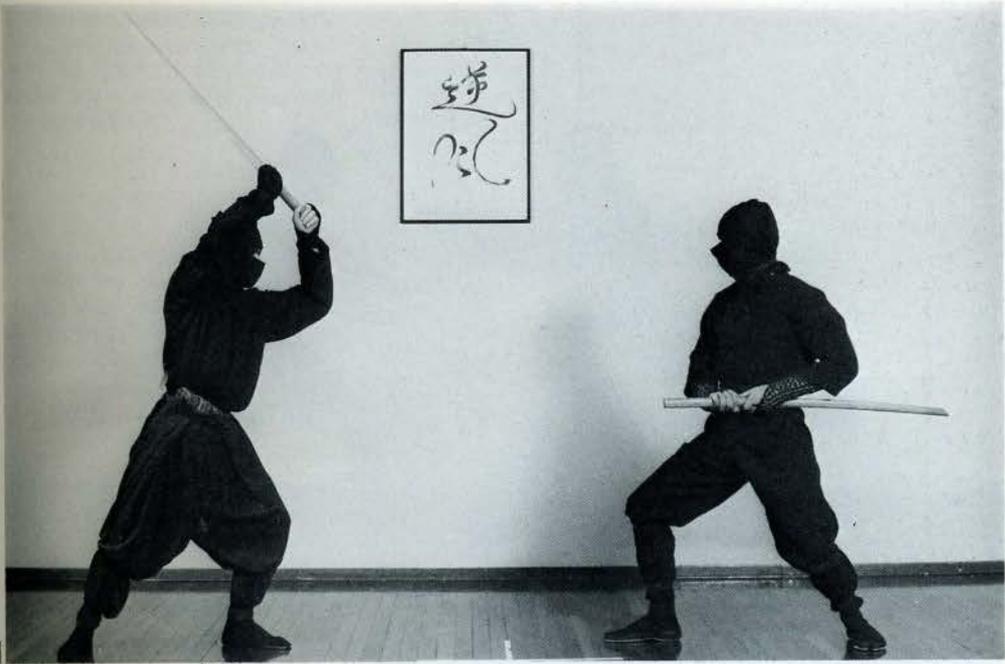
119

La main droite se referme et on abaisse la pointe à hauteur du cou d'un éventuel adversaire. Les deux mains pivotent légèrement en direction du pouce par une action dite teno uchi



120

L'action commence lorsque le Ninja (à droite), dont le sabre est encore dans son fourreau, affronte un adversaire qui a déjà dégainé. Dans ce genre d'action dangereuse, les sabres sont remplacés par des bokken, excellents outils d'entraînement



121

Même lorsque l'adversaire de gauche lève son sabre pour assener un coup, le Ninja conserve le sien dans son fourreau



122

Ce n'est que lorsque le sabre de l'adversaire commence sa descente que le Ninja dégainé le sien



123

On remarquera que le Ninja s'est déplacé vers l'avant et se trouve à présent à une distance trop courte pour l'adversaire. Bien qu'il soit difficile de le voir sur la photo, le Ninja en se déplaçant est sorti de la trajectoire du coup, tandis que sa main droite se place sur le dos de la lame



124

Continuant son avancée, et profitant de la violence de l'attaque adverse, le Ninja porte un coup de tranchant à l'abdomen. La main gauche confère de la puissance au coup

Le coup est asséné en faisant glisser la lame sur le ventre de l'adversaire (fig. 125). Si ce dernier est équipé d'une armure, le coup doit être porté aux bras

Le coup de tranchant au ventre sectionne les muscles de l'abdomen et empêche ainsi l'adversaire de lever les bras (fig. 126). L'action est presque terminée

Un dernier coup de grâce au cou (kubi kiri, fig. 127); toutefois, ce coup appartient plus à la tradition Bushi qu'à la tradition Ninja. En général, les guerriers de la nuit ne s'attardaient pas à achever leurs ennemis, ils se contentaient de les mettre hors de combat



125

126



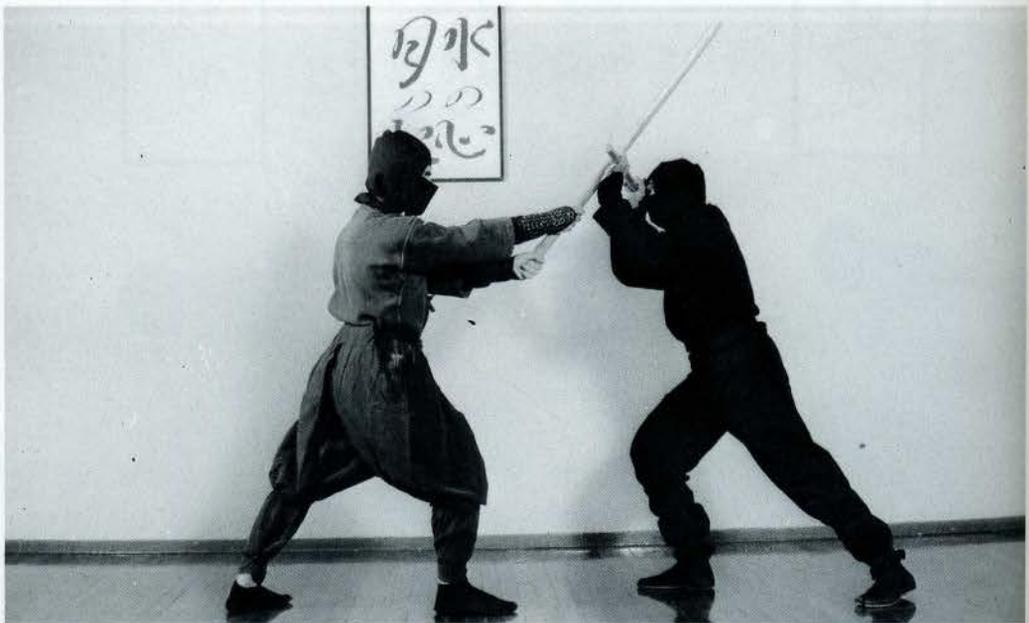
127





128

*Cette séquence constitue une excellente démonstration de l'emploi du bokken pendant l'entraînement ; en effet, cette action, relativement inoffensive avec des bokken, serait bien trop dangereuse avec de vrais sabres
Celui qui conduit l'action (en tenue sombre) attend l'adversaire en garde gedan*



129

Lorsque l'attaque survient, elle est parée en levant le sabre à l'horizontale dans la grande torii, tandis qu'un léger déplacement vers la droite place l'exécutant hors de la ligne d'attaque



130

Un pas en avant avec le pied gauche tandis que la main qui serre la lame va se placer sur le côté : le Ninja pénètre ainsi l'attaque adverse



131

L'action se termine par un coup fatal à la gorge porté dans une action soete (une main tient la lame)



132

Le Ninja est attaqué alors qu'il dégaine son sabre



133

Sans lever le sabre, il pose sa main gauche sur la lame comme s'il voulait parer



134

En effectuant un déplacement, le Ninja lève son sabre brusquement pour se protéger des coups venus du haut et pour couper l'adversaire au poignet (là où l'armure ne le protège pas)



135

L'action se termine par un déplacement en avant accompagné d'un coup de sabre



136



137



138

Le but de la plupart des démonstrations d'arts martiaux est d'enseigner à un homme désarmé comment se défendre face à un adversaire armé d'un sabre, même s'il est vrai que l'application réelle est plus qu'improbable. Nous vous proposons un exemple de tentative de désarmement.

Le Ninja qui se défend (en sombre) affronte l'adversaire dans une position extrêmement statique (fig. 136)

Dès que l'adversaire lève son sabre pour frapper, le Ninja avance en feignant un coup au visage (ou en lançant de la poudre ou un shuriken), son attitude doit être agressive et l'attaque, même si elle est brève, doit être conforme à la réalité (fig. 137). En évitant le coup de sabre de l'adversaire et en se déplaçant vers la droite, le Ninja échappe à l'attaque. L'une des mains du Ninja va se placer sur le pommeau du sabre tandis que l'autre appuie sur le dos de la lame (fig. 138). Un déplacement de la hanche confère plus de force à l'action de désarmement qui devient imparable ; à présent, le fil de la lame est tourné vers l'adversaire (fig. 139)



139



140

Le Ninja empoigne le sabre avec la main droite tournée vers le haut (gyaki te) tandis que la main gauche s'appuie sur le dos de la lame ; son comportement révèle une certaine hésitation, dont l'agresseur va profiter pour essayer de reprendre son arme



141

Le Ninja peut à présent toucher aisément son adversaire à l'abdomen, au cœur ou à la jonction de l'armure, sous les aisselles



LES BATONS

Les Ninja furent sans doute maîtres dans l'art du bâton, qu'il s'agisse du bo long sei shaku (qui, lorsque l'on considère la taille des Japonais de l'époque, devait sembler énorme à ceux qui le maniaient), du jo arrivant à hauteur de l'aisselle, bâton typique du combattant, des petits hanbo et tambo, ou encore des kongo auxquels nous consacrons un chapitre à part.

On peut emmener le bâton partout ou le laisser dans un lieu stratégique prêt à être saisi ; utilisé correctement, le bâton peut s'opposer à n'importe quelle arme (à part bien sûr aux lourdes masses utilisées en combat par certains samouraïs), et son maniement est très instructif pour tous les autres types d'armes.

Les bo étaient utilisés dans les missions d'infiltration et d'espionnage et il n'est pas impossible que ce soient les Ninja de l'ère Edo, employés dans les différents fiefs comme gardes ou vigiles, qui en aient répandu l'utilisation.

Il existe un groupe de bâtons particuliers, creux pour la plupart et pouvant renfermer des armes, des projectiles (on lançait des petites boules très lourdes au visage de l'adversaire), des poudres aveuglantes ou tout simplement des messages.

Les nombreux types de bâtons pouvaient être utilisés différemment selon leur longueur ; le bo long était souvent utilisé par la pointe, pour maintenir à distance un adversaire muni d'armes plus courantes, ou plus simplement pour désarmer.

Deux types d'enseignements Ninja sont apparemment en contradiction : le premier incite à « tout voir » en ayant recours à des stratégies complexes et à long terme ; l'autre apprend à « vivre l'instant » en résolvant les problèmes avec rapidité et spontanéité. Ce dernier principe a permis aux Ninja d'utiliser des techniques impensables pour un Bushi, comme celle par exemple préconisant l'abandon de l'arme pour obtenir un résultat.

Les bâtons de longueur moyenne et courte étaient de loin les plus appréciés : faciles à dissimuler et à transporter, ou à improviser, ils étaient l'instrument de tous les jours et faisaient partie des six objets qu'un Ninja pouvait toujours amener en mission sans crainte d'être découvert : chapeau, tenugui (un morceau de toile que les Japonais se mettaient autour de la tête pour empêcher la sueur de couler sur les yeux, mais qui pouvait avoir d'autres utilisations), bâton en bambou, inro (une boîte à plusieurs compartiments, utilisée pour les médicaments ou autres), corde (parfois à croc).

Lorsque le bâton était en bambou, le Ninja pouvait en modifier la masse, en le remplissant de sable ou de cailloux (qui en cas de nécessité étaient jetés au visage de l'adversaire), ou l'utiliser principalement de pointe, ou encore pour piéger l'adversaire avant de le rendre inoffensif.

Mais le bâton n'était pas qu'une arme, il avait d'autres utilisations, et pouvait s'adapter aux situations les plus diverses. Il pouvait être utilisé comme une perche de saut en hau-

teur, pour déconcerter un ennemi ou pour franchir un obstacle, ou être abandonné en cours de route pour brouiller une piste.

Le bâton est sans doute l'objet qui illustre le mieux l'esprit Ninja : un ins-

trument simple, presque modeste, qui dans les mains de quelqu'un sachant l'utiliser peut devenir un précieux instrument de salut que l'on abandonne sans regrets lorsque les circonstances l'exigent.

Ne vous étonnez pas de voir les différentes armes examinées utilisées contre un adversaire armé de sabre. Le sabre était de loin l'arme la plus utilisée dans le Japon médiéval, et donc celle à laquelle le Ninja avait le plus souvent à faire face. Aujourd'hui encore, la tradition a été maintenue, l'attaque au sabre étant considérée comme la plus éducative.

Le Ninja (en tenue claire) attend l'adversaire en tenant le bokken dans la position sha no kamae qui, bien que n'offrant pas une grande protection immédiate, empêche l'adversaire d'en voir la longueur



142



Sous l'attaque, le Ninja se déplace légèrement en avant et sur la gauche ; il se retire ainsi de la ligne d'attaque et porte la pointe du bokken en avant à partir du bas dans une action dite mata age

La pointe du bokken, projetée avec force par le déplacement de la hanche, touche l'adversaire sous le poignet. Ensuite, un déplacement de la pointe peut déboucher sur le désarmement de l'adversaire





Une méthode plus directe consiste à terminer l'action par un coup de sabre à la poitrine ou à la gorge

En partant d'une situation identique à celle de la figure 142, le Ninja fait cette fois passer la pointe de l'arme en haut et évite l'attaque en sautant et en touchant le poignet de l'adversaire





147

En plongeant, la pointe du bokken sous le bras de l'adversaire, le désarmement sera aisé grâce au puissant effet de levier ainsi provoqué

En tenant le bokken sur l'épaule gauche, le Ninja s'approche avec précaution de l'adversaire provoquant une réaction de sa part

148





En anticipant l'attaque lorsque le sabre est encore en position d'armement, on peut frapper la poitrine d'un coup de sabre (fig. 149), et porter un second coup au genou (fig. 150)

Il est aisé de contrôler ou de faire tomber l'adversaire en plaçant le bâton entre ses jambes (fig. 151)

Le maniement du jo, ou du bâton moyen, connu sous le nom de « reine des armes » mériterait qu'on lui consacre un livre, depuis que Muso Gonnosuke en a perfectionné l'utilisation après avoir perdu un duel contre Musashi. Parmi les possibilités offertes par cette arme, un seul exemple contre un sabre court suffira. Le Ninja (en tenue sombre) évite l'attaque de shoto en contrant par un coup de sabre au visage



151



152



Le bâton passe à côté du cou de sorte à faire levier sur celui-ci tout en tenant le terrible sabre court à distance



L'adversaire est déséquilibré tandis que le bras armé est toujours sous contrôle

Un déplacement sur le côté accentue le déséquilibre ; lorsque l'adversaire est sur le point de tomber on saisit le poignet armé et on le désarme



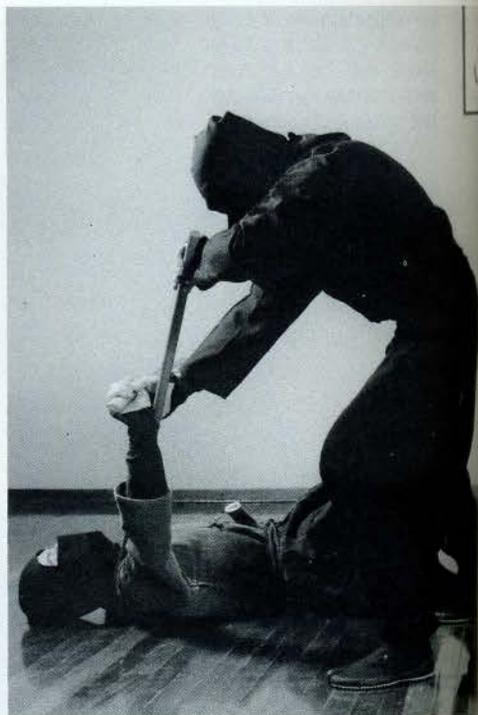
L'adversaire est immobilisé au sol par le levier effectué sur son bras (fig. 156)

On peut profiter de cette position pour achever l'adversaire d'un coup de sabre à la gorge (fig. 157)

156



157





Le Ninja (en tenue sombre) tient le jo à l'horizontale devant lui ; la main droite est presque à l'extrémité tandis que la main gauche tient le jo par le milieu

Le coup porté par l'adversaire armé d'un poignard est évité par un déplacement en avant et sur la gauche, tandis que la partie longue du jo correspondant à la main gauche frappe le poignet qui tient l'arme





Le coup du haut (uchi) se transforme en coup droit (tsuki) et la pointe du bâton va finir sous le bras armé

Le jo, en faisant levier sur le dos grâce au déplacement du corps, contraint l'adversaire à plier le bras armé, qui est immédiatement contrôlé par le Ninja





En insistant dans l'action on contraint l'adversaire à tomber sur le dos



Sans qu'il y ait besoin de le désarmer, mais en le contrôlant à distance, l'adversaire peut être facilement achevé avec un coup de jo à la poitrine ou à la gorge





Attaqué par un adversaire armé d'un sabre (fig. 164), le Ninja place le jo en position de maniement (fig. 165) et assène un coup au visage de l'adversaire (fig. 166)



En sortant de la ligne d'attaque, le Ninja place le jo entre les bras de l'attaquant

168



169



L'action se poursuit en accentuant la pression (fig. 168), provoquant ainsi un déséquilibre (fig. 169), et en faisant tomber l'adversaire (fig. 170). C'est le classique coup à la gorge qui vient conclure l'action (fig. 171)



170



171

172



173



Dans une situation semblable à la précédente, le Ninja évite l'attaque par la gauche (fig. 173), et coince un bras de l'adversaire en faisant lever sur le cou (fig. 174)



174

En immobilisant l'adversaire on le rend facilement inoffensif



175

Une attaque vers le bas entraîne un effet de levier auquel il est impossible de résister



L'action s'achève par un coup à la tempe



179

180



Dans cet exemple encore, on incite l'adversaire à saisir le poignet

181



On passe le bâton au-dessus du poignet de l'adversaire et on le saisit de la main gauche. Le poignet de l'adversaire se trouve ainsi pris en étau



182

On profite du fait que l'on tient le bâton à deux mains pour tirer vers soi et déséquilibrer l'adversaire



183

Lorsque celui-ci approche le visage, on lâche le bâton de la main gauche d'un coup, de sorte à le toucher



184

Le bâton, à peine visible, est tenu par les deux extrémités, comme pour en faire une protection. Parfois, l'adversaire était pris par surprise : le Ninja, en écartant les mains, dégainait alors une lame courte qui animait le tambo



185

On incite encore l'adversaire à saisir le bâton : on remarquera comment un déplacement des hanches complique l'action



186

L'extrémité du bâton correspondant à la partie interne de l'adversaire (uchi) simule une attaque au visage



187

Le mouvement se poursuit jusqu'à ce que cette même extrémité passe au-dessus du coude de l'adversaire

En poursuivant l'effet de levier on déséquilibre l'adversaire qui n'a plus d'autre choix que celui de tomber



188

Une fois l'ennemi au sol, on l'achève d'un coup



189



190



191

Les Ninja utilisaient rarement des armes longues, considérées encombrantes et difficiles à cacher. Ils préféraient en général des versions plus simples d'une longueur limitée.

Position de repos ou de transport (fig. 190). Il s'agit d'un magari yari (sankaku yari) reconnaissable à sa lame cruciforme

Dans la figure 191, position de garde : en général, dans les arts martiaux classiques, les armes longues se tiennent dans une position de pieds opposée à celle utilisée pour le sabre



192 *On peut même utiliser le talon de la lance (oshitsuki) pour frapper à l'improviste ou pour dévier une attaque adverse (fig. 192-193)*



Ce type de position présente l'avantage de protéger d'une attaque venant du haut (la majeure partie des attaques au sabre) en menaçant l'adversaire vers le bas



195

Le Ninja, armé de magari yari, affronte l'attaque au sabre par une garde défensive (le talon de l'arme pointé vers l'avant)

L'attaque au sabre est déviée par une torsion du buste



196



197

On recule le yari pour l'écarter du sabre. On remarquera que ce type d'arme est muni de lames tranchantes et affilées des deux côtés qui rendent cette action à la fois défensive et offensive



198

Il est possible de porter une attaque directe au visage, en changeant d'angle par rapport à l'adversaire et en modifiant la garde



199

Dans cette nouvelle situation le Ninja affronte l'attaque au sabre avec une garde classique



200

L'attaque au sabre est évitée par un déplacement du corps vers l'avant et sur la droite, tandis que le yari est sur le point de toucher l'adversaire aux jambes



Une attaque aux vaisseaux sanguins des cuisses peut conduire à la mort en quelques minutes ; il s'agit d'une zone mal protégée dans les armures japonaises classiques

Le Ninja retire son arme prêt à une éventuelle réaction : cet état d'attente et d'attention après l'attaque est appelé « ranshin » dans les arts martiaux classiques (fig. 202)

La traditionnelle attaque au visage conclut l'action (fig. 203)



KUSARI, LES ARMES A CHAÎNE

Les armes à chaîne sont présentes dans tout le Moyen Age japonais ; il s'agit en général de faucilles (kama) ou d'autres armes courtes équipées d'une chaîne lestée.

Le maniement de ce type d'armes consiste à faire des moulinets avec la chaîne de sorte à protéger efficacement contre les armes tranchantes ; à la première occasion, on lance le lest sur l'adversaire pour l'assommer ou le bloquer dans la chaîne de sorte à réduire la distance afin de l'achever au poignard ou avec une autre arme courte ; ces armes s'utilisent en général dans la première partie du combat pour la parade et l'attaque.

Il s'agit donc d'armes au maniement complexe, encore étudiées aujourd'hui dans certaines écoles traditionnelles, que certains experts peuvent utiliser de façon inattendue pour attaquer l'ennemi ; par exemple en lançant la faucille, ou les deux extrémités en même temps, ou encore en feignant un lancer raté se terminant à terre pour bloquer les jambes de l'adversaire et le faire tomber. Certains des trucs les plus célèbres, comme par exemple un œuf rempli de poudre irritante ou de venin, ou un serpent venimeux attaché à la chaîne, ont été transmis par la tradition Ninja.

L'une des variantes du kusari-gama est le kyotetsu shoge de tradition Togakure, épieu court à crochet et chaîne lestée, dont le poids est parfois remplacé par un anneau (quelquefois tranchant sur son bord extérieur). Il s'agit de la transformation

ingénieuse d'un fer de hallebarde (hoko) assez populaire à l'époque Muromachi, excellent exemple d'arme classique modifiée par les guerriers de la nuit. L'anneau de fer qui, lorsqu'on le fait tourner, a un effet quasi hypnotique, peut également se transformer en un poing américain ou encore en étrier pour faciliter l'escalade.

Un second groupe d'armes à chaîne est constitué par les bâtons à chaîne lestée du Moyen Age occidental. On peut faire tourner la chaîne au-dessus de la tête pour s'en faire un bouclier ou l'utiliser pour frapper. La technique du moulinet, considérée trop dangereuse par certains du fait de la grande longueur de la chaîne, est substituée par la technique d'enroulement de la chaîne autour d'une arme ou d'un membre pour immobiliser l'adversaire.

Autre type particulier de bâton à chaîne, le feruze, dont la chaîne est logée dans la partie creuse du bâton et en sort par un mouvement brusque semblable à un coup de lance. Inventée par un abbé du célèbre monastère Hozoin, cette arme était couramment utilisée ; rappelons que le père Musashi Miyamoto fut vaincu dans un duel avec un samouraï équipé d'une telle arme. C'était l'arme idéale pour les missions d'espionnage, facilement dissimulable et capable de frapper à distance sans laisser trop de traces.

Le kusari fundo, également appelé manriki kusari ou chaîne aux dix mille usages, constitue le troisième groupe d'armes à chaîne. Plus que d'une arme à chaîne, il s'agit d'une chaîne lestée aux deux extrémités

que l'on utilise comme une arme. On dit qu'elle aurait été inventée par Masaki Dannoshin Toshimitsu, un samouraï à la recherche d'une arme de défense efficace, que l'on puisse transporter sur soi et qui ne répande pas de sang pour ne pas salir le château de son seigneur.

Cette arme, également d'origine Bushi si l'on en croit la légende, se prête parfaitement aux besoins des Ninja, qui en firent grand usage.

Le kusari fundo, simple d'utilisation et très efficace contre les lames

(moins contre les bâtons), se portait à la ceinture dans le pli du costume, caché dans la manche, à la ceinture dans le dos, ou simplement pendu autour du cou sous les vêtements. Les experts de ce type d'arme pouvaient la cacher dans une seule main en laissant dépasser les lests des deux côtés du poing et l'utiliser comme un kongo, ou encore la déplier au dernier moment pour saisir l'adversaire par le cou.

Utilisé comme défense, le kusari fundo devait être saisi avec un poids

204

Le Ninja (à gauche) est attaqué par un adversaire armé d'un sabre



dans chaque main : la partie centrale servait à parer une attaque, immédiatement suivie par un coup à l'aide de l'un des poids.

Inutile de préciser que la chaîne pouvait également servir à bloquer un membre pour le déboîter, à étrangler ou à attacher.

Pendant les entraînements, on substitue en général les chaînes et les lests des vraies armes par des cordes et des sacs de sable, dans le but de reproduire une véritable attaque.

Il est toutefois indispensable de savoir manier de vraies armes pour s'habituer à leur poids.

Dans le maniement d'armes complexes comme celles à chaîne, il est recommandé de toujours se limiter à des actions simples dans une recherche d'efficacité plutôt que de virtuosité.

Il est très important de toujours garder à l'esprit les trois objectifs essentiels du Ninja : accomplir la mission, survivre et neutraliser l'adversaire.

Le manriki kusari apparaît immédiatement dans ses mains ; le Ninja le tient comme un instrument de protection, ce qui le rend difficilement visible

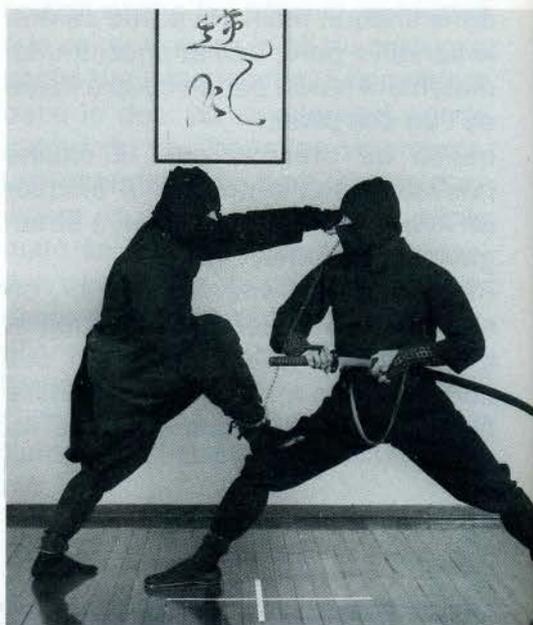
205





L'action du petit sabre est ralentie en posant le pied droit sur le genou de l'adversaire

On se place derrière l'adversaire pour l'étrangler avec la chaîne

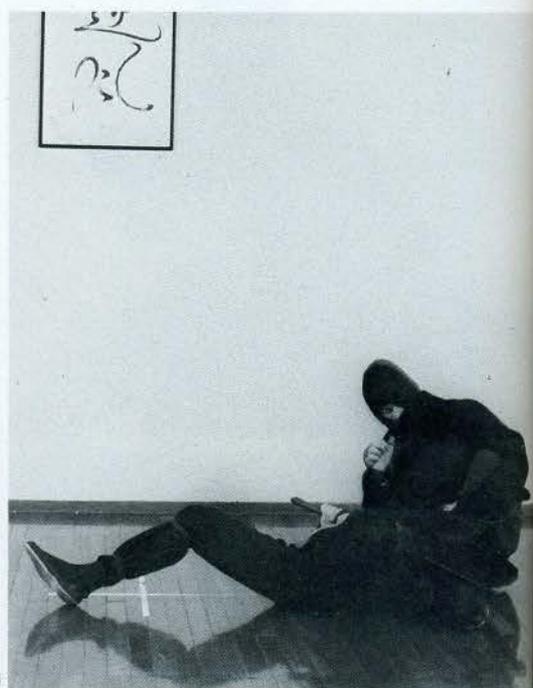


La chaîne empêche l'extraction du sabre de son fourreau

L'adversaire est amené à terre puis achevé d'un coup de lest à la tempe



208



209



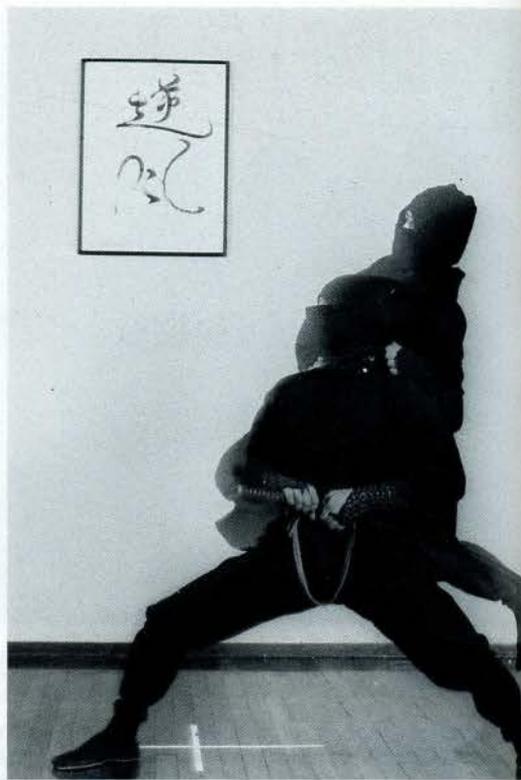
On peut également empêcher l'adversaire de dégainer son sabre avec le genou, en l'agressant de face

Mais les choses se déroulaient souvent bien différemment : les photos suivantes montrent de quelle façon un Ninja expert aurait pu réagir, en sautant sur l'adversaire. Cette technique volante est extrêmement efficace mais également plus risquée





Le Ninja saisit le cou de l'adversaire au vol et s'en sert pour changer de trajectoire



La rapidité de l'action provoque un fort déséquilibre de l'adversaire et fait pénétrer la chaîne dans son cou



L'action se termine à terre comme la précédente. Cela n'est pas vraiment nécessaire, mais le Ninja le fait en guise d'entraînement pour apprendre à mieux contrôler l'adversaire, en prenant garde de ne pas lui faire mal



217

Les Ninja utilisent beaucoup une arme semblable au manriki kusari, le Feruze : une chaîne avec lest fixée à l'extrémité d'un bâton. Il arrive, comme dans l'exemple suivant, que la chaîne soit dissimulée dans une partie creuse du bâton. Ici un Ninja et un samouraï s'affrontent



218

Se tenant à distance, le Ninja tient son bâton à l'horizontale par les deux extrémités : ceci lui permet d'ouvrir le couvercle de l'endroit où se trouvent lest et chaîne

Le Ninja adopte une garde semblable à celles utilisées avec un bâton normal



219



220

Mais soudain, la chaîne et le lest surgissent du bâton pour frapper le samouraï



221



222

Le Ninja applique immédiatement une force à la chaîne pour déséquilibrer son adversaire et en profite pour se placer sur le côté



223



Il est préférable, lorsque cela est possible, de se placer derrière l'adversaire (fig. 224) pour le déséquilibrer vers l'arrière (fig. 225)

Une variante consiste à enrouler la chaîne autour du cou de l'adversaire

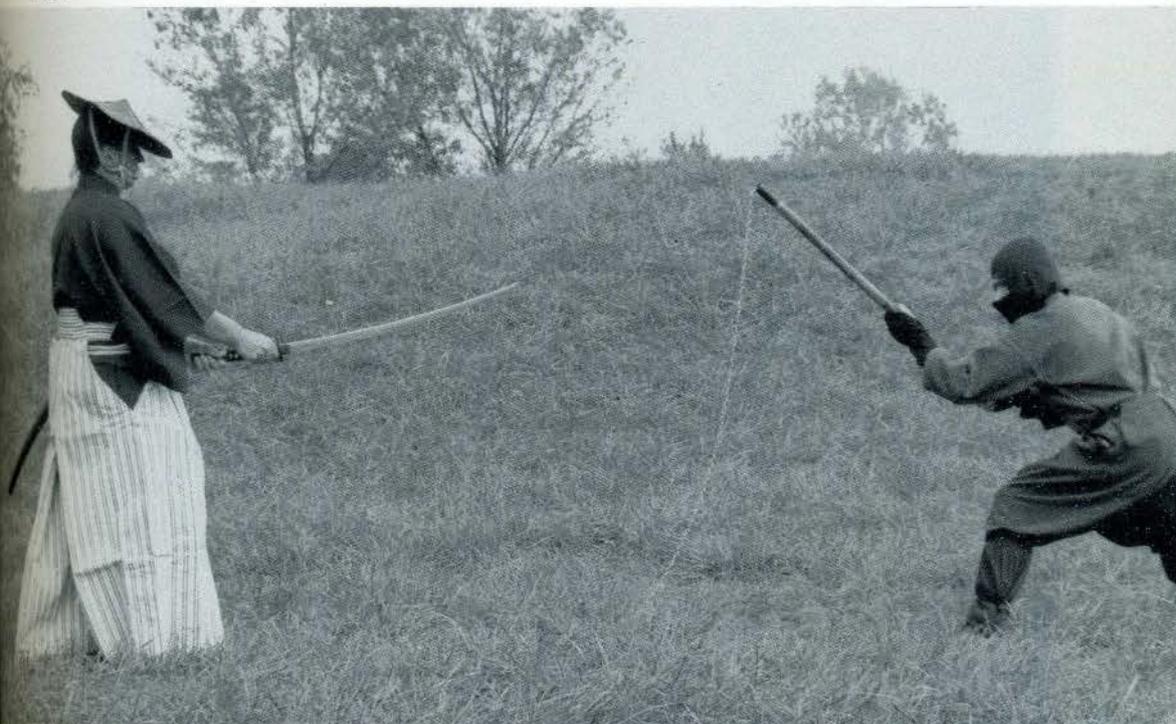
Un coup porté à la nuque ou au visage conclut l'action



En cas d'échec de la première attaque, le Ninja adopte cette position de défense : la chaîne ainsi tenue à distance fait effet de protection

227

228



151



229



230

Si l'adversaire avance, il sera facile de faire passer la chaîne près de son arme pour la coincer (fig. 229-230) et de le faire tomber à terre (fig. 231) en le frappant aux jambes ou directement au visage (fig. 232)



231



232

233



234



235





236

Cette action combinée donne un exemple de la tactique de combat Ninja et montre le maniement de l'une de leurs armes typiques : le Kyotetsu shoge, un épieu court à crochet et chaîne lestée.

Deux Ninja affrontent un samouraï (fig. 233). Ils se séparent immédiatement pour troubler son attention (fig. 234) : le Ninja armé d'un Kyotetsu fait tourner la chaîne, tandis qu'à l'improviste, celui armé d'un Yari se jette au sol dans un grognement (fig. 235). Profitant de ce moment, l'un des Ninja lance la chaîne lestée et celui équipé du Yari frappe l'adversaire aux jambes (fig. 236). Le Ninja armé du Kyotetsu, s'approche (fig. 237) pour infliger le coup de grâce (fig. 238)



237



238

LE KONGO OU TEKKO

Le kongo, plus qu'une arme, d'un maniement rappelant celui du poing américain, est un principe de combat. Il s'agit du Vajra (foudre) du bouddhisme tibétain, devenu au Japon « diamant » ; objet magique et mystérieux, focalisateur de pouvoirs sur les éléments atmosphériques et, selon une interprétation fantastique, instrument avant-gardiste d'une civilisation disparue.

On imagine facilement son parcours : de l'Inde, où d'un aspect légèrement différent il donna son nom à la forme de combat propre de la caste guerrière (puis amené ensuite au monastère chinois de Shaolin par le moine Bodhidharma), à travers la Chine et jusqu'au Japon, où il fut introduit par les sectes bouddhistes ésotériques comme instrument de méditation, et utilisé comme tel par les Shugendosha comme par les moines des montagnes.

La connotation martiale accompagne toujours la connotation religieuse ; en cas de nécessité, le kongo peut être utilisé comme un objet contondant, en respectant toutefois les règles bouddhistes interdisant que le sang coule.

En cas d'absence de cet instrument, qui peut avoir une forme de double lance ou se terminer par des extrémités se rejoignant, on peut utiliser tout autre objet tenant dans la paume de la main pour appliquer des pressions sur les centres nerveux ou frapper les articulations.

Le kongo doit être fermement tenu dans la main et ses extrémités doivent à peine dépasser ; c'est avec

celles-ci que l'on frappe les points vulnérables de l'adversaire, du côté de l'auriculaire comme de celui du pouce, en faisant éventuellement glisser l'arme dans la main pour l'allonger un peu. On peut également frapper avec la paume, en bloquant le kongo entre le pouce et l'auriculaire. Selon le type de cible, le coup doit être bref (sur les points durs) ou continu (dans les zones molles). La spécialité des experts du kongo (appelé aussi yawara) consiste à parer une attaque adverse en transformant la défense en action agressive. Le cou, le sommet des articulations, les tempes et les centres nerveux sont les cibles de prédilection du kongo. Il s'agit d'une arme principalement utilisée dans les missions où le déguisement exige une absence d'armes ; avec un morceau de bois dur ou un caillou serré dans la main, le Ninja est en mesure de porter des coups effroyables.

Les experts de Yawara Jutsu utilisent en général des ustensiles en bois dur ressemblant bien peu aux objets religieux des moines tibétains ; ils en transportent en général plus d'un et en placent toujours un exemplaire dans la ceinture à l'endroit du point itten (là où le samouraï enfonce le poignard) et un autre dans la manche. On trouve également des kongo en fer aux extrémités pointues, assez lourds et utilisés surtout pour frapper les armures.

Le kongo qui est également un instrument de méditation est un focalisateur d'énergie ; il est possible que certains Ninja l'aient utilisé ainsi, mais à part les légendes, on ne dispose d'aucune preuve.



Le kongo, souvent assimilé à la catégorie des bâtons, est considéré comme un bâton très court. Nous ne sommes pas de cet avis et réservons une place particulière à cet objet de culte très ancien.

Une des très nombreuses façons de frapper avec le kongo (fig. 239) : serrée dans le poing, l'arme acquiert la puissance de frappe d'un marteau (fig. 240-241)

Une autre façon de frapper consiste à tenir le kongo par le pouce (fig. 242) ou dans la paume de la main ouverte (fig. 243). Cette technique est également utilisée pour exercer des pressions paralysantes sur les centres nerveux





244

L'apprentissage du kongo comprend également celui des différents points vulnérables. Les parties du corps où les os sont peu protégés, comme le sternum et la clavicule sont des zones de prédilection



245



246

La tête constitue une cible parfaite



247



248

*Deuxième type de cible : les centres nerveux, comme ce coup porté à l'articulation de l'épaule
Les muscles, généralement considérés comme inoffensifs, constituent une autre cible privilégiée
des Ninja : frappés avec force, ils se bloquent et paralysent les membres pendant quelques instants*



249



250

Une des applications du kongo : en frappant les zones osseuses du dos de la main, on contraint l'adversaire à lâcher prise

Le kongo peut également servir à augmenter l'effet d'un levier sur les articulations



251



L'un des plus grands principes du combat Ninja consiste à ignorer l'attaque et à en profiter pour frapper ailleurs. Dans cet exemple, on profite de l'attaque au poing de l'adversaire pour porter un coup paralysant sur la partie extérieure de la cuisse



Une action de défense typique avec kongo consiste à parer avec un bras tout en frappant avec l'autre. Il est également possible de parer avec le kongo, en le déplaçant légèrement, de sorte à transformer la parade en attaque

LES TONKI

Les tonki sont de petits objets que l'on lance ou que l'on abandonne sur le terrain : les shaken, les shuriken et les metsubishi constituent les principaux tonki.

Les shuriken sont de petits dards en métal plus ou moins effilés de formes variables. Les spécialistes du shuriken en lancent en général deux à la suite, mais certains n'hésitent pas à en envoyer une douzaine. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, ces armes qui descendent du piaio chinois, étaient utilisées par les samouraïs qui s'en servaient pour faire diversion avant d'attaquer.

Lors d'un combat contre un samouraï armé d'un kusari-gama, Musashi Miyamoto l'emporta grâce à un shuriken. Cet exemple est une nouvelle preuve de l'interaction entre Ninja et samouraï, et il est une fois de plus impossible de dire qui des deux clans a utilisé le premier ce type d'arme importée du continent.

Alors qu'il revenait d'une visite chez une dame, un gentilhomme chinois fut attaqué par un groupe de bandits. Vu le grand nombre de ses agresseurs, le gentilhomme prit la fuite en jetant derrière lui quelques pièces de monnaie pour ralentir ses ennemis. Un cri le fit se retourner et c'est alors qu'il vit ses poursuivants rassemblés autour de leur chef qui portait les mains à son visage en gémissant.

C'est à cet événement que l'histoire chinoise des arts martiaux attribue l'invention des shaken (« les étoiles de la mort » de la littérature fantasti-

que Ninja). Les disques de métal perforés, construits sur le modèle des pièces de monnaie, furent bientôt agrandis, affûtés et hérissés de plusieurs pointes, en général plus de quatre. On considère les shaken à quatre pointes comme des shuriken modifiés, ce qui souvent conduit à confondre les deux termes.

Il existe d'autres types de projectiles comme ces petites aiguilles que l'on envoie à l'aide d'une minuscule sabbacane, mais qui nécessitent une grande expérience dans la mesure où leur efficacité est assez limitée.

L'efficacité des shaken et des shuriken est très discutable : il est difficile d'immobiliser ou de blesser gravement avec de telles armes, et l'utilisation de pointes empoisonnées (beaucoup moins fréquente que ce que pourraient penser certains fanatiques) est moins sûre que celle d'un arc et de simples flèches. Des deux, le shuriken est sans doute le plus efficace même s'il est le plus difficile à lancer : il frappe plus violemment et inflige des blessures plus profondes. Le shaken en revanche est plus facile à lancer mais les blessures qu'il occasionne sont minimes ; mais de ces petites armes, c'est sans doute celle qui remplit le mieux la mission première consistant à détourner l'attention de l'adversaire pendant quelques secondes pour fuir ou contre-attaquer. Les shaken et les shuriken faisaient partie de ces instruments que les Ninja étaient capables de fabriquer eux-mêmes à partir de morceaux de ferraille. Le fer doux est le meilleur matériau pour la fabrication de ces pièces : en effet, voués à l'abandon, il est préférable

que les tonki soient peu coûteux. L'acier, trop fragile, ne convient pas pour la fabrication d'armes de lancer qui doivent pouvoir se déformer et reprendre leur forme avec quelques coups de marteau.

La forme la plus intéressante de shuriken est celle à deux pointes avec le centre de gravité déplacé vers l'une d'elles. Les plus utilisés (parce qu'on les trouve facilement dans le commerce) sont les ronds à une seule pointe, semblables à un petit crayon ; ils sont également considérés excellents pour l'entraînement. Il paraît en effet qu'il vaut mieux s'habituer aux shuriken de ce type même si dans les situations réelles on utilise les shuriken à deux pointes. La forme de shaken la plus performante est selon nous la plus classique : quadrangulaire avec des bords légèrement concaves et des angles proéminents ; facile à trouver, sa forme permet mieux que tout autre de l'utiliser comme coin ou point d'appui pour grimper. De plus, la configuration à quatre pointes est excellente dans la mesure où elle pénètre relativement bien même en cas de lancer un peu trop violent.

Contrairement à tout ce que l'on peut trouver dans de nombreux manuels, où les lancers de tonki sont expliqués à l'aide de formules mathématiques et de lois physiques, l'enseignement traditionnel est exclusivement pratique : il consiste à répéter les gestes de lancer à l'infini jusqu'à réussite complète ; l'idéal est de parvenir à former presque de manière instinctive un tout avec l'objet à lancer et la cible à atteindre, avant même d'y avoir songé.

Technique

Aujourd'hui, la plupart des enseignements concernent la cible et les mesures de sécurité. Certaines écoles de Ninjutsu moderne ont même réussi à instaurer des cérémonials de tir (qui dans le Ninjutsu sont un véritable contresens, mais existent dans les écoles Bugei), sacrifiant un peu d'esprit à la sécurité des élèves. Les recommandations principales à respecter pour les lancers de tonki sont les suivantes : une cible assez grande (le centre peut être aussi petit qu'on le désire) entourée d'une clôture et d'un sol en matériau mou empêchant les ricochets ; une zone de tir bien délimitée, et une protection pour les éventuels spectateurs. Les armes elles-mêmes font l'objet de soins particuliers : les pointes doivent être régulièrement redressées à l'aide de légers coups de marteau (les parties à réparer peuvent être chauffées à blanc en cas de dégâts importants) ; les surfaces affilées doivent être affûtées régulièrement. Les lieux de rangement sont également importants : il est recommandé de les mettre dehors à l'abri de la pluie pour leur donner une patine qui ne les rendra pas invisibles (ils sont de toute façon généralement dissimulés dans des poches) mais protégera le métal. Le but principal de ces armes n'est pas de blesser l'adversaire mais de lui faire fermer les yeux ou baisser la tête. Il est conseillé en outre de les frotter de temps à autres avec un chiffon de flanelle ; Il est recommandé d'utiliser du carnauba plutôt que de l'huile.

Pour les techniques de lancer proprement dites, il existe deux écoles à peu près semblables, si ce n'est pour leur approche différente de la procédure à observer pendant les lancers : trois techniques essentielles ont été retenues : lancer vertical de bas en haut, de haut en bas, et lancer horizontal à partir du côté opposé à la main du lancer.

Le lancer de bas en haut est le plus discret mais aussi le moins puissant car de portée réduite ; le lancer de haut en bas est plus puissant mais exige un élan plus évident et plus lent. Le lancer partant du côté opposé au bras lanceur est très sévèrement condamné dans certaines écoles et ne présente qu'un seul avantage : il s'effectue avec un shuriken dissimulé dans la ceinture.

L'école la plus ancienne apprend à lancer (à partir du bas comme du haut) avec le bras et le poignet tendus et rigides, ce afin de prendre conscience du moment de rotation de l'arme. Après cette période préliminaire, on commence à utiliser l'articulation du coude, en continuant à maintenir le poignet rigide, de sorte à augmenter la puissance et la portée.

On utilise enfin le mouvement du poignet, dont le rôle est d'intervenir dans la rotation si la distance est « fausse », c'est-à-dire si elle ne permet pas que le shuriken touche la cible par la pointe (avec les « étoiles » ce type de problème ne se pose pas).

A ce stade, nous vous révélons l'un des secrets de l'école : le coup vertical de haut en bas est identique à celui effectué au sabre, et nous vous

encourageons à rechercher la même sensation qu'avec l'arme longue.

L'avant-dernier niveau se caractérise par l'apparition du déplacement du bassin vers l'avant, qui pour les grandes distances est accentué par un pas ou un glissement du pied vers l'avant. Un bon exercice préparatoire consiste à se tenir à un pas de distance de la cible et à effectuer le mouvement de lancer en avançant d'un pas pour placer le shuriken au centre de la cible, en alternant pied droit et pied gauche.

Cette école n'encourage absolument pas les explications scientifiques sur les vecteurs et les lois physiques et prétend qu'un élève les ignorant sera mieux à même de les surmonter au moment voulu ; il faut pour cela se mouvoir et lancer « comme dans un rêve ».

L'école ne s'intéresse qu'aux lancers verticaux de haut en bas et de bas en haut. D'autres types peuvent être expérimentés une fois que les lancers fondamentaux sont bien assimilés (inutile d'essayer avant, au risque de devoir supporter les sarcasmes des plus anciens ou de se voir menacé d'expulsion).

Une fois que l'on sait lancer avec un taux de précision supérieur à 90 %, on peut apprendre la technique pour saisir au vol les shuriken des adversaires. Il s'agit d'un niveau dit Okuden, c'est-à-dire confidentiel, qu'il est impossible de révéler par écrit ; nous en resterons au premier précepte selon lequel les shuriken doivent être saisis au vol, « par derrière » : il faut donc commencer par se retirer de la trajectoire du tir.

Cette première école tend à spécialiser le lancer en y entraînant un seul bras, tandis que l'autre sert à tenir les shuriken, à viser et à maintenir l'équilibre.

La seconde en revanche met un point d'honneur à avoir des élèves ambidextres. Il arrive même que certains instructeurs, après un premier lancer d'essai, contraignent ensuite leurs élèves à se servir uniquement du bras opposé pendant plusieurs mois.

Cette deuxième école (qui utilise des shuriken et des shaken à quatre pointes) procède de façon opposée à la première, c'est d'ailleurs la seule chose qui les différencie. On commence à tirer en utilisant uniquement le poignet ; ce n'est que plus tard que l'on aura recours d'abord au coude puis à l'épaule. Lorsqu'on en est au stade des lancers avec déplacements, on peut à partir d'un certain stade étudier d'autres formes de tai sabaki (déplacements du corps) en parallèle au lancer. L'objectif est toujours le même : déplacer le centre de gravité du corps vers la cible au moment du lancer. Les élèves les plus avancés sont placés devant une série de cibles et doivent lancer avec les deux mains. Ce n'est pas tant la rapidité et la vitesse qui sont ici jugées mais l'utilisation de l'une ou l'autre main en fonction des cibles à toucher.

Techniques spéciales

On répertorie parmi les techniques spéciales les lancers à répétition, les lancers multiples et les techni-

ques de corps à corps. Les lancers à répétition constituent l'un des grands mythes du Shuriken jutsu ; les annales de cette discipline citent toujours un adepte du Yagyū ryū, fils de menuisier, capable de lancer en un temps record une douzaine de gros clous avec une précision exceptionnelle ; la plupart des films « chambara » (l'équivalent de nos films de cape et d'épée) montrent de méchants Ninja cherchant à arrêter le héros samouraï à l'aide de techniques jugées impossibles par tous les grands maîtres.

Dans les lancers à répétition, une main sert en général à tenir les projectiles pendant que l'autre les envoie. Mais en utilisant des shaken plus petits, il est possible de se servir successivement des deux mains ; cette action très complexe est toutefois déconseillée. Dans les lancers à répétition, le mouvement du corps ne peut être utilisé à son maximum et leur puissance, par conséquent réduite, sera compensée par la possibilité de toucher plusieurs adversaires à la fois. Les lancers multiples, au cours desquels on envoie plusieurs projectiles simultanément, sont différents. Il s'agit d'une technique à utiliser à distance rapprochée et d'effet peu sûr : si on emploie des shuriken, il est recommandé d'en tenir quelques-uns par la pointe et d'autres par le talon ; pour une meilleure efficacité, il vaut mieux éviter de lancer trop de projectiles à la fois (trois ou quatre au maximum).

Les shuriken et les shaken peuvent également être lancés à l'aide d'artifices augmentant la puissance de

tir, tels qu'une simple ficelle ou une baguette pour le riz (ashi) ; mais il s'agit d'une technique exigeant un entraînement particulier et des shaken à gros trou. Cette méthode est de toute façon peu recommandable. Un autre système, spécialité d'un autre ryu, consiste à envelopper trois ou quatre shaken dans un morceau de peau souple ; le paquet ainsi obtenu est placé dans la ceinture ou dans l'ouverture du vêtement. Au moment de lancer, on saisit le paquet et on le lance en coinçant un morceau de l'enveloppe, dans un mouvement semblable à un coup de fouet : le lancer ainsi effectué gagne en précision.

Les shaken et les shuriken, utilisés non plus comme projectiles mais comme armes de poing dans le combat corps à corps, constituent le dernier chapitre des techniques spéciales : il s'agit de techniques principalement développées à l'époque Tokugawa lorsque les Ninja qui avaient survécu étaient chargés de missions d'espionnage et d'infiltration pour le compte du gouvernement ou des fiefs les plus puissants. Dans ce type de mission, quelques shaken et shuriken étaient les seules armes dont disposaient les Ninja qui, dans un souci de discrétion, ne pouvaient transporter d'armes volumineuses.

En dehors de leur usage habituel, ces tonki pouvaient faire effet d'armes blanches et se révéler particulièrement meurtriers.

Le shuriken peut être saisi par le milieu, les pointes dépassant de chaque côté de la main, et être utilisé comme un kongo ou encore comme

un couteau pour frapper à l'improviste.

Le shaken doit être tenu comme un coup de poing, en enveloppant éventuellement la partie en contact avec la paume dans un chiffon, pour donner de la force à un coup ou pour couper, auquel cas il n'est pas efficace contre des personnes très couvertes.

Comment choisir shuriken et shaken

Ce type d'équipement Ninja est celui que l'on trouve le plus facilement dans les magasins spécialisés ; il est toutefois difficile d'en trouver de bonne qualité.

Il existe un très grand choix de shaken mais les formes les plus simples (nous préférons pour notre part ceux à quatre pointes, bien qu'il en existe d'excellents à six pointes) sont en général les plus performantes. Il faut avant tout s'assurer de la qualité du métal utilisé, de son poids, des possibilités d'aiguisage mais aussi des dimensions de l'arme qui ne doivent pas être trop petites pour ne pas réduire la portée, qualité essentielle d'une arme de lancer.

En général, les shaken que l'on trouve dans le commerce sont trop légers et fragiles mais conviennent parfaitement pour l'entraînement. A un niveau supérieur, il est recommandé de se les fabriquer soi-même ou de se les faire réaliser dans un atelier de mécanique.

Seules les versions de shuriken cylindriques à une seule pointe sont actuellement disponibles dans le

commerce. Nous vous conseillons encore une fois de les fabriquer vous-mêmes car vous pourrez ainsi essayer plusieurs formes et poids.

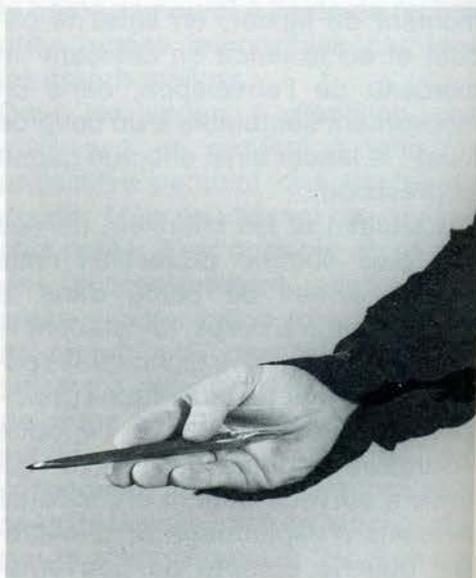
Metsubishi

Les metsubishi sont de petits instruments hérissés de pointes que le Ninja laissait tomber lorsqu'il était suivi ou qu'il éparpillait sur le terrain pour décourager les éventuels poursuivants. Les pointes acérées de ces terribles instruments avaient rapidement raison des sandales de paille ou des pieds nus des guerriers médiévaux.

Aucune technique particulière n'est requise pour l'utilisation des metsubishi ; il est en revanche nécessaire pour leur transport de prévoir des récipients spéciaux, comme des boîtes en bambou, ou de les emballer dans de la sciure ou de la paille de riz ; généralement, les Ninja les conservaient au fond de la toile qu'ils utilisaient en mission pour transporter l'essentiel de leur équipement : il

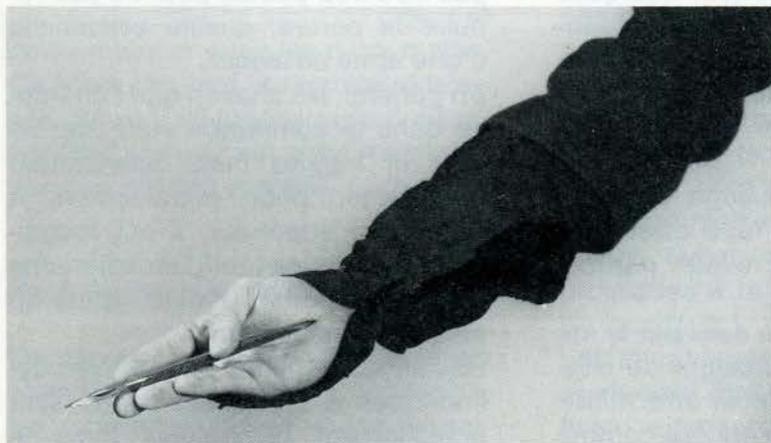
suffisait alors de délier le lacet qui les retenait pour les répandre à terre.

Les metsubishi peuvent également en cas de nécessité être jetés au visage de l'adversaire : il s'agit là d'une solution d'urgence, seulement valable à courte distance. Les metsubishi en métal robuste sont également efficaces contre les voitures.



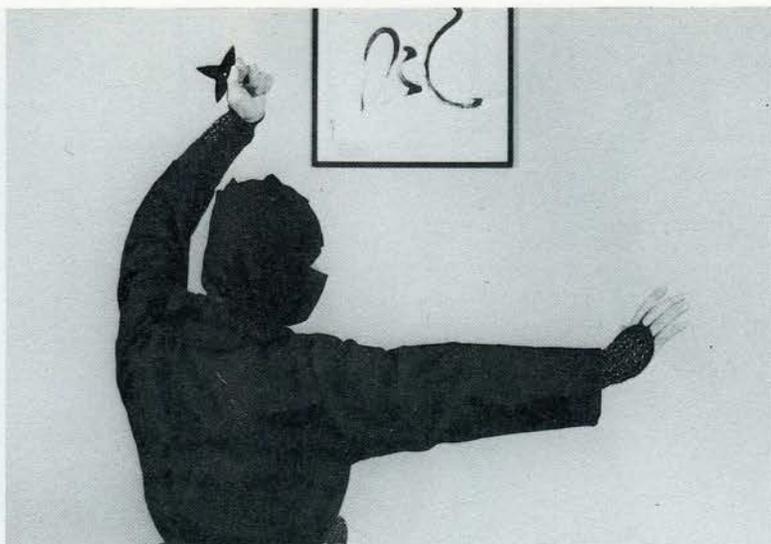
256

255

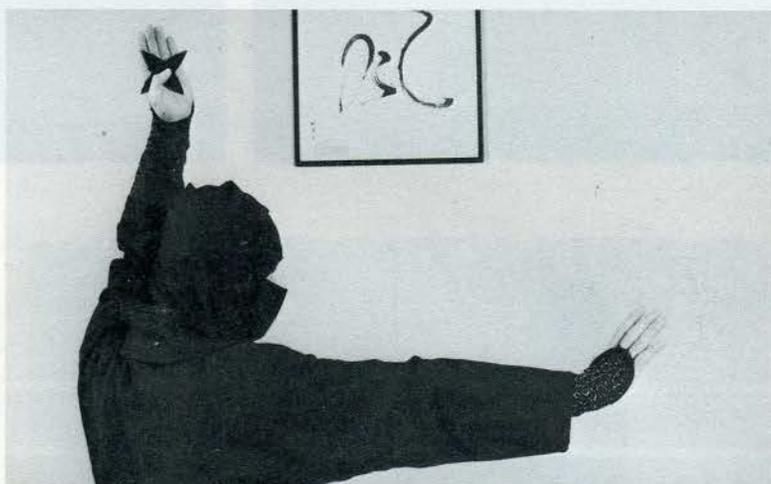


Les shuriken peuvent être saisis la pointe vers l'avant comme vers l'arrière. En général, les Ninja avaient pour habitude d'en lancer deux à la suite

Différentes manières de tenir les shaken pour le lancer. Les shaken doivent être saisis de sorte que les pointes soient dans la meilleure position au moment de la rotation



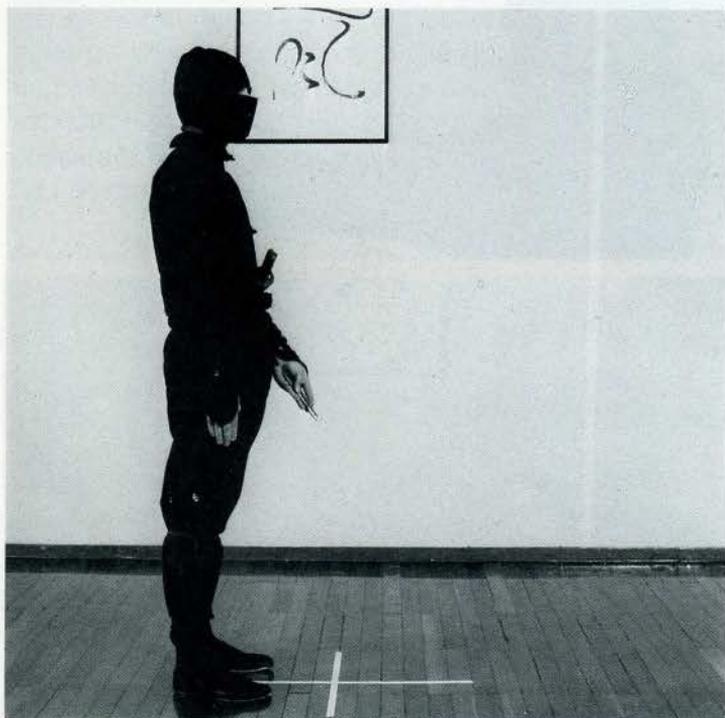
257



258

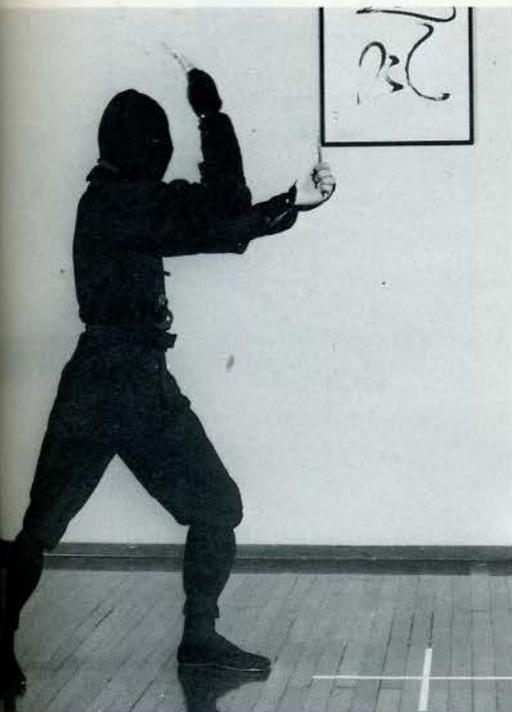


259



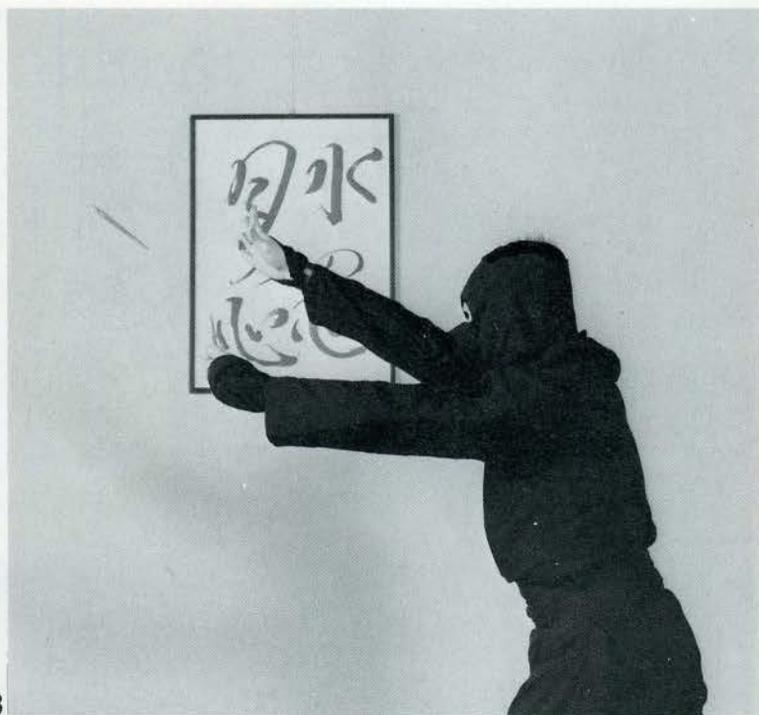
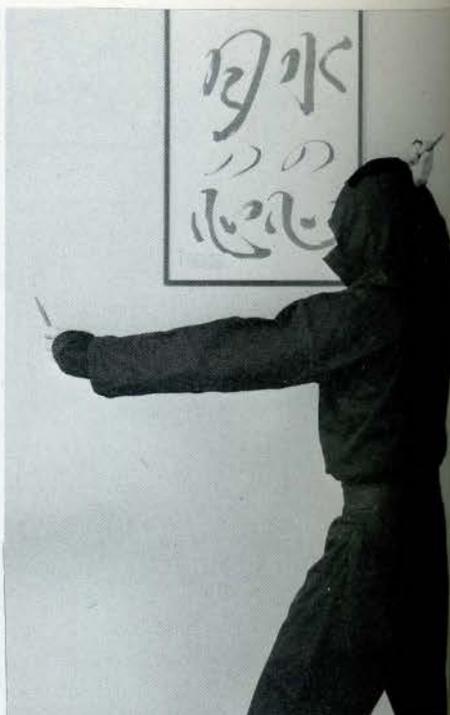
Technique de lancer du bas vers le haut (fig. 260-261). Le manque de puissance est compensé à courte distance par le mouvement, plus imprévisible. Cette technique ne s'utilise que pour les shuriken

Dans les lancers d'entraînement, il est préférable de suivre un certain rituel par mesure de sécurité. Ici, un adepte se prépare au lancer avec deux shuriken dans sa main gauche



*Lancer exécuté grâce
au simple élan du cou-
de. La main gauche
empoigne le second
shuriken également
utile pour la visée*





Lancer exécuté par la force du bras. On remarquera le mouvement du poignet, utilisé pour corriger la rotation, de sorte que le dard touche la cible par la pointe. Ce mouvement doit devenir instinctif

269



Lancer exécuté avec déplacement du corps. C'est le type de lancer qui offre la plus grande puissance ; on écarte les jambes dans une position semblable à celle adoptée pour le sabre

On fait ensuite un pas rapide vers l'avant

271



270

En faisant un pas vers l'arrière, on charge le bras lanceur

Le bras se tend et laisse partir le coup. Le secret réside dans la coordination absolue des différents mouvements

272



273



La position à genoux est très utilisée pour le lancer. Il n'était pas rare autrefois que le Ninja s'accroupisse pour offrir une cible moins facile (sa tenue sombre lui était très utile) ; il assaillait ensuite son agresseur de shaken

274





On peut donner de la force à un lancer même à partir de la position à genoux (suwari) grâce à un déplacement de hanches



278



279



280



Lancer à répétition : les shaken sont peu efficaces, c'est la raison pour laquelle on les lance à la suite les uns des autres. A partir d'une position de garde (fig. 278), on tient le paquet de shaken dans la main gauche. La main droite saisit (fig. 279) le shaken du dessus qui est lancé avec un mouvement semblable à celui utilisé pour dégainer le sabre de son fourreau (fig. 280)

Puis on renouvelle
l'action



281



282



Les shaken, qui sont en général utilisés pour créer des diversions, peuvent être également utilisés lorsque d'autres armes ne sont pas disponibles. Dans ce cas, le sabre est en position de transport et les mains du Ninja sont protégées par les shuko, utiles uniquement pour grimper ou pour le combat à courte distance ; on a alors recours aux shaken



Le lancer de côté s'effectue avec les deux bras



Les lancers multiples ont l'inconvénient d'être peu précis, bien qu'ils présentent l'avantage de troubler l'adversaire (fig. 287-288)





On saisit le paquet de shaken (pas plus de trois ou quatre), on l'ouvre avec un mouvement du pouce et on lance normalement

Détail de la position des shaken avant le lancer



Autre façon de tenir les shaken dans un lancer multiple ; en général, les shaken utilisés pour ce type de lancer sont plus petits



292



293

CORDES

Les cordes sont partie intégrante de l'équipement du Ninja (l'une des six choses à toujours avoir sur soi) et ont effectivement de nombreuses qualités.

Avant toute chose, la corde n'est pas un objet compromettant en soi, tout le monde peut en avoir sans que cela n'éveille des soupçons particuliers ; de plus, ses utilisations sont multiples : on peut s'en servir pour grimper, tendre un piège, attraper quelqu'un, et son encombrement est plus que réduit.

Les cordes Ninja étaient fabriquées avec le plus grand soin (on parle beaucoup de cheveux féminins, mais ceux-ci ne sont pas assez solides même s'il paraît que Buffalo Bill les utilisait pour son lasso), si possible en soie, et étaient soumises à des bains et teintures qui en aug-

mentaient la résistance. On dit que les Ninja étaient Maîtres de Hojo Jutsu, une technique du groupe Ju Jutsu qui enseigne à attacher rapidement un prisonnier. Il s'agit de techniques élaborées pour la capture et le transport des bandits que les Ninja étudièrent sans doute sur le tard (si cela est vrai), dans la mesure où il n'était pas dans leurs habitudes de faire des prisonniers.

Une autre pratique semblable au Hojo, destinée à capturer un ennemi particulièrement dangereux, consiste à utiliser plusieurs cordes à distance : chacune d'entre elles, tenue par deux personnes à chaque extrémité, contrôle l'ennemi sans que celui-ci ne puisse s'approcher.

Les lignes de pêche plombées ou les grands draps de toile peuvent être utilisés de manière identique aux cordes dans le cadre de combats ou d'embuscades.

L'ART DU COMBAT A MAIN NUE

L'art du combat que nous désignons par l'un de ses nombreux noms Tai Jutsu (techniques du corps), constitue sans doute l'un des domaines de la technique Ninja ayant connu la plus grande évolution.

Dans la première période qui remonte aux origines du shogunat Tokugawa, le combat à main nue était principalement étudié contre des adversaires armés et équipés d'armures : celui-ci se composait uniquement de coups destinés à tuer ou à mettre hors de combat de manière radicale, et la seule distinction concernait les techniques avec et sans effusion de sang ; la dernière devant être utilisée tant que l'alarme n'avait pas été donnée. Le combat à main nue chez les Ninja n'était qu'une façon de parler puisque ceux-ci étaient entraînés à transformer en arme tout ce qui leur tombait sous la main : ombrelles en papier, bandeaux pour la tête (hachimaki), cailloux, épingles à cheveux, morceaux de bambou, instruments de musique, pipes, et pourquoi pas, chiens, furets, serpents, etc.

Il existait aussi des techniques spéciales d'utilisation de l'armure de l'adversaire pour l'immobiliser.

A l'ère Edo, bien que méprisant la vie de l'ennemi (cela ne pouvait guè-

re être autrement lorsque l'on sait qu'être reconnu signifiait pour le Ninja la mort immédiate), la technique Ninja consistait à affronter un ennemi, armé ou non, mais sans armure, et incluait certaines des techniques les plus redoutables (certains soutiennent le contraire) des différentes écoles de Ju Jutsu qui commençaient alors à fleurir dans les cités. Sans doute fondées par les Ronin (« hommes vague », des samourais restés sans clan) contraints de faire de leur éducation martiale une source de revenus, ces écoles étaient fréquentées par toutes sortes d'élèves : des artisans, des commerçants, des joueurs. Il existe une vaste littérature sur le héros Jujutsuka, personnage d'origine souvent humble, citoyen exemplaire se portant au secours de ses voisins et nettoyant le quartier de l'arrogance des samourais ivres ou de la violence des bandits.

Aujourd'hui, la valeur de la vie humaine n'est plus la même, et les descendants des Ninja spécialisés dans l'espionnage industriel connaissent parfaitement la différence entre une accusation de voie de faits et une accusation d'homicide, même s'il y a malheureusement toujours des traditionalistes (l'un d'eux

qui, au cours d'un entraînement, fut réprimandé pour le caractère dangereux de ses techniques répondit : « Vous croyez vraiment que si on se fait prendre la main dans le sac dans une usine les responsables appellent la police ? »).

Le combat Ninja, comme le reste des techniques Ninja qui tendent à se fondre les unes aux autres (le fondement de leur philosophie), se fonde sur deux techniques distinctes mais complémentaires.

La première partie est représentée par la technique de frappe, appelée Koppo ; les coups sont administrés avec les différentes parties des mains, des coudes, avec les épaules, la tête et les pieds. Les articulations, points faibles des guerriers en armure, sont les cibles les plus courantes et l'objectif principal des Ninja est de déboîter ou de briser les os. Plus tard, les guerriers de la nuit se sont intéressés à d'autres cibles telles que les centres nerveux qui, frappés correctement, pouvaient entraîner la paralysie d'un bras ou d'une jambe ; ils se mirent également à appliquer le Dim Shue, « le coup mortel » du Kung Fu chinois.

Le mode d'administration des coups n'est pas sans rappeler certaines formes de Karaté, surtout au niveau de l'esprit (un coup, une victoire) : rappelons que les fondements de la technique Ninja interdisent les combats d'une durée supérieure à quelques secondes ; il faut frapper l'adversaire, si possible de manière définitive, et poursuivre sa mission ou sauter sur l'adversaire suivant. Cette contrainte constante du temps constituait une puissante technique

mentale : le Ninja se retrouvait parfois dans une autre dimension où il était en mesure de modifier le temps et, pourquoi pas, de l'arrêter. A un niveau moins élevé mais sans doute plus pratique, le guerrier de la nuit était tellement habitué à combattre contre le temps que son adversaire en devenait parfois secondaire.

La doctrine « un coup, une victoire » exige une grande concentration de force au moment de l'impact, facilitée par un déplacement des hanches et, contrairement aux enseignements communs des écoles de samourais, parfois par une inclinaison du tronc (Musashi Miyamoto, le grand génie du combat, en parle dans son Gorin No Sho). L'inclinaison du corps vers la cible augmente considérablement la puissance mais empêche l'administration rapide d'un second coup ; il s'agit d'une action typique de l'esprit Ninja (on considère toujours le facteur surprise, l'improvisation qui dépasse le rationnel, le refus de considérer le monde physique et ses obstacles, mais il s'agit là d'un niveau difficilement accessible).

Il est pratiquement impossible d'expliquer par écrit les fondements de la technique Ninja, si vaste qu'elle nécessiterait plus d'un manuel ; la plupart des maîtres modernes s'opposent à toute codification, ne montrant jamais deux fois de suite les mêmes techniques. On pousse l'élève à bouger librement, absorbant les principes presque contre son gré, jusqu'à ce qu'il soit en mesure de se « mouvoir comme dans un rêve ».

Techniques rapides, brutales, soudaines, mais aussi et surtout, inat-

tendues : sauter sur l'adversaire armé d'un sabre jusque dans ses bras ; sautiller à la limite de la portée de l'adversaire pendant une, deux, trois attaques, puis parer en brisant le membre qui attaque avec l'autre bras ; dans une immobilité presque inquiétante, attendre le coup, faire des mouvements magiques avec les mains et jeter de l'alcool aux yeux de l'ennemi...

Toutes ces techniques d'apparence un peu primitive s'organisent en fait en un véritable tout à la fois logique et homogène ; une attitude ou bien un petit geste de la part d'un adversaire déclenche une réaction imparable parce qu'instinctive, ne provenant pas du cerveau, mais de l'esprit du Ninja en parfaite harmonie avec son corps.

Les coups du Koppo sont par principe pénétrants (kekomi en Karaté) : qu'il s'agisse de coups donnés avec les mains, ou de coups de pied (jamais très hauts et donnés dans l'idée de marcher sur l'adversaire). Les coups ne sont doublés (keage) que pour certaines cibles, pour créer une onde de choc qui ébranle les organes en profondeur, mais il s'agit là de techniques supérieures exigeant un enseignement particulier.

La partie Ju-tai inclut d'autres techniques, principalement de luxation. Les Ninja connaissaient les projections mais ne les trouvaient pas très efficaces et les utilisaient donc avec parcimonie, uniquement pour rompre le contact avec l'adversaire. En effet, même les projections les plus redoutables du Ju Jutsu ne parviennent pas à immobiliser longtemps

un spécialiste, lorsqu'elles n'offrent pas l'opportunité d'une terrible contre-attaque.

Les étranglements et les immobilisations ne font pas non plus tellement l'objet d'une grande utilisation ; les étranglements requièrent un contact trop long et ne sont utilisés que contre des adversaires pris par surprise. Les immobilisations pour leur part sont trop dangereuses ; un ennemi immobilisé cherche toujours à se libérer, il est donc préférable de le mettre immédiatement hors de combat. Nous traversons actuellement une période intéressante du combat corps à corps (la troisième), tout aussi importante que les deux précédentes. Après la première période où le combat désarmé constituait plus l'exception que la règle, et la seconde où le Ninja du fait de ses déguisements était contraint d'affiner sa technique de l'art « muet » (combattre sans armes contre un adversaire armé), le Ninja contemporain a souvent recours au combat corps à corps comme entraînement et pour une meilleure compréhension du Ninjutsu. Malheureusement, ce type de combat requiert un long apprentissage et l'assistance permanente d'un maître. Si votre école de Ninjutsu ne propose pas ce type d'enseignement, nous vous conseillons de vous adresser à une école de Budo traditionnel ou moderne (s'entraînant à un type de combat peu conventionnel), privilégiant les techniques d'autodéfense aux techniques sportives. Nous vous proposons quelques conseils utiles pour le combat selon les règles Ninja.

1. Le combat est dangereux et peut faire échouer une mission. L'ordre des priorités est le suivant : mener la mission à bien ; ne jamais être vu ; en cas de découverte, fuir et mener la mission à bien ; en cas d'attaque, ôter les obstacles et mener la mission à bien.
2. Les seuls motifs justifiant le combat sont les suivants : si celui-ci rentre dans le cadre de la mission ; s'il peut aider un ami à accomplir sa mission ; pour sauver sa propre vie ou celle d'un ami sans que la mission en pâtisse.
3. Il ne faut pas combattre lorsque l'on est pas en mission ; mieux vaut finir en prison. Une fois découvert, le Ninja ne doit combattre que pour sauver sa propre vie ou un secret important du clan.
4. L'ennemi doit être comme vaincu par une force surnaturelle. L'éventualité d'une défaite doit toujours être présente à l'esprit mais ne doit jamais se vérifier.
5. La survie est l'objectif du combat. C'est la seule chose qui compte ; tous les moyens sont valables pour l'atteindre.
6. On ne doit jamais accepter la défaite comme solution finale d'un combat, elle n'est que temporaire. Pour les ennemis, la défaite du Ninja signifie la fin du combat, alors que le Ninja continue, poursuit toujours le combat.
7. L'attente est une forme de combat.

Généralement considéré comme un tout, comme un fluide dans lequel le Ninja s'immerge et se fond, l'art du combat Ninja se compose toutefois de plusieurs parties.

On doit tout d'abord établir une distinction entre un adversaire conscient de la présence du Ninja et un adversaire l'ignorant ; ce dernier doit être approché et frappé par surprise, sans bruit. Les techniques destinées à mettre l'adversaire hors de combat sans lui faire mal constituent le niveau supérieur de ce premier groupe.

On doit également établir une distinction entre les techniques sanglantes et les techniques « propres », les effusions de sang étant considérées comme un facteur de danger.

Les techniques pour apprendre à transformer en armes les objets les plus divers, ainsi que les techniques pour désarmer un adversaire et utiliser ensuite ses armes contre ses coéquipiers, rentrent dans ce secteur.

La dernière partie concerne les techniques à utiliser face à plusieurs adversaires, telles que celles consistant à faire en sorte que leur grand nombre devienne un inconvénient, ainsi que les techniques supérieures pour « sentir » la présence d'un adversaire derrière soi.

Pourquoi le combat est-il tellement important aux yeux des Ninja modernes ? Il y a plusieurs explications plausibles : tout d'abord, à la différence de leurs prédécesseurs, les Ninja d'aujourd'hui sont atypiques ; ils ne sont pas nés Ninja mais sont entrés dans un clan à l'âge adulte et n'ont donc pas cette expérience qu'un Ninja de l'ancien temps se forgeait sur des années de dur entraînement. Ensuite, l'art du combat a un grand pouvoir de formation et implique quasi immédiatement ; les si-

tuations d'urgence sont celles qui plus que toute autre révèlent l'état de préparation physique et mentale de l'individu. Ceci étant dit, il est utile de rappeler que le combat n'était

pour le Ninja qu'une triste nécessité, à utiliser le moins possible et seulement en cas de véritable danger : l'une des nombreuses facettes du joyau de leur art.

Les Ninja n'aimaient pas combattre à mains nues : habitués à vivre dans le danger, ils préféraient mettre toutes les chances de leur côté en usant de nombreux stratagèmes et en s'équipant d'un grand nombre d'armes ou en transformant en arme n'importe quel objet qui tombait entre leurs mains. D'où le vieux dicton: « Un Ninja n'est jamais désarmé ». Toutefois, en cas de nécessité, tout Ninja était capable de se défendre sans armes, par des gestes simples et très efficaces. Ici, un Ninja (en tenue sombre) affronte un adversaire armé d'un poignard





295



296

Lorsque l'adversaire attaque par un coup de pointe (fig. 295), le Ninja se déplace sur la droite et saisit le poignet armé de l'adversaire (fig. 296)

Le Ninja passe derrière l'adversaire après lui avoir soulevé le bras



Contrôlant le bras armé par une pression de l'abdomen, le Ninja saisit le cou de l'agresseur avec le bras gauche (fig. 298). Ensuite, tout en continuant de contrôler le cou de l'adversaire, le Ninja se déplace comme s'il voulait lui passer devant (fig. 299) ; il s'agit d'un mouvement appelé « kabuto mawashi » qui provoque une chute immédiate

297



298



299

300



301



C'est le moment de désarmer l'adversaire ou de le frapper avec sa propre arme



302

Dans le Ninjutsu moderne, on préfère désarmer et contrôler ensuite l'adversaire à distance



303

Autre technique à mains nues, le Ninja adopte une position extrêmement statique



304

Il échappe au coup de l'adversaire en rentrant le ventre et en sautant en arrière



305

Les bras du Ninja sont levés et écartés pour distraire l'agresseur

Le poignard de l'adversaire est bloqué immédiatement après son passage ; le déplacement du corps donne de la force au mouvement



306



307

Le blocage du bras armé s'accompagne d'un coup au visage pour désorienter l'adversaire

Dans une réaction naturelle, l'adversaire essaie de tirer l'arme à lui ; le Ninja exploite cette action en déviant son bras de sorte à affaiblir le poignet de l'agresseur : ce mouvement n'est pas sans rappeler le « kote gaeshi » de l'Aikijutsu



308



Lorsque l'adversaire, déséquilibré, est sur le point de tomber, il peut être désarmé et frappé avec son arme



Le concept de survie est souvent à des lieues de l'esprit sportif. Dès que cela leur était possible, les Ninja exploitaient l'effet de surprise comme dans cette action où le Ninja (en sombre) s'approche d'un guerrier



Apparemment élémentaire, cette technique présente l'avantage de pouvoir être utilisée contre des adversaires couverts d'armures : il suffit de les saisir par les épaules et de tirer violemment vers un point perpendiculaire à la ligne formée par les pieds, à environ un mètre de distance





314

Il faut agir de sorte à pouvoir frapper la colonne vertébrale de l'adversaire d'un coup de genou. Ici, ce coup qui est très dangereux et coupe la respiration pendant une minute vient d'être asséné



315

L'adversaire est achevé par un coup de poignard à la gorge, à la jointure du casque

LA FEMME NINJA

Dans le Moyen Age japonais, la femme occupait une place bien précise à laquelle il était difficile d'échapper, et cela était valable même dans les clans Ninja qui ne suivaient pourtant pas les règles de comportement de l'époque, et également en dépit de l'influence chinoise qui conférait à la femme plus de libertés.

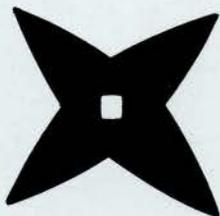
Il y eut des femmes Ninja qui, lorsqu'elles appartenaient à un clan, partageaient le sort des guerriers de la nuit. Mais leurs tâches étaient toujours très limitées.

Le rôle de la femme Ninja se situait dans les coulisses, avec les vieux et les infirmes, et consistait la plupart du temps à protéger le village ou, pendant les voyages, à disculper par leur présence les autres voyageurs.

On demandait en général à la Kunnoichi (la femme Ninja) de s'infiltrer dans les cuisines du château ou dans le lit du seigneur (même s'il est

vrai que pour ce type de travail les Ninja préféraient s'adresser à des professionnelles étrangères à leur clan, ou essayaient d'acheter les femmes déjà sur place) pour obtenir des informations ou ouvrir au bon moment les portes du château.

Il est question dans certains récits de femmes Ninja très fines et astucieuses, capables de faire perdre la tête à n'importe qui comme de prendre toutes les apparences ; on parle également de techniques sexuelles secrètes extrêmement raffinées grâce auxquelles les guerriers de la nuit seraient parvenus à faire plier les hommes les plus puissants. Mais il ne s'agit là que de stupides inventions puisées dans les romans du XIX^e siècle. Il est possible que, poussée par la nécessité, quelque femme Ninja ait revêtu la tenue noire pour suivre les guerriers dans une mission secrète, mais il s'agirait alors d'une exception.





S'il y avait dans chaque clan Ninja des spécialistes en potions et poisons, chaque membre n'en était pas moins capable d'improviser des potions curatives ou des poisons violents (la boîte à remèdes était d'ailleurs l'une des six choses à toujours emmener avec soi).

Le poison était l'un des systèmes les plus appréciés pour se débarrasser d'un seigneur ennemi ou pour affaiblir une forteresse assiégée ; la légende mentionne en outre des potions capables de plonger dans une mort apparente. Si certaines des recettes transmises, comme la fumée des feuilles de stramoine, sont très efficaces pour droguer les sentinelles, d'autres font appel à des éléments magiques ; on pense toutefois que l'inventeur de ces recettes les a peut-être rédigées dans un code compréhensible par les seuls ini-

tiés. Il est intéressant de noter que certaines écoles classaient poisons et somnifères selon leur mode d'administration (inhalation, injection, voie orale, ou simple contact) et leur rapidité d'action.

Cette branche de la science Ninja concerne également la préparation de composés fumigènes, explosifs ou incendiaires, appartenant en réalité à la catégorie « feu », comme celle des poudres ou des liquides à jeter au visage des ennemis pour les aveugler.

Dans le Ninjutsu moderne, cet enseignement est exclusivement théorique : plus que pour la préparation de potions et de poisons, on l'étudie pour apprendre à reconnaître les différentes plantes et être éventuellement en mesure d'en utiliser les propriétés ou de reconnaître les symptômes d'un empoisonnement.

TABLE DES MATIERES

| | | |
|--------------------------------------|------|----|
| Introduction | page | 5 |
| Les origines et l'histoire | » | 7 |
| La Chine | » | 7 |
| La Corée | » | 8 |
| Le Japon | » | 10 |
| Les trois grandes étapes historiques | » | 11 |
| L'école Yagyū | » | 15 |
| Bugei et Budo | » | 18 |
| Le Ninjutsu aujourd'hui | » | 20 |
| Les écoles de Ninjutsu | » | 21 |
| Les Ninja dans le monde du cinéma | » | 29 |
| Ninjamania | » | 33 |
| Tenue et équipement | » | 37 |
| Stratégie et tactique | » | 41 |
| Premières techniques du corps | » | 43 |
| Les déplacements | » | 43 |
| Les chutes | » | 48 |
| Les positions de garde | » | 56 |
| Techniques spéciales | » | 59 |
| Techniques dans l'eau | » | 59 |
| Techniques d'escalade | » | 60 |
| Actions au sol | » | 63 |
| Armes et équipement | » | 65 |
| Le sabre | » | 65 |
| — Technique | » | 67 |

| | |
|--|---------|
| Le bokken | page 95 |
| Les bâtons | » 110 |
| Kusari, les armes à chaîne | » 141 |
| Le Kongo ou Tekko | » 156 |
| Les Tonki | » 163 |
| — Technique | » 164 |
| — Techniques spéciales | » 166 |
| — Comment choisir shuriken et shaken | » 167 |
| — Metsubishi | » 168 |
| Cordes | » 182 |
| | |
| L'art du combat à main nue | » 183 |
| | |
| La femme Ninja | » 197 |
| | |
| Médecine | » 199 |

Dans des temps anciens, le Ninja excellait et se distinguait dans l'espionnage de haut niveau : à ce titre, de même que le samouraï, il s'inscrit dans l'histoire du Japon.

Quelques films et récits romanesques récents ont tenté de mettre en scène ces guerriers de la nuit afin de dévoiler leur façon si singulière de vivre et de penser. Mais ces esquisses sont toujours demeurées en deçà de la réalité...

Agrémenté de plus de 300 photos, cet ouvrage se propose de vous « éveiller » à ce noble art guerrier fondé sur des principes éthiques très rigoureux. Il vous permettra de comprendre toutes les techniques de combat (les déplacements, les chutes, les positions de garde, etc.), les armes (le sabre, le bokken, le bâton, le kusari, les cordes, etc.), l'art de combattre à main nue, etc. : autant de renseignements scrupuleusement fidèles à la tradition du guerrier de la nuit.



ISBN 2-7328-0591-2