

laido und die Initiative I

Beim Kendô gibt, sofern die technischen Fertigkeiten ausreichend sind, die Initiative den Ausschlag bezüglich Sieg oder Niederlage.

Das gilt selbstverständlich auch für laidô. Und zwar gleichermaßen für Kunitachi oder die Auseinandersetzung mit dem Kasôteki.

Während nun der Kendôka lebenslang daran arbeitet, dies zu verwirklichen, hat der laidôka den Vorteil, dass die geübten Formen seinen Sieg über den Kasôteki immer beinhalten. Ähnlich verhält es sich mit den Kunitachi, wo Shidachi Uchidachi fast immer besiegt.

Der laidôka muss die Initiative im Gegensatz zum Kendôka nicht praktisch verwirklichen, sondern lediglich in der vorgegebenen Ausführung entdecken. Das hört sich einfach an, scheitert aber häufig am falschen Verständnis der Initiative. Ist das Verständnis der Initiative dagegen richtig, ist dies geeignet Fehler in der vermeintlich richtigen Ausführung zu entlarven. Erst das macht laidô zu Budô.

Betrachten wir als erstes die Formen der Zen Nihon Kendô Renmei (Seiteiai). Die ZNKR hat uns freundlicherweise die jeweils maßgeblichen Initiativen mitgegeben und auch definiert. Die Definition der 3 möglichen Initiativen (Mitsu no Sen) ist allerdings hauptsächlich anhand technischer Aspekte des modernen Kendô definiert. laidô bildet potentiell ein umfangreicheres technisches und situatives Potential ab. Darum stellen wir der Definition der Mitsu no Sen ihre Entsprechungen gemäß der Definition von Miyamoto Musashi aus seinem Buch der Fünf Ringe gegenüber. Hier wird eine breitere Perspektive eingenommen, die nicht den Einschränkungen des modernen Kendô unterliegt, auch wenn sie dadurch weniger greifbar ist.

Neben den 3 Initiativen beschreibt dieselbe Quelle auch noch die immer gültige, geistige Einstellung, Kokoro no Sen, quasi die mentale Initiative. Aufgrund der Allgemeingültigkeit soll diese Definition hier am Anfang stehen:

Unabhängig was passiert, ist es anzustreben, sich in einer Position zu befinden, aus der man den Feind führen kann. Das bedeutet in der Offensive zu sein, Es ist zu vermeiden selbst geführt zu werden, bzw. in der Defensive zu sein. Es ist anzunehmen, dass der Feind ebenso denkt. Aber all das ist nutzlos ohne die Wahrnehmung wie der Feind eröffnet. Egal wie der Feind eröffnet, ist immer unmittelbar zu Beginn des Vorhabens dagegen vorzugehen. Zum Zeitpunkt an dem der Feind seine Bewegung aufbaut ist es wichtig alles zuzulassen, was ihm nichts nützt und alles zu unterdrücken was ihm nützt, so dass er seinen Plan nicht ausführen kann. Stets den Feind zu unterdrücken bedeutet dagegen in der Defensive zu sein. Der darin geübte wird in erster Linie alle seine Bewegungen erfolgreich vollenden. Wenn der Feind eine Bewegung beginnen will, muss er zu Beginn gestört werden. Mache alles was der Feind erreichen will für ihn nutzlos. Der Geübte erlangt durch Übung die Freiheit den Feind zu führen.

Soweit die Ansicht eines Schwertkämpfers der wusste wovon er redet! Wenn wir nicht zuletzt in Ermangelung der Möglichkeit ihn zu widerlegen diese Aussage einfach mal akzeptieren, können wir einige Punkte herausgreifen. Selbstverständlich ohne hier den Anspruch zu erheben damit das gesamte Potential dieser Ausführung zu erfassen.

1. Der Feind denkt wie ich. Vermutlich ist er mir auch technisch nicht unterlegen. Die Initiative bringt den Sieg. Man hüte sich davor, sich den Sieg über den Kasôteki nur damit plausibel zu machen, dass man ihn für minderwertig hält. Das ist kein Budô.
2. Beim Bogûkendô wird mit dem Monouchi geschlagen bzw. mit der Kensen gestoßen. Beim laidô wird neben dem Monouchi in der Kôryû auch mit dem Rest der Klinge geschnitten. Es wird mit dem Tsuka geschlagen, mit dem Tsukagashira gestoßen. Bisweilen wird das Schwert zugunsten von Yawara bzw. Kumiuchi komplett ignoriert. Diese Flexibilität ist eine Ausprägung der Vorgabe alles zuzulassen was dem Feind nichts nützt.
3. Die Schwertkampfkunst ist originär offensiv. Moderne Befindlichkeiten möchten bisweilen einen Selbstverteidigungscharakter unterstellen, der hier nicht hingehört.
4. Übung macht den Meister. Absolute Wahrnehmung und absolute Handlungsfreiheit gleichzeitig absichtsvoll vorzuhalten ist ein Übungssieg.

Kommen wir nun zu den verschiedenen angewandten Initiativen:

Vorab die allgemeine Definition gemäß ZNKR und gemäß Miyamoto Musashi:

ZNKR:

Beim Kendô ist es von höchster Wichtigkeit, die Handlung des Gegners zu unterdrücken, bevor diese beginnt. Der Kampf entscheidet sich durch den Wettstreit Sen zu übernehmen. Dazu gibt es 3 Varianten.

Miyamoto Musashi:

In jedem Kampf kann es nur diese 3 Initiativen geben. Da damit ein schneller Sieg möglich ist, ist es von vorrangiger Bedeutung sich zuerst zu bewegen. Man sollte aber nicht annehmen, dass man unabhängig von den Umständen immer zuerst angreifen muss. Es ist aber generell wünschenswert den Angriff zu initiieren und den Feind somit in die Defensive zu drängen. Unabhängig davon wer zuerst angreift führt jedoch das Konzept der Initiative und das Verständnis des zugrundeliegenden Prinzips immer zum Sieg.

Sen in der Definition der ZNKR

Wenn der Gegner eine Suki sieht und einen Angriff ausführt, wird der Sieg dadurch errungen, dass man den Gegner schlägt, bevor dessen Angriff erfolgreich ist. Miyamoto Musashi bezeichnet diese Initiative als Taitai no Sen.

Taitai no Sen in der Definition Miyamoto Musashis

Taitai no Sen ist die Initiative bei der gleichzeitig mit dem Feind angegriffen wird. Sie wird benutzt, wenn der Feind schnell vorrückt und man ruhig und stark reagiert. Außerdem wenn sich der Feind ausreichend genähert hat und man ihn plötzlich in einem Atemzug angreift und den Sieg erringt. Kommt der Feind ruhig heran, bewegt man sich selbst etwas schneller als gewöhnlich in einer schwebenden Weise und führe eine Finte aus, sobald der Feind nahe genug herangekommen ist. Man beobachte die Reaktion und führe schnell einen Angriff zum Sieg.

Sensen no Sen in der Definition der ZNKR

Wenn man einem Gegner gegenübersteht und die präzise Einsicht hat, schnell den Beginn der Bewegung des Gegners zu erkennen, unverzüglich angreift und damit der Bewegung des Gegners noch zuvorkommt. Dieses Angreifen vor dem Sen des Gegners wird im Kendô als am hochwertigsten erachtet. Miyamoto Musashi bezeichnet diese Initiative als Kakari no Sen.

Kakari no Sen in der Definition Miyamoto Musashis

Dies ist wenn die Initiative übernommen wird, indem man als Erster angreift. Es wird ruhig eine Position eingenommen, aus der man den Angriff initiieren kann und man führt dann den Angriff aus ohne einen Zwischenraum entstehen zu lassen. Dieser initiale Angriff sollte mit erheblicher Willenskraft ausgeführt werden. Die Bewegung der Beine ist schneller als gewöhnlich, so dass die Distanz zum Feind in einem Atemzug überwunden wird, wobei Kisei völlig verausgabt wird. Von Anfang bis Ende ist der Feind damit vollständig zu überwältigen und unter allen Umständen zu siegen.

Go no Sen in der Definition der ZNKR

Wenn der Gegner eine Suki sieht und einen Angriff ausführt, wird der Sieg dadurch errungen, dass das Schwert des Gegners pariert, heruntergeschlagen oder diesem ausgewichen wird. Dann wird ein starker Gegenangriff ausgeführt während der Feind entmutigt ist. Miyamoto Musashi bezeichnet diese Initiative als Tai no Sen.

Tai no Sen in der Definition Miyamoto Musashis

Wenn der Feind dich anspringt, reagiere nicht und täusche Schwäche vor. Wenn der Feind nahe herangekommen ist, vermehre die Distanz plötzlich durch einen Rückzug und erwecke den Eindruck zu entfliehen. Dann dränge kraftvoll nach vorne in einem Atemzug und siege während der Feind nachlässt. Das ist ein Art von Tai no Sen. Außerdem wenn der Feind kraftvoll angreift, kontere mit noch mehr Kraft. Das verändert den Angriffsrhythmus des Feindes. Nutze diesen Moment der Veränderung und siege.

Bei der Lektüre dieser Definitionen scheint es bisweilen zu misslingen, die jeweiligen Definitionen miteinander zu vereinbaren. Man darf nun nicht vergessen, dass wir es mit verschiedenen Perspektiven zu tun haben. So könnte man das Geschehen eines Zweikampfes mit dem Auge des Zuschauers betrachten. Oder aber der ichbezogene Schwertkämpfer betrachtet die äußere Bewegung des Feindes in Relation zu seiner eigenen inneren und äußeren Bewegung. Oder womöglich schaut der ichlose Schwertkämpfer dem Feind direkt ins Herz und sieht sein eigenes Handeln in Relation nur zwangsläufig. Die Beschreibungen desselben Zweikampfes würden abweichen. Das Wesen hinter diesen Definitionen ist nicht die Schnittmenge, sondern beinhaltet die Definitionen komplett und noch mehr. Um dem Verständnis nachzuhelfen können wir die Eckpunkte der Initiative hier auf drei verschiedene Weisen wiedergeben.

1. Der Entschluss zur Bewegung
2. Der Beginn der Bewegung
3. Das Ende der Bewegung

Der geübte Schwertkämpfer muss alle diese Punkte auch separat wahrnehmen und darauf mit denselben 3 Punkten reagieren können. Gibt eine Definition den Kampf zwischen 2 Schwertkämpfern wie folgt an: A vor B, A nach B oder A gleichzeitig mit B, so ist diese Definition durch ein viel größeres Spektrum zu erfüllen, als es vorab den Anschein hat.

Vereinfachen wir dazu die Definition der ZNKR:

Sensen no Sen:

Der Feind wird nach seinem Entschluss zum Angriff, aber vor Beginn seines Angriffs getroffen.

Sen:

Der Feind wird nach Beginn seines Angriffs, aber vor dem Ende seines Angriffs getroffen.

Go no Sen

Der Feind wird nach dem Ende seines (erfolglosen) Angriffs getroffen.

So würden sich diese Definitionen für den Betrachter von Außen darstellen. Zu welchem Zeitpunkt ich mich nun entschließen muss zu handeln und zu welchem Zeitpunkt ich meine Bewegung beginnen muss, um dieses Ergebnis zu erreichen, ist nur durch Keiko zu erfahren.

Betrachten wir nun die Vorgaben der ZNKR:

1. Mae – Sensen no Sen
2. Ushiro – Sensen no Sen
3. Ukenagashi – Go no Sen
4. Tsukaate – Sensen no Sen
5. Kesagiri – Sen
6. Morotezuki – Sensen no Sen
7. Sanpôgiri – Sensen no Sen
8. Ganmenate – Sensen no Sen
9. Soetezuki – Sensen no Sen
10. Shihôgiri – Sensen no Sen
11. Sôgiri – Go no Sen
12. Nukiuchi Go no Sen

Um Missverständnissen vorzubeugen, sollte man sich vor Augen führen, dass diese Aussagen sich auf den ersten Angriff der jeweiligen Kata beziehen! Wir verfehlen den Feind nicht. Er wehrt uns nicht ab und weicht uns auch nicht aus. Folgeangriffe auf denselben Feind sind im weitesten Sinne Gnadenstöße und damit für Erwägungen der Initiative unerheblich. In der Auseinandersetzung mit mehreren Feinden kann selbstverständlich der Angriff gegen Folgefeinde unseren 3 Initiativen zugeordnet werden. Das wollen wir versuchen. Erfahrungsgemäß bereitet die Trennung zwischen Bewegung und Angriff Verständnisschwierigkeiten. Mit gezogenem Schwert muss ich i.d.R. erst ausholen, bevor ich mich auf ein Ziel festlege. Das Ziehen des Schwertes kann dagegen Nukitsuke oder Nukiuchi sein. Was beginnt wo? Man darf nun nicht vergessen, dass wir letztendlich immer eine Suki angreifen wollen. Hier der Point of no Return oder die unumkehrbare Ausfahrt zum Abweg. Dieser Zeitpunkt kann sowohl mentaler Natur, aber auch technischer Natur sein. Der Kern ist aber immer die Festlegung auf eine Handlung, die nicht (sinnvoll) dem Verlauf des Kampfes angepasst werden kann. Darauf ausgerichtet ist das universelle Konzept von Jo Ha Kyû Dies ist ein Konzept bezüglich Rhythmus in Bewegung, dass in vielen japanischen Künsten anzutreffen ist. Ursprünglich wahrscheinlich ein Konzept höfischer Musik erfährt es seine genaue Definition im Nô. Die sinngemäße Übersetzung ist Anfang – Unterbrechung – Plötzlichkeit. Das Konzept besagt, dass jede Handlung langsam beginnt, Geschwindigkeit aufnimmt und plötzlich zu Ende ist. Während dies in Nô und Chadô eine ästhetische Vorstellung und somit letztendlich dem Geschmack unterworfen ist, geht man in der japanischen Schwertkampfkunst davon aus, dass es sich um ein Konzept handelt, das primär die Effizienz optimiert. Auch Miyamoto Musashi spricht dies an. Die Wirkung entfaltet sich wie folgt: Die Bewegung beginnt so langsam, dass sie vom Feind wahrgenommen werden kann. Idealerweise erfolgt daraufhin eine Reaktion, die ihrerseits die unvermeidliche Suki in sich trägt. Der Angriff auf diese Suki erfolgt schneller. Dies frustriert auch jede Prognose, die der Feind unmittelbar aus unserer ursprünglichen Bewegung abgeleitet hat. Nur Vollgas ist also aus drei Gründen schlecht. Ggf. zu schnell um eine verwertbare Reaktion zu erzeugen. Zu schnell um noch gesteigert zu werden. Berechenbar.

Zen Nihon Kendô Renmei Iai

Die erste Kata Mae:

*Sich gegenüberstehend den Blutdurst des Feindes spüren, ihm zuvorkommen.
Nukitsuke zur Komekami. Des Weiteren mit Kirioroshi ab der Stirn siegen.*

Idealerweise läuft diese Kata wie folgt ab:

Der Blutdurst des Feindes ist seine Feindseligkeit. Allerdings keine Bewegung und auch kein Entschluss zu einer spezifischen Bewegung. Wir legen ruhig die Hände an das Schwert, führen die Hüfte anhebend Koiguchi o kiru aus, gleichzeitig Sayabiki, usw. Das kann jeder nachlesen. All dies erfolgt ruhig, also langsam. Die Ha zeigt nach oben, bleibt also wie sie ist. Die Richtung des Angriffs bleibt offen. Das Anheben der Hüfte wird nur begonnen, damit ist die Distanz zum Feind quasi unverändert. Eine Finte nach der Definition von Miyamoto Musashi ist nicht wie man vermuten könnte ausschließlich eine Handlung, die den Feind bezüglich meines folgenden Angriffs täuscht, sondern eben auch eine Handlung die diesbezüglich gar nichts verrät. Nun greift der Feind zu seinem eigenen Schwert. Damit ist sein Verhängnis besiegelt. Er tut dasselbe was wir tun. Aufgrund unseres Vorsprungs muss er damit unterliegen. Der Moment wo wir dies wahrnehmen ist der Moment der Beschleunigung, der auch uns festlegt. Die Distanz wird überwunden und mit dem Überwinden der Distanz haben wir auch schon getroffen. Sensen no Sen! Der Feind hat zum Schwert gegriffen, mag auch schon Koiguchi o kiru und Sayabiki begonnen haben, aber wir treffen ihn bevor eine konkrete Angriffsbewegung begonnen hat.

Bevor wir uns nun der nächsten Kata zuwenden, gibt es noch etwas zu bedenken. Der o.g. Ablauf entspricht den Vorgaben der Kata Mae. Die Kata Mae läuft immer so ab. Wäre der Ablauf anders, dann wäre es nicht mehr die Kata Mae. Es gibt auch Gründe warum der Ablauf ist wie er ist. Nicht zuletzt weil wir ihn derart steuern. Man braucht das auch nicht anders zu üben. Wenn man es aber so ausführt, dass es nur so geht, bleibt man hinter dem Potential zurück. Unsere Angriffsbewegung (hier das Nukitsuke) ist unserer Körperbewegung im Raum derart angepasst, dass beides gleichzeitig (und plötzlich) endet. Wenn es nötig würde zeitlich oder räumlich diese beiden Bewegungen früher oder später zusammen zu bringen, müssen wir dieses können. Und zwar nicht nur als Variante von Mae, das ist unnötig, sondern wir sollten uns sicher sein, dass unsere Kontrolle derart ist, dass wir dieses Vermögen spüren können, während wir Mae konform der Vorgaben ausführe. Ohne das durch ein konkretes Beispiel begrenzen zu wollen, kann man folgendes bedenken. Im Idealablauf der Kata Mae sitzt uns der Feind gegenüber. Der Abstand ist derart, dass unser Angriff ihn im Taizukuri erreicht. Der Feind greift zum Schwert, das haben wir schon getan, da sind wir schneller, weil wir diesen Vorsprung haben. Würden wir nun unseren Körper anfänglich nicht zurückhalten, sondern uns sofort unserem Feind nähern, während wir zum Schwert greifen, würde das unserem Feind eine andere

Angriffsoption beschieren. Unser Tsuka wäre dann für ihn körperlich angreifbar, wenn nicht sogar unser Körper. Dann haben wir zwar noch nicht verloren, aber Sensesen no Sen kann das nicht mehr werden. Durch unsere anfängliche Zurückhaltung bieten wir unserem Feind diese Möglichkeit nicht.

Es entspricht ebenfalls nicht dem Ablauf der Kata Mae, trotzdem wäre denkbar, dass unser Feind sich vehement in unsere Richtung bewegt, statt zum Schwert zu greifen, um unser Tsuka oder uns körperlich anzugreifen. Getreu dem Motto von Miyamoto Musashi lassen wir alles zu, was dem Feind nichts nützt. Dann müssen wir aber zwingend in der Lage sein unseren Angriff jederzeit ins Ziel zu bringen. Also sowohl im Seiza, als auch mit erhobener Hüfte.

Weicht der Feind zurück, schneiden wir auch nicht zu kurz sondern verlängern entsprechend die Vorwärtsbewegung und verzögern die Schnittbewegung. Dieses Vermögen führt immer zum Sieg und kann geübt werden auch ohne den Ablauf der Kata zu verändern. Das gilt für alle Formen und wird hier im Folgenden nur noch auszugsweise angesprochen!



Die zweite Kata Ushiro:

Sobald der Blutdurst des im Rücken sitzenden Feindes gespürt wird, wird präventiv Nukitsuke zur Komekami ausgeführt. Des Weiteren mit Kirioroshi ab der Stirn siegen.

Der Blutdurst des Feindes ist seine Feindseligkeit. Allerdings keine Bewegung und auch kein Entschluss zu einer spezifischen Bewegung. Wir legen ruhig die Hände an das Schwert, führen die Hüfte anhebend Koiguchi o kiru aus, gleichzeitig Sayabiki und sich dem Feind zuwenden, usw. Das kann jeder nachlesen. Die Bewegung beginnt ruhig, also langsam. Dies bemerkt der Feind. Aus seiner Perspektive entfernen wir uns mit Beginn dieser Bewegung von ihm. Auch der Feind koordiniert selbstverständlich Körper und Schwertbewegung. Seine Bewegung ist also auf ein vermeintlich weiter entferntes Ziel ausgerichtet. Er startet also in unsere Richtung. Die zweite Hälfte unserer Drehung wird bereits beschleunigt ausgeführt. Bis der Feind bemerkt, dass wir uns doch näher befinden als erwartet, ist er schon getroffen. Sensen no Sen! Der Feind hat zum Schwert gegriffen, mag auch schon Koiguchi o kiru und Sayabiki begonnen haben, aber wir treffen ihn bevor eine konkrete Angriffsbewegung begonnen hat.



Die dritte Kata Ukenagashi:

Der zur Linken sitzende Feind steht plötzlich auf, kommt und führt Kirioroshi aus, mit dem Shinogi wird Ukenagashi ausgeführt. Des Weiteren wird mit Kirioroshi ab der Kesa gesiegt.

Die korrekte Ausführung beinhaltet oft erhebliche Schwierigkeiten. Das Verständnis der zugrundeliegenden Initiative Go no Sen ist dagegen sehr einleuchtend. Der Feind greift uns an, wir wehren ab und kontern. Man bedenke aber, dass es immer gilt den Feind zu führen und nicht geführt zu werden. Also darf man nicht passiv werden und dem Feind den Rhythmus überlassen. Aus der Perspektive des Feindes wird hier Sennen no Sen angestrebt! Somit setzt unser Griff zum Schwert den Feind unter Zeitdruck seinen Angriff abzuschließen, bevor unser Angriff Gestalt annehmen kann. Damit haben wir die Kontrolle über sein Timing, was uns befähigt sicher abzuwehren und zu kontern.



Die vierte Kata Tsukaate:

Sobald der Blutdurst der Vorne und im Rücken sitzenden beiden Feinde gespürt wird, zuerst das Suigetsu des vorderen Feindes mit dem Tsukagashira treffen, nachfolgend Tsukisashi zum Suigetsu des hinteren Feindes ausführen und des Weiteren den vorderen Feind mit Kirioroshi ab der Stirn besiegen.

Der Blutdurst der Feinde ist ihre Feindseligkeit. Allerdings keine Bewegung und auch kein Entschluss zu einer spezifischen Bewegung. Hier haben wir es erstmals mit mehr als einem Feind zu tun. Unsere Handlungen sind daher immer auf alle aktiven Feinde ausgerichtet! Abgesehen vom Iaihiza befinden wir uns hier gleichzeitig in der Ausgangssituation von Mae und Ushiro. Der Ablauf unseres Sieges gegen die jeweiligen Feinde in diesen Formen würde uns aber hier dem jeweils anderen Feind ausliefern. Somit verhalten wir uns hier anders. Wir legen schnell die Hände an das Schwert und heben dabei die Hüfte an. Dies beeinflusst unsere Feinde wie folgt: Der hintere Feind kann uns nun bereits nicht mehr treffen indem er sich lediglich erhebt und Taizukuri einnimmt. Er muss uns erst folgen. Der vordere Feind wird durch unsere schnelle Bewegung unter Druck gesetzt es uns gleichzutun. Darufhin steigern wir unsere Geschwindigkeit weiter und führen Tsuki mit dem Tsukagashira zum Suigetsu des vorderen Feindes aus. Sennen no Sen! Der Feind hat zum Schwert gegriffen, mag auch schon Koiguchi o kiru und Sayabiki begonnen haben, aber wir treffen ihn bevor eine konkrete Angriffsbewegung begonnen hat. Unser Angriff hat uns nochmal vom hinteren Feind entfernt. Diese Position greift der hintere Feind vorrückend an. Unser unverzüglicher Tsukisashi mit der Kissaki erfolgt zeitgleich mit diesem Angriff, in diesen Angriff hinein und trifft bevor der Angriff vollendet werden kann. Sen! Der finale Angriff gegen den vorderen Feind ist für Erwägungen der Initiative unerheblich.



Die fünfte Kata Kesagiri

In der Mitte vorrücken, wenn der Furikaburi ausführende Gegner von vorne damit beschäftigt ist, schneiden zu wollen, Kiriage umgekehrt entlang der Kesa ausführen, des Weiteren auf dem Rückweg mit dem Katana mit Kirioroshi entlang der Kesa siegen.

Das einhändige Kiriage hat potentiell die größte Reichweite. Der Feind beabsichtigt uns von oben nach unten zu schneiden. Dazu stellt er seine Bewegung im Raum auf unsere Bewegung im Raum ein. Dabei verfolgt er das Ziel uns im richtigen Moment im Rahmen seiner Reichweite zu treffen. Den Startschuss geben wir ihm mit unserem Griff zum Schwert. Wir beschleunigen unseren Schritt und führen einhändig Kiriage aus. Damit treffen wir ihn nach dem Beginn seines Angriffs (Furikaburi) aber noch vor seinem Treffer. Sen! Das scheint bereits intellektuell nachvollziehbar. Bei der ernsthaften Partnerübung zeigt sich aber noch ein weiteres Element, dass sich dieser Formel entzieht und den Sieg auch außerhalb dieser Parameter ermöglicht. Der Feind der sich einmal zum konkreten Angriff entschlossen hat, ist trotzdem weiter bewusst. Die Erkenntnis des unvermeidlichen Misserfolges seines Angriffs wird ihm aufgrund unserer Bewegung tatsächlich zu teil. Das führt zu Zögern und Hemmung. Dies meint Miyamoto Musashi, wenn er davon spricht den Feind stets zu führen. Bzw. nicht vom Feind geführt zu werden. Denn tatsächlich ist die Niederlage des Feindes nicht technisch oder räumlich unvermeidbar, lediglich auf dem prognostizierten Pfad. Die Unfähigkeiten diesen zu verlassen bedingt letztendlich die Niederlage.



Die sechste Kata Morotezuki

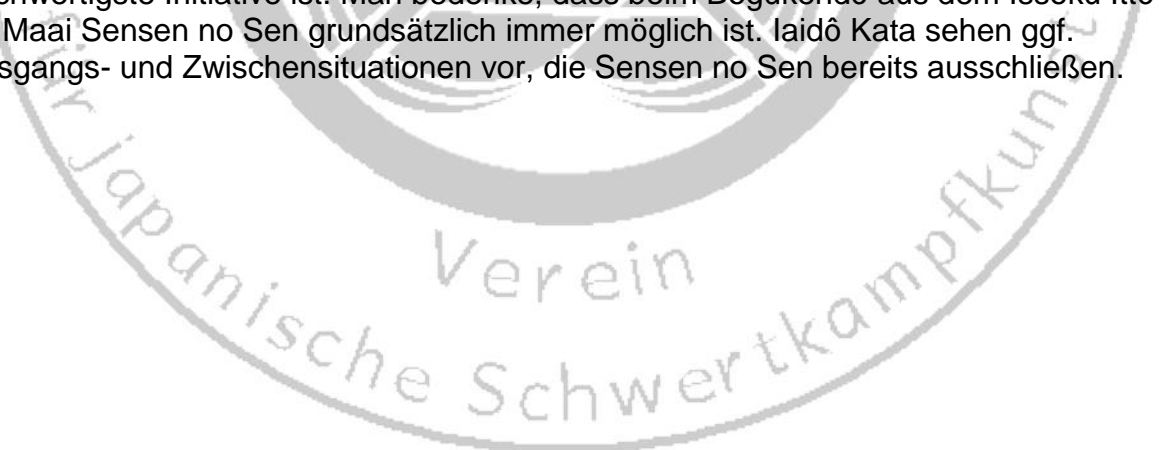
In der Mitte vorrücken, der Blutdurst von 3 Feinden von vorne und hinten wird gespürt. Zuerst von rechts durch das Gesicht des vorderen Feindes diagonal Nukiuchi ausführen, des Weiteren mit beiden Händen Tsukisashi zum Suigetsu ausführen. Als Nächstes ab der Stirn des hinteren Feindes Kirioroshi ausführen. Darauffolgend beim anderen vorderen Feind ab der Stirn Kirioroshi ausführend siegen.

Der Blutdurst der Feinde ist ihre Feindseligkeit. Allerdings keine Bewegung und auch kein Entschluss zu einer spezifischen Bewegung. Hier haben wir es erstmals mit drei Feinden zu tun. Unsere Handlungen sind daher immer auf alle aktiven Feinde ausgerichtet! Wir bewegen uns vorwärts auf den ersten vorderen Feind zu. Somit halten wir Abstand zum uns verfolgenden hinteren Feind. Der erste vordere Feind befindet sich zwischen uns und dem zweiten vorderen Feind. Der Startschuss ist wiederum unser Griff zum Schwert. Das lässt den ersten vorderen Feind sich zum Angriff entschließen. Er greift zum Schwert. Wir beschleunigen unseren Schritt und führen einhändig Nukiuchi aus. Damit treffen wir ihn nach seinem Entschluss zum Angriff aber noch vor dem eigentlichen Beginn eines konkreten Angriffs. Sensen no Sen. Unsere Beschleunigung erschwert dem hinteren Feind wiederum die Ausrichtung auf uns. Der folgenden Tsukisashi ist räumlich wiederum eine Entfernung vom hinteren Feind. Erst jetzt hätte der hintere Feind die Möglichkeit sich auf uns auszurichten. Aber da wenden wir uns ihm aktiv zu. Das ist eine erhebliche Eskalation für ihn. Ist es schon schwer genug sich auf ein bewegliches Ziel „einzuschießen“, so ist ein handlungsfähiger, auf mich ausgerichteter Feind nochmal eine ganz andere Kalkulation. Der Idealablauf der Kata ist nun dass dieser Feind sich nun zum Angriff entschließt und wir ihn mit Sensen no Sen besiegen, bevor sein Angriff wirklich begonnen hat. Wie bereits bei der Besprechung der Kata Mae bemerkt, ermöglicht die grundsätzliche offensive Haltung gemäß Miyamoto Musashi uns auch bei abweichenden Abläufen siegreich zu sein, ohne dass diese Abläufe separat geübt werden müssen. Zum besseren Verständnis stelle man sich vor, dass dieser Feind sich schon zum Angriff entschlossen hätte, bevor wir uns ihm zuwenden. Dann würde er seinen Angriff womöglich beginnen während wir uns umwenden. In diesem Fall wären wir optimal aufgestellt um ihm mit Kiriage zuvorzukommen, bevor er seinen Angriff beenden kann. Sen! Stellen wir uns nun vor, dass dieser Feind seinen Angriff bereits begonnen hätte, bevor wir uns ihm zuwenden. In diesem Fall wären wir optimal aufgestellt um den Angriff mit Ukenagashi abzuwehren, während wir uns ihm zuwenden und danach mit einem eigenen Angriff zu siegen. Go no Sen. Die unvermeidliche Frage nach dem Warum des idealen Ablaufs kann man sich somit auch beantworten. Der Ideale Ablauf enthält die Ausfahrten zu anderen Möglichkeiten. Der maximale Übungseffekt steckt in der Übung des idealen Ablaufs, sofern man sich dessen bewusst ist. Zurück zum Ablauf. Mit dem Sieg über den Feind von hinten hat man sich vom zweiten Feind von vorne entfernt. Somit muss er uns hinterher kommen. Wenn wir uns ihm dann aktiv zuwenden ergibt sich dieselbe Situation mit der wir auch den Feind von hinten besiegt haben. Sensen no Sen.

Die siebte Kata Sanpōgiri

In der Mitte vorrücken, der Blutdurst von 3 Feinden aus den Richtungen vorne, links und rechts wird gespürt. Zuerst über den Kopf des rechten Feindes Nukiuchi ausführen und als nächstes ab der Stirn des linken Feindes Kirioroshi ausführen. Darauffolgend beim vorderen Feind ab der Stirn Kirioroshi ausführend siegen.

Der Blutdurst der Feinde ist ihre Feindseligkeit. Allerdings keine Bewegung und auch kein Entschluss zu einer spezifischen Bewegung. Unsere Handlungen sind daher immer auf alle aktiven Feinde ausgerichtet! Wir bewegen uns vorwärts auf den vorderen Feind zu. Das hemmt ihn. Der rechte Feind erkennt in unserer vermeintlichen Ausrichtung seine Gelegenheit und entschließt sich zum Angriff. Wir biegen aber für ihn unerwartet ab und treffen ihn bevor sein Angriff konkrete Gestalt annehmen kann. Sensen no Sen. Der linke Feind hatte denselben Gedanken wie der rechte Feind. Allerdings entfernt uns unser Angriff auf den rechten Feind nochmal von ihm, so dass er uns nachkommen muss. Der Entschluss zum konkreten Angriff fällt trotzdem, bevor wir uns umwenden, so dass sein Angriff schon begonnen hat aber noch nicht beendet ist, bevor wir ihn besiegen. Sen! Das hier angewandte Kirioroshi muss Kiriotoshi sein. Auch hier wären wie gehabt nicht zu übende Varianten denkbar. Ist dessen Angriffsentschluss noch nicht gefallen ist, ermöglicht die räumliche Annäherung an diesen Feind den Sieg durch Sensen no Sen. Ist dagegen der Angriff schon weiter fortgeschritten ermöglicht die Abwehr mit Ukenagashi den Sieg durch Go no Sen. Zurück zum Ablauf. Die Zuwendung zum linken Feind hemmt erneut den vorderen Feind. Der Idealablauf der Kata ist nun dass dieser Feind sich jetzt zum Angriff entschließt und wir ihn mit Sensen no Sen besiegen, bevor sein Angriff wirklich begonnen hat. Die technischen Ausführungen der diversen Kata variieren, aber der Ablauf anhand der Initiative wiederholt sich. Es wird nun auch verständlich, warum Sensen no Sen aus der Perspektive der ZNKR die hochwertigste Initiative ist. Man bedenke, dass beim Bogūkendō aus dem Issoku Ittō no Maai Sensen no Sen grundsätzlich immer möglich ist. Iaidō Kata sehen ggf. Ausgangs- und Zwischensituationen vor, die Sensen no Sen bereits ausschließen.



Die achte Kata Ganmenate:

In der Mitte vorrücken, der Blutdurst von 2 Feinden von vorne und hinten wird gespürt, zuerst das Ganmen des vorderen Feindes mit dem Tsuka treffen und darauffolgend zum Suigetsu des hinteren Feindes Tsukisashi ausführen, des Weiteren beim vorderen Feind ab der Stirn Kirioroshi ausführend siegen.

Der Blutdurst der Feinde ist ihre Feindseligkeit. Allerdings keine Bewegung und auch kein Entschluss zu einer spezifischen Bewegung. Unsere Handlungen sind daher immer auf alle aktiven Feinde ausgerichtet! Wir bewegen uns vorwärts auf den vorderen Feind zu. Der Ablauf entspricht was die Initiative angeht dem Ablauf der 4. Kata Tsukaate. Die Anfangsgeschwindigkeit dieser Form ist hier nicht erforderlich, da man sich nicht so nahe ist. Wir greifen ruhig zum Schwert, der Feind entschließt sich daraufhin zum Angriff gemäß seiner Prognose für unsere Bewegung. Wir beschleunigen und treffen ihn mit dem Tsukagashira bevor dieser Angriff konkret beginnen kann. Sen no Sen! Unser Angriff hat uns nochmal vom hinteren Feind entfernt. Diese Position greift der hintere Feind vorrückend an. Unser unverzüglicher Tsukisashi mit der Kissaki erfolgt zeitgleich mit diesem Angriff, in diesen Angriff hinein und trifft bevor der Angriff vollendet werden kann. Sen! Der finale Angriff gegen den vorderen Feind ist für Erwägungen der Initiative unerheblich.



Die neunte Kata Soetzuki:

In der Mitte vorrücken, der Blutdurst eines Feindes von links wird gespürt, mit Nukiuchi entlang der rechten Kesa zuvorkommen und des Weiteren mit angelegter Hand Tsukisashi zum Bauch ausführend siegen.

Der Blutdurst des Feindes ist seine Feindseligkeit. Allerdings keine Bewegung und auch kein Entschluss zu einer spezifischen Bewegung. Wir sind dem Feind sehr nahe. Wir müssen, um ihn (mit dem Monouchi) zu treffen, nicht auf ihn zugehen und auch nicht am Platz bleiben, sondern uns tatsächlich von ihm entfernen. Wir gehen nebeneinander her, greifen zum Schwert und wenden uns dem Feind zu. Im Idealausgang greift der Feind zu seinem Schwert. Das ist sein Angriffsentschluss und unser Startschuss, der ihn festlegt. Wir beschleunigen und besiegen ihn mit Nukiuchi bevor ein konkreter Angriff beginnen kann. Sosen no Sen.



Die zehnte Kata Shihôgiri:

In der Mitte vorrücken, der Blutdurst von Feinden aus 4 Richtungen wird gespürt und man kommt ihnen zuvor. Zuerst trifft man mit dem Tsuka die rechte Faust des Feindes von rechts diagonal vorne wenn dieser sein Katana ziehen will. Als Nächstes wird Tsukisashi beim Feind von links diagonal hinten ausgeführt. Des Weiteren beim Feind von rechts diagonal vorne, darauffolgend beim Feind von rechts diagonal hinten und dann beim Feind von links diagonal vorne jeweils ab der Stirn Kirioroshi ausführend siegen.

Der Blutdurst der Feinde ist ihre Feindseligkeit. Allerdings keine Bewegung und auch kein Entschluss zu einer spezifischen Bewegung. Hier haben wir es erstmals mit vier Feinden zu tun. Unsere Handlungen sind daher immer auf alle aktiven Feinde ausgerichtet! Wir bewegen uns vorwärts. Dann wenden wir uns dem Feind von rechts vorne zu und legen dabei die Hände an unser Schwert an. Daraufhin tut es uns der Feind von rechts vorne gleich. Bevor er einen konkreten Angriff beginnen kann treffen wir ihn mit der Tsuka. *Sensen no Sen!* Auf diese Bewegung müssen sich die anderen 3 Feinde erst einmal einstellen. Am einfachsten ist dies für den Feind von links hinten. Er entschließt sich zum Angriff. Unser unverzüglicher *Tsukisashi* mit der *Kissaki* erfolgt zeitgleich mit diesem Angriff in diesen Angriff hinein und trifft bevor der Angriff vollendet werden kann. *Sen!* Auch auf diese Bewegung müssen sich die beiden aktiven Feinde einstellen. Der finale Angriff auf den Feind von rechts vorne ist für die Erwägungen der Initiative unerheblich. Allerdings bedingt er erneut eine Veränderung der Position, auf den sich die beiden anderen Feinde einstellen müssen. Erst jetzt entschließt sich der Feind von rechts hinten zum Angriff und wir besiegen ihn mit *Sensen no Sen*, bevor sein Angriff wirklich begonnen hat. Erst jetzt hätte der Feind von links vorne die Möglichkeit sich auf uns auszurichten. Aber da wenden wir uns ihm aktiv zu. Das ist eine erhebliche Eskalation für ihn. Ist es schon schwer genug sich auf ein bewegliches Ziel „einzuschießen“, so ist ein handlungsfähiger, auf mich ausgerichteter Feind nochmal eine ganz andere Kalkulation. Der Idealablauf der Kata ist nun dass dieser Feind sich nun zum Angriff entschließt und wir ihn mit *Sensen no Sen* besiegen, bevor sein Angriff wirklich begonnen hat.

Japanische
Verein
Schwertkampfkun

Die elfte Kata Sôgiri:

In der Mitte vorrücken, der Blutdurst des Feindes von vorne wird gespürt und man kommt ihm zuvor. Zuerst vom linken Gesicht des Feindes, als nächstes von der rechten Schulter, dann vom linken Torso Kirioroshi ausführen. Darauffolgend Taille und Bauch waagrecht schneiden. Darauf ab der Stirn Kirioroshi ausführend siegen.

Die Initiative Go no Sen ist i.d. R. leicht nachvollziehbar. Für Verwirrung sorgt zuweilen die Vorgabe dem Feind zuvor zu kommen. Dies meint lediglich, dass wir wie immer den Feind führen. Wir greifen hier als erster zum Schwert und zwingen damit den Angriff des Feindes in einen Bewegungsablauf unter Zeitdruck, den wir überblicken. Wir parieren diesen Angriff und bringen unseren Gegenangriff ins Ziel. Go no Sen! Die Folgeangriffe sind für Erwägungen der Initiative unerheblich.



Die zwölfte Kata Nukiuchi:

Einander gegenüber stehend kommt der Feind von vorne plötzlich mit einem beginnenden Schnitt, während das Katana nach oben gezogen wird, zieht man sich zurück und das Katana des Feindes schneidet ins Leere. Dann ab der Stirn Kirioroshi ausführend siegen.

Die Ausgangssituation unterscheidet sich hier von der elften Kata Sôgiri dadurch, dass man sich nicht erst aufeinander zu bewegt. Hier werden die Hände im Stand schnell an das Schwert angelegt. Das setzt den Feind unter Druck sofort anzugreifen. Wir weichen aus ohne zu parieren und siegen mit unserem Gegenangriff. Go no Sen! Scheinbar paradox aber bemerkenswert für die Prinzipien des Schwertkampfes ist es hier, dass aufgrund der Nähe bzw. der daraus abgeleiteten Dringlichkeit sogar komplett ausgewichen werden kann und dadurch wiederum der Gegenangriff aus der Perspektive des Feindes noch schneller im Ziel ist.

Soweit die Initiativen im laidô der Zen Nihon Kendô Renmei. Miyamoto Musashi und die ZNKR stimmen darin überein, dass es nur drei Initiativen gibt. Somit wird jeder Sieg im Rahmen einer dieser Initiativen errungen. In den laikata der ZNKR siegen wir stets. Somit steht hinter jedem Sieg die Anwendung einer der drei Initiativen. Der Kasôteki ist per Definition unsichtbar. Wir müssen ihn dennoch führen und mit Jo Ha Kyû unser Timing aufzwingen. Wie aber können wir wissen, ob wir das richtig machen? Der Kasôteki wird es uns kaum mitteilen. Ein fähiger Sensei könnte es uns sagen, das nützt uns aber nichts. Eine Choreographie ist nur das Riai anderer Leute. Um selbst Gewissheit zu haben, ist es unerlässlich die Initiativen außerhalb dieser Kata praktisch zu erfahren. Dazu eignet sich bedingt die Nihon Kendô Kata aufgrund des realen Shidachi / Uchidachi. Um die Initiativen aber wirklich zu begreifen ist Bogûkendô unerlässlich! Tatsächlich stellt sich die entsprechende „Erleuchtung“ dabei nicht erst auf dem fortgeschrittenen Niveau ein, dass ermöglicht den Gegner damit erfolgreich zu dominieren, wie der Unbedarfte vielleicht vermutet. Nein, viel bedeutsamer für dieses Verständnis, bzw. erst einmal für die bloße Akzeptanz der Realität der hier besprochenen Prinzipien ist es Ihnen zu unterliegen! Wenn ich mit meinen besten Angriffen entgegen aller Erwartungen unterliege, ist dies die Kernerfahrung der Initiative. Die intellektuellen Betrachtungen, die wir hier angestellt haben, können nur dazu dienen diese Erfahrungen zu ordnen. In Ermangelung dieser Erfahrung bleiben diese Betrachtungen aber stets abstrakt.