

laido und die Initiative II

Wir haben uns bereits im ersten Teil mit der Initiative bei den laikata der Zen Nihon Kendô Renmei befasst. Die Lektüre dieser Abhandlung setzten wir hier für das fortgesetzte Verständnis voraus. Trotzdem wiederholen wir hier vorab nochmal die Definitionen der 3 möglichen Initiativen gemäß ZNKR sowie deren Entsprechung gemäß Miyamoto Musashis Buch der Fünf Ringe.

laidô bildet potentiell ein umfangreicheres technisches und situatives Potential ab als das moderne Kendô. Trotzdem fügen sich die laikata der ZNKR sehr gut in das Definitionsschema der Initiativen gemäß ZNKR. Im zweiten Teil betrachten wir die Initiativen bei den laikata der Musô Shinden Ryû mit dem Kasôteki gemäß der Ablaufbeschreibung nach Danzaki Tomoaki Hanshi.

Neben den 3 Initiativen beschreibt Miyamoto Musashi im Buch der Fünf Ringe 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.

Japanische Schwerterkampfkunst
Verein

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.

Seiza no Bu

Die erste Kata Shohattô:

Selbst der Shômen zugewandt, das Übelwollen des gezwungenermaßen gegenüber sitzenden Feindes erkennen, und ihm zuvorkommen. Zu der Werkzeugfaust oder dem Gesicht Nukitsuke ausführen, und mit dem Willen zu siegen, beim fallenden Feind von, oben, ab der Stirn Kiritsuke ausführen.

Bevor wir auf die Initiative eingehen, betrachten wir die Unterschiede zur vermeintlichen sehr ähnlichen Kata Mae der ZNKR.

1. Der Abstand zwischen uns und dem Kasôteki ist im Seiza no Bu größer.
2. Die Musô Shinden Ryû geht nicht zwingend davon aus, immer mit dem Monouchi zu treffen.
3. Für die Erwägungen der Initiative sind Folgeangriffe zwar unerheblich, aber i.d.R. wird der Feind in der MSR „niedergetrampelt“ und „zu Boden geschnitten“ Dadurch und dazu wird der längst mögliche Schnitt ausgeführt.

Auch hier gibt es natürlich die ideale Ausführung. Trotzdem ist es unerlässlich weiterhin die Fähigkeit vorzuhalten auch anders zu handeln. Der Treffer an der Faust oder dem Gesicht ist jedoch dieselbe Ausführung in derselben Haltung. Wir greifen zum Schwert und erheben uns gleichzeitig. Aufgrund des etwas größeren Abstands ermöglicht das dem Feind trotzdem nicht uns körperlich anzugreifen. Greift nun der Feind zu seinem Schwert legt ihn das fest. Wir überwinden den Abstand und treffen ihn, bevor eine konkrete Angriffsbewegung begonnen hat. Sensesen no Sen! Hat sich der Feind noch nicht erhoben, erfolgt der Treffer mit dem Monouchi im Gesicht. Hat sich der Feind bereits erhoben, dürfte er auch schon Koiguchi o kiru ausgeführt haben. Möglicherweise hat er auch schon Sayabiki ausgeführt. Dann erfolgt der Treffer an seiner Faust. Natürlich dann nicht mit dem Monouchi, sondern aufgrund der Nähe eher mit der Mitte der Klinge bis zum Tsubamoto.

Die zweite Kata Sato:

Sich dem, zur eigenen linken Seite sitzenden, derselben Richtung zugewandten, Feind zuwenden und sich entsprechend im Sinne der Igi von Shohattô verhalten.

Das hört sich einfach an. Ist es auch. Allerdings darf nicht vergessen werden, dass der Feind derselben Richtung zugewandt ist wie wir. Er ist nicht uns zugewandt, wie man leider bei Partnerübungen auf Lehrgängen sowie im Internet häufig sieht. Wäre der Feind uns zugewandt, wäre es nicht möglich ihm derart zuvor zu kommen. Da dem aber nicht so ist, wenden wir uns dem Feind zu, während wir zum Schwert greifen und uns erheben. Der Feind greift zum Schwert, das legt ihn fest. Wie bei Shohattô richtet sich unser Treffer danach, wie weit die Bewegung des Ziehens, Aufstehens und Zuwendens des Feindes bereits fortgeschritten ist. Wie bei Shohattô ist die Initiative Sensen no Sen.

Die dritte Kata Utô:

Sich dem, zur eigenen rechten Seite sitzenden, derselben Richtung zugewandten, Feind zuwenden und sich entsprechend im Sinne der Igi von Shohattô verhalten.

Hinsichtlich der Initiative (Sensen no Sen) unterscheidet sich diese Kata nicht von der zweiten Kata Satô.

Die vierte Kata Ataritô:

Sich dem, zur eigenen Rückseite sitzenden, derselben Richtung zugewandten, Feind zuwenden und sich entsprechend im Sinne der Igi von Shohattô verhalten.

Aufgrund des größeren Abstands läuft diese Kata anders ab, als die ZNKR Kata Ushiro. Das Zuwenden zum Feind, der Griff zum Schwert und das Erheben findet zwar nicht hastig, aber gleichzeitig statt. Das bringt uns ohne zeitliche Verzögerung in den Ablauf der Kata Shohattô und zum Sieg gemäß Sensen no Sen!

Die fünfte Kata Inyôshintai:

Selbst der Shômen zugewandt, Nukitsuke am Gesicht oder der geballten Faust, des gegenüber sitzenden Feindes ausführen, so dass diese nicht mehr effektiv benutzt werden kann. Wenn der Feind zurückweicht als Nächstes aufstehen, und mit einem Schritt mit dem linken Fuß, den Feind einholen und zu Boden strecken. Das Katana in die Saya zurückführen. Kiritsuke ausführend nähert sich zu diesem Zeitpunkt ein anderer Feind. Unverzüglich mit dem Willen zu siegen darauf reagieren.

Hier haben wir es erstmalig mit mehr als einem Feind zu tun. Allerdings nicht gleichzeitig. Für Erwägungen der initiative bleibt dies somit ohne Besonderheiten. Der Beginn dieser Kata ist mit dem Beginn der Kata Shohattô identisch. Die Initiative ist entsprechend Sensen no Sen. Der Folgeangriff unterscheidet sich vom Folgeangriff der Kata Shohattô. Allerdings sind Folgeangriffe für Erwägungen der initiative unerheblich. Der zweite Feind bedrängt uns während des Nôtô. Das ist die festgelegte, vermeintlich schwache Verrichtung die vom Feind als Suki empfunden wird, die ihm Sensen no Sen ermöglichen soll. Wir weichen vor diesem Angriff zurück. Es handelt sich aber trotzdem nicht um Go no Sen! Denn tatsächlich geht unser Angriff nach vorne und trifft, noch bevor wir uns komplett zurückgezogen haben. Hanmi und die einhändige Schwertführung machen es möglich. Der Angriff des Feindes hat begonnen, er wird aber von uns besiegt, bevor sein Angriff endet. Das ist Sen!

Die sechste Kata Ryûtô:

Zu unserer Linken kommt ein Feind aus Richtung der Shômen, aus der Hassô no Kamae, Kiritsuke, von oben, zu unserem Kopf ausführend. Links parieren (Ukenagashi), sich dann unverzüglich der Shômen korrekt zuwenden und mit dem Willen zu siegen an der Taille Kiritsuke ausführen.

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 Sensen 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 siebte Kata Juntô:

Im Rücken der Seppukusha, zu deren linker Seite, der Seppukusha zugewandt, im Seiza sitzend, die Verrichtungen der Kaishaku, in äußerst ruhiger Stimmung ausführen.

Hier wird nicht mit einem Feind umgegangen. Die Seppukusha ist kein Feind! Selbstverständlich ist unser Timing auch hier am Handeln der Seppukusha ausgerichtet. Bei Unaufmerksamkeit wäre ein zu spät oder ein zu früh möglich. Trotzdem wird hier kein Sieg angestrebt oder errungen. Somit gibt es auch keine der drei Initiativen.

Die achte Kata Gyakutô:

Selbst der Shômen zugewandt, vor dem Katana des angreifenden Feindes einen Schritt zurückweichen und mit dem Gefühl von Suriotoshi parieren (Ukenagashi). Den sich zurückziehenden Feind, mit dem Willen zu Siegen, vor sich her treiben.

Wir parieren den Angriff des Feindes und gehen dann zum Gegenangriff über. Go no Sen ! 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 Sensen 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 neunte Kata Seichûtô:

Der zur eigenen Rechten befindliche Feind kommt aus Hassô, zur Jôdan, Furikanmuri ausführend. An dieser Stelle an beiden Händen Nukiuchi ausführen. Des Weiteren, Fumikomi ausführend, an dem sich zurückziehenden Feind, mit dem Willen zu siegen, Kirioroshi ausführen.

Der Feind rückt in Hassô no Kamae vor. Da wir sitzen ist das eine gute Abschussposition. Wir greifen nun zum Schwert, während wir uns ihm sowohl zuwenden als auch aufstehen. Das setzt ihn zum Einen zeitlich unter Druck, erfordert zum Anderen auch eine technische Neuausrichtung. Analog zu unserem Erheben, erhebt der Feind sein Schwert zur Jôdan. An dieser Position treffen wir seine Hände in dem Augenblick wo sie dort ankommen. Hanmi und der einhändige Schnitt machen dies technisch möglich. Die konkrete Angriffsbewegung hat hier noch nicht begonnen. Sensen no Sen in quasi allerletzter Sekunde.

Die zehnte Kata Korantô:

Dem flüchtenden Feind nachjagen, wobei die Angriffsbewegung von Anfang bis Ende in stehender Position ausgeführt wird.

Diese Situation unseren vereinfachten Definitionen der ZNKR zuzuordnen scheint nicht möglich. Gehen wir nun nach dem Ausschlussprinzip vor. Es ist nicht Go no Sen, da der Feind keinen Angriff ausführt. Es ist auch nicht Sen, da der Feind keinen Angriff beginnt. Am ehesten bietet sich Sensen no Sen an. Der Feind wird getroffen, bevor ein Angriff beginnt. Das würde passen, allerdings wissen wir, dass der Feind auch gar keinen Angriff beabsichtigt. Er beabsichtigt zu fliehen. Bevor ihm das gelingt besiegen wir ihn dann aber. Betrachten wir was hier gemäß Danzaki Tomoaki Hanshi wirklich passiert. Aus welchen Gründen auch immer stehen wir und der Feind uns plötzlich gegenüber. Ist es dunkel, neblig, haben wir vor uns hingeträumt oder teilt sich die Menschenmenge? Plötzlich stehen wir uns gegenüber und erkennen uns auch gleichzeitig. Anders als bei den Kunitachi Deai gehen wir aber nicht beide zum Angriff über, sondern der Feind wendet sich um und versucht zu fliehen. Wahrscheinlich weil wir zum Schwert greifen. Während der Feind sich umwendet begeben wir uns in unsere „Absprunghöhe“ und erwischen ihn mit einem großen Schritt bevor er wirklich Distanz zwischen uns bringen kann. Den getroffenen Feind abschließend zur Strecke zu bringen läuft räumlich wiederum über eine kleine Ausrichtung und einen großen Schritt ab, ist für die Erwägungen der Initiative aber unerheblich.

Die wörtliche Definition von Sensen no Sen gemäß ZNKR passt auf diesen Bewegungsablauf. *„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.“* Auch die Definition von Miyamoto Musashi passt: *„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 das 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.“*

Das Verständnis von Sensen no Sen ist also breiter als bisher erfahren. Die präzise Einsicht in die Handlungsabsicht des Feindes sowie das Einnehmen einer vorteilhaften Position sind aber keine blinden einseitigen Angriffe ohne Feedback. Das wäre dann definitiv außerhalb der Definition von Sensen no Sen.

Die elfte Kata Nukiuchi:

Einander nahe gegenüber sitzen. Am Feind aus Shōmen plötzlich und schnell, mit dem Willen zu siegen, Kiritsuke ausführen.

Wir sitzen dem Feind nahe gegenüber. Körperliche Angriffe sowie Angriffe gegen den Tsuka sind möglich. Darum ist es von vorrangiger Bedeutung den Feind während des Ziehens kontinuierlich in Schach zu halten. Wir greifen schnell zum Schwert, aber noch ohne uns zu erheben. Der Feind kann nun nicht einfach die Hände ausstrecken um uns oder den Tsuka zu ergreifen. Dann erfolgt eine Ziehbewegung, die aufgrund der Schwertkrümmung erst in seine Richtung zu gehen scheint, aber dann doch diagonal nach rechts vorne geht. Dann wird diese Bewegung gleich einem Stich über die linke Schulter zurückgeführt, was in Furikanmuri mündet. Schließlich erfolgt das Kiritsuke.

Ohne alles vorwegzunehmen: Es handelt sich um Sensen no Sen. In der zehnten Kata Korantō haben wir bereits gesehen, wie weit diese Definition gefasst sein kann. Hier erkennen wir zwar nicht präzise die Handlungsabsicht des Feindes, dafür verändern wir aber im Augenblick seiner Entscheidung lfd. die Spielregeln, so das seine Absichten im Ideal nie Handlungsreife erlangen.

Das läuft wie folgt ab:

Als Reaktion auf unseren Griff zum Schwert greift der Feind nicht ebenfalls zum Schwert. Auch greift er nicht sofort nach uns oder unserem Tsuka. Falls dies geschehen würde, würden wir anders handeln als hier beschrieben. Vermutlich wie in der ZNKR Kata Tsukaate. Nicht desto Trotz erwecken wir mit unserer Ziehbewegung anfänglich genau diesen Eindruck. Ein noch unentschlüssener Feind würde gegebenenfalls deshalb eine Vorwärtsbewegung nicht beginnen. Tatsächlich „biegt die Ziehbewegung diagonal nach rechts ab. Eine tatsächliche begonnene Abfangbewegung der Hand des Feindes kann der Tsuka dorthin nicht folgen. Tatsächlich sieht er sich plötzlich der sehr realen Möglichkeit des Griffs in die blanke Klinge gegenüber, was sicherlich nicht erfolgen wird, aber Hemmung und Zögern auslöst. Bevor eine Neuorientierung auf die tatsächliche Position der Tsuka stattfinden kann, haben wir ausgeholt und damit unser Schwert außerhalb der Reichweite des Feindes gebracht. Dann ist alles zu spät. Ob sich der Feind dann noch zu einer Vorwärtsbewegung entschließt, am Platz bleibt oder versucht zurückzuweichen, beeinflusst dann lediglich mit welchem Teil der Klinge er geschnitten wird.

Die zwölfte Kata Gyakuteinyôshintai :

Genau wie die Igi von der 5. Form Inyôshintai, außer dass ein Feind, unser rechtes Bein angreifend, herankommt, und wir um unser Schienbein herum Ukeharai ausführen. Des Weiteren mit dem Willen zu siegen Kirioroshi ausführen.

Hier haben wir es wiederum mit mehr als einem Feind zu tun. Aber wiederum nicht gleichzeitig. Für Erwägungen der initiative bleibt dies somit ohne Besonderheiten. Der Beginn dieser Kata ist mit dem Beginn der Kata Inyôshintai identisch. Die Initiative beim Sieg über den ersten Feind ist entsprechend Sensen no Sen. Der zweite Feind bedrängt uns während des Nôtô. Das ist die festgelegte, vermeintlich schwache Verrichtung die vom Feind als Suki empfunden wird, die ihm Sensen no Sen ermöglichen soll. Wir wehren diesen Angriff mit Ukeharai ab. Und siegen mit unserem Gegenangriff. Go no Sen!

Wir fassen zusammen:

	1. Feind	ggf. 2. Feind
1. Shohattô	Sensen no Sen	-----
2. Satô	Sensen no Sen	-----
3. Utô	Sensen no Sen	-----
4. Ataritô	Sensen no Sen	-----
5. Inyôshintai	Sensen no Sen	Sen
6. Ryûtô	Go no Sen	-----
7. Juntô	-----	-----
8. Gyakutô	Go no Sen	-----
9. Seichûtô	Sensen no Sen	-----
10. Korantô	Sensen no Sen	-----
11. Nukiuchi	Sensen no Sen	-----
12. Gyakuteinyôshintai	Sensen no Sen	Go no Sen

Tachihiza no Bu

Die erste Kata Yokogumo:

Bezüglich des Kerns ist diese Kata mit Shohattô aus der Ômori-Ryû identisch. Der Zeitpunkt des Nukitsuke ist in der Ômori-Ryû das Heraustreten des rechten Fußes. Bei der Technik hier ist es genau entgegengesetzt. Gleichzeitig mit dem Zurücksetzen des linken Fußes wird Nukitsuke ausgeführt.

Bevor wir auf die Initiative eingehen, betrachten wir die Unterschiede zur hier bezogenen Kata Shohattô aus dem Seiza no Bu.

1. Der Abstand zwischen uns und dem Kasôteki ist im Tachihiza no Bu kleiner.
2. Wir sitzen in der Regel im Tachihiza. Dieser Sitz ist dynamischer. Das hat direkte Auswirkungen auf den Einwirkungsbereich.

Im idealablauf greifen wir zum Schwert während wir die Hüfte anheben und das rechte Bein aufstellen. Daraufhin tut es uns der Feind gleich. Das ist unser Startschuss, der ihn festlegt. Unser Nukitsuke trifft ihn, bevor ein konkreter Angriff beginnen kann. Sensen no Sen. Die Körperbewegung geht dabei nach hinten. Dies erfolgt zwangsläufig, da wir und der Feind uns sehr nahe sind, nachdem wir beide uns erhoben haben. Soweit zum Idealablauf. Tatsächlich ist der Griff zum Schwert ohne das Aufrichten des Körpers und ohne das Aufstellen des rechten Beins extrem ineffizient, kraftlos und unbequem. Sollte diese Bewegung trotzdem ausbleiben oder sich der Feind sogar zurückziehen, wäre er problemlos mit einer Vorwärtsbewegung zu treffen. Dies muss aber nicht gesondert geübt werden. Die Tachihiza no Bu ist im Curriculum der MSR fortgeschrittener als die Seiza no Bu. Der Angriff nach vorne ist dort bereits ausreichend geübt worden und sowieso einfacher auszuführen. Man sollte nur darauf achten, sich nicht derart zu erheben, dass eine Bewegung nur in eine Richtung möglich oder effizient auszuführen ist.

Spanische Schwerdkampfkunst
Verein

Die zweite Kata Tora no Issoku:

Wir selbst sind der Shōmen zugewandt. Der uns gegenüberstehende Feind kommt, zu unserem rechten Bein, Nagitsuke ausführend. Harai ausführend diesen Angriff aus dem Weg räumen. Wenn der Feind sich zurückzieht mit dem Willen zu siegen, über die Jōdan, Kiritsuke ausführen.

Wir greifen zum Schwert, stellen unser rechtes Bein auf, erheben uns und schlagen das Nagitsuke herunter, während wir mit dem linken Bein zurücktreten. Das Ziel des feindlichen Angriffs ist das rechte Bein. Das bleibt hier fast an seiner ursprünglichen Position. Anders als bei dem zweiten Feind in Gyakuteinyōshintai aus Seiza no Bu findet hier also keinerlei Ausweichen statt. Das Ziel scheint bis zuletzt ohne Adaption für den Feind erreichbar. Dann schlagen wir dessen Angriff herunter und führen unseren Gegenangriff aus. Go no Sen.

Die dritte Kata Inazuma:

Wir selbst sind der Shōmen zugewandt. An beiden Händen des in beginnender / halbfertiger Jōdan kommenden Feindes, Kiritsuke ausführen. Des weiteren mit dem Willen zu siegen, ab der Stirn, Kiritsuke ausführen.

Bezüglich der Initiative ist diese Kata ähnlich der Kata Seichūto aus Seiza no Bu. Die Initiative ist Sensen no Sen. Der Feind nähert sich uns mit der Absicht uns niederzuschneiden. Wie immer möchte er dazu seine Schwertbewegung effizient mit seiner Körperbewegung im Raum koordinieren. Wir greifen nun zum Schwert, stellen unser rechtes Bein auf und richten uns auf. Dabei kommt es genau auf den richtigen Zeitpunkt an! Wir beabsichtigen schließlich damit den Feind unter Druck zu setzen, seinen Angriff augenblicklich und unumkehrbar vorzutragen, sich also ganz festzulegen. Das funktioniert grds. damit, dass wir ihm zeigen, dass sein „Fenster“ für den geplanten Angriff sich gerade zu schließen beginnt. Tun wir dies zu früh, bzw. wenn er noch zu weit von uns entfernt ist, dann hat er selbst bei einseitiger Betrachtung nicht das Gefühl seinen Angriff erfolgreich vorbringen zu können und bricht ggf. ab. Offensichtlich nützt es auch nicht wenn wir zu spät agieren, dann werden wir getroffen. Passt der Zeitpunkt genau, beschleunigt der Feind um uns mit dem Treffer zu erreichen. Nun erscheint unsere Körperbewegung wie der Beginn eines Rückzugs, den der Feind in sein Distanzempfinden einbezieht. Er überschätzt also den Weg den er gehen muss, um uns zu treffen und seine Schwertbewegung ist entsprechend noch nicht so weit fortgeschritten. Tatsächlich nehmen wir aber nur Hanmi ein. Diese Haltung i.V.m. dem einhändigen Schnitt ermöglicht uns eine maximale Reichweite. Damit treffen wir die Ausholbewegung des Feindes für ihn unerwartet bevor der konkrete Angriff beginnt. Sensen no Sen!

Die vierte Kata Ukigumo:

Der mit uns in einer Reihe, zu unserer rechten Seite, sitzende Feind greift plötzlich zum Tsuka unseres Katana. Aufstehen und mit einem Schritt nach links Hiraku ausführen, während auch mit dem Tsuka unseres Katana Hiraku ausgeführt wird. Den linken Fuß zur Außenseite des rechten Fußes bringen. Den Tsuka über/durch den Kopf des Feindes herüberbringen und zur Seite ziehen. Kiritsuke an der Brust des Feindes ausführend diesen herunterziehen. Mit dem Willen zu siegen Kirioroshi ausführen.

Eine Kata mit vielen Ebenen. Betrachten wir jedoch ganz nüchtern die Ereignisse durch die Brille der Initiative stellt sich dies recht einfach dar. Der erste Kontakt zwischen uns und dem Feind ist unser rechter Ellenbogen mit seinem Suigetsu. Trotzdem ist dies nicht Sensen no Sen. Der Angriff hat ja schon begonnen. Es ist auch nicht Sen. Unser Ellenbogen sorgt lediglich dafür, dass die Reichweite des feindlichen Angriffes auf die Länge seines Armes beschränkt ist, indem dessen Körper damit gestoppt/gehemmt wird. Der Griff zu unserem Tsuka wäre dennoch erfolgreich, würden wir ihn ihm nicht durch Hiraku entziehen. Wir weichen also seinem Angriff aus. Go no Sen! Unser Gegenangriff mit dem Tsuka durch das Gesicht des Feindes ist ein Wirkungstreffer. Dem Feind blüht zwar zukünftig durch uns noch Schlimmeres, aber bereits hier hat sich seine Niederlage entschieden. Die Folgeangriffe sind für Erwägungen der Initiative unerheblich.

Die fünfte Kata Yamaoroshi:

Der auf der rechten Seite sitzende Feind will sein Katana ziehen. Weil der Feind die Hand am Tsuka seines Katana anlegt, wird zu diesem Zeitpunkt, das eigene Katana umgedreht und das Ziehen mit einem Schlag unterbunden. Kiritsuke zum Brustkorb des Feindes ausführen und ihn zu Boden ziehen. Mit dem Willen zu siegen Kirioroshi ausführen.

Der Feind greift zu seinem Schwert. Wir haben in vorangegangenen Kata bereits häufig Feinde besiegt, die den Fehler gemacht haben sich mit uns auf ein Wettrennen einzulassen, bei dem wir bereits einen Vorsprung hatten. Diesen Fehler wollen wir nicht machen. Darum versuchen wir hier nicht primär unser Schwert zu ziehen. Stattdessen beginnen wir einen Angriff der potentiell im Ziel ist, bevor der Feind einen konkreten Angriff beginnen kann. Sensen no Sen. Den ersten Kontakt am Feind haben wir mit unserem rechten Fuß. Das Aufsetzen des Fußes ist aber lediglich geeignet die Bewegung des Aufstehens/Umwendens zu hemmen. Also letztendlich den Feind zu verlangsamen. Der Schlag mit dem Tsukagashira auf die Hand des Feindes ist der Treffer der seine vorbereitete Handlung beendet bevor sie in einen konkreten Angriff münden kann. Natürlich passiert im Folgenden noch mehr, aber nur wir agieren noch aktiv.

Die sechste Kata Iwanami:

Wenn die Einstellung des nahe, zur eigenen linken Seite sitzenden Feindes gespürt wird, ihm zuvorkommen und unmittelbar das Katana ziehend nach links wenden. Mit dem Willen zu siegen zu seiner rechten Taille mit dem Gefühl von Tsukisashi einen Schnitt ausführen.

Wir wenden uns dem Feind zu, wobei wir das Schwert ziehen und uns räumlich derart von ihm entfernen, dass wir uns schräg hinter ihm befinden. Diese Kata hat selbstverständlich auch einen Idealablauf, den wir aber wie so häufig auch durch unser Handeln begünstigen. Unsere Bewegung entzieht uns sowohl dem direkten Zugriff des Feindes als auch dessen Sichtfeld. Gleichzeitig nähern wir uns unserem Angriffsziel und verbessern unsere optische Wahrnehmung des Feindes. Während unserer Bewegung bedrohen wir den Feind aktiv und passiv mit unserer auf ihn gerichteten Ha. Würde der Feind versuchen sich zurückzuziehen, so könnten wir ihm nachsetzen. Davon geht man im Idealablauf aber nicht aus. Wir treffen seine " rechte Taille ". Somit ist der Feind gerade dabei sich uns zuzuwenden. Wahrscheinlich greift er dabei auch zum Schwert. Da er gesehen hat, wie wir zum Schwert greifen, wird er uns in seinem Sichtbereich behalten wollen. Weil wir Kompetenz unterstellen, wendet er nicht nur den Kopf. In dieses sich uns Zuwenden hinein erfolgt der Schnitt mit dem Gefühl von Tsukisashi. Sensen no Sen!



Die siebte Kata Urokogaeshi:

Dem auf der linken Seite sitzenden Feind, mit dem Willen zu siegen, mit Nukitsuke zum Ganmen zuvorkommen. Das Ziehen hat denselben Kern wie bei Satô aus Seiza no Bu.

Bevor wir auf die Initiative eingehen, betrachten wir die Unterschiede zur hier bezogenen Kata Satô aus dem Seiza no Bu.

1. Der Abstand zwischen uns und dem Kasôteki ist im Tachihiza no Bu kleiner.
2. Wir sitzen in der Regel im Tachihiza. Dieser Sitz ist dynamischer. Das hat direkte Auswirkungen auf den Einwirkungsbereich.

Im idealablauf greifen wir zum Schwert während wir die Hüfte anheben, das rechte Bein aufstellen und uns dem Feind zuwenden. Daraufhin tut es uns der Feind gleich. Das ist unser Startschuss, der ihn festlegt. Unser Nukitsuke trifft ihn, bevor ein konkreter Angriff beginnen kann. Sensen no Sen. Die Körperbewegung geht dabei nach hinten. Dies erfolgt zwangsläufig, da wir und der Feind uns sehr nahe sind, nachdem wir beide uns erhoben haben. Soweit zum Idealablauf. Tatsächlich ist der Griff zum Schwert ohne das Aufrichten des Körpers und ohne das Aufstellen des rechten Beins extrem ineffizient, kraftlos und unbequem. Sollte diese Bewegung trotzdem ausbleiben oder sich der Feind sogar zurückziehen, wäre er problemlos mit einer Vorwärtsbewegung zu treffen. Dies muss aber nicht gesondert geübt werden. Die Tachihiza no Bu ist im Curriculum der MSR fortgeschrittener als die Seiza no Bu. Der Angriff nach vorne ist dort bereits ausreichend geübt worden und sowieso einfacher auszuführen. Man sollte nur darauf achten, sich nicht derart zu erheben, dass eine Bewegung nur in eine Richtung möglich oder effizient auszuführen ist.

Seidenshira
Verein
für Japanische Schwerterkampfkunst

Die achte Kata Namigaeshi:

Dem hinten sitzenden Feind, mit dem Willen zu siegen, mit Nukitsuke zum Hals zuvorkommen. Das Ziehen hat denselben Kern wie bei Ataritô aus Seiza no Bu.

Bevor wir auf die Initiative eingehen, betrachten wir die Unterschiede zur hier bezogenen Kata Ataritô aus dem Seiza no Bu.

1. Der Abstand zwischen uns und dem Kasôteki ist im Tachihiza no Bu kleiner.
2. Wir sitzen in der Regel im Tachihiza. Dieser Sitz ist dynamischer. Das hat direkte Auswirkungen auf den Einwirkungsbereich.

Im idealablauf greifen wir zum Schwert während wir die Hüfte anheben, das rechte Bein aufstellen und uns dem Feind zuwenden. Daraufhin tut es uns der Feind gleich. Das ist unser Startschuss, der ihn festlegt. Unser Nukitsuke trifft ihn, bevor ein konkreter Angriff beginnen kann. Sensen no Sen. Die Körperbewegung geht dabei nach hinten. Dies erfolgt zwangsläufig, da wir und der Feind uns sehr nahe sind, nachdem wir beide uns erhoben haben. Soweit zum Idealablauf. Tatsächlich ist der Griff zum Schwert ohne das Aufrichten des Körpers und ohne das Aufstellen des rechten Beins extrem ineffizient, kraftlos und unbequem. Sollte diese Bewegung trotzdem ausbleiben oder sich der Feind sogar zurückziehen, wäre er problemlos mit einer Vorwärtsbewegung zu treffen. Dies muss aber nicht gesondert geübt werden. Die Tachihiza no Bu ist im Curriculum der MSR fortgeschrittener als die Seiza no Bu. Der Angriff nach vorne ist dort bereits ausreichend geübt worden und sowieso einfacher auszuführen. Man sollte nur darauf achten, sich nicht derart zu erheben, dass eine Bewegung nur in eine Richtung möglich oder effizient auszuführen ist.

Widenshi
Verein
für Japanische Schwerterkampf-kunst

Die neunte Kata Takiotoshi:

Von hinten kommend hat der Feind das Kojiri unseres Katana ergriffen. Wir brechen seinen Griff und führen Tsukisashi zu seinem Suigetsu aus. Zu dem Zeitpunkt wenn der Feind zusammenbricht, mit dem Willen zu siegen ab der Stirn Kiritsuke ausführen.

Diese Kata scheint sich zu Mindestens unseren vereinfachten Definitionen zu entziehen. Ist Ergreifen des Kojiri ein Angriff? Oder nur die Einleitung zu einem Angriff? Was hat der Feind weiter vor? Nach den Kriterien, die wir bisher angewandt haben handelt es sich tatsächlich um einen Angriff. Das macht es nun nicht einfacher. Wir sind dem Beginn des Angriffs nicht zuvorgekommen. Wir sind dem Ende des Angriffs nicht zuvorgekommen. Wir haben den Angriff nicht abgewehrt. Oder doch? Da der Angriff noch andauert ist es auch nicht zu spät ihn abzuwehren. Ist sein Griff gebrochen ist der Angriff abgewehrt. Mit einem Rhythmuswechsel bringen wir unseren Gegenangriff ins Ziel. Go no Sen.

Die zehnte Kata Nukiuchi:

Wir selbst sind der Shômen zugewandt, dem uns gegenüberstehende Feind mit festem Willen mit Nukiuchi zuvorkommen. Mit demselben Kern wie bei Battô aus Seiza no Bu.

Technische Unterschiede zur Kata Nukiuchi aus Seiza no Bu bestehen nicht. Die Bewegung ist in Nuancen schneller bzw. beschleunigt kontinuierlich. Der wirkliche Unterschied ist mental. Diese Kata beginnt mit der sicheren Einsicht in den Feind, sie genau dann auch ausführen zu können. Das ist etwas ganz anderes als den Feind kontinuierlich in Schach zu halten. Die Initiative ist definitionsgemäß ebenfalls Sennen no Sen, darf aber nicht mit einem einseitigen Angriff mit willkürlichem Timing verwechselt werden.

Wir fassen zusammen:

- | | |
|-------------------|---------------|
| 1. Yokogumo | Sennen no Sen |
| 2. Tora no Issoku | Go no Sen |
| 3. Inazuma | Sennen no Sen |
| 4. Ukigumo | Go no Sen |
| 5. Yamaoroshi | Sennen no Sen |
| 6. Iwanami | Sennen no Sen |
| 7. Urokogaeshi | Sennen no Sen |
| 8. Namigaeshi | Sennen no Sen |
| 9. Takiotoshi | Go no Sen |
| 10. Nukiuchi | Sennen no Sen |

Okui ai no Bu (Suwariwaza)

Die erste Kata Kasumi:

Der Shômen zugewandt zwei gegenüberstehende Feinde kontrollieren. Dort Nukitsuke zum Hals ausführen. Des Weiteren in der Gesamtheit vorrücken, während das Katana zurückgeführt wird. Kiritsuke am zweiten Feind ausführen. Des Weiteren über Jôdan mit dem Willen zu siegen Kirioroshi ausführen.

Hier haben wir es mit 2 Feinden zu tun. Allerdings nicht gleichzeitig, da sie uns in einer Reihe gegenüberstehen. Für alle Belange der Okui ai wird unterstellt, dass man technisch so weit fortgeschritten ist, dass man seine Bewegungen schnell ausführen kann. Hier werden nun beide Feinde mit Sensen no Sen bezwungen. Eine Qualität, die sich bereits in der Kata Nukiuchi aus der Tachihiza no Bu gezeigt hat, wird hier immer wichtiger. Per Definition von Sensen no Sen der ZNKR die präzise Einsicht in den Feind. Natürlich auch weiterhin gemäß Definition von Miyamoto Musashi die Überwältigung des Feindes durch Kisei. Verbunden mit der technischen Fähigkeit zur schnellen, verlässlichen Bewegung ergibt sich eine andere Ebene der Wahrnehmung von Suki. Hier derart:

Wir sitzen dem ersten Feind gegenüber. Der Abstand bedingt, dass wir ihn mit dem Heraustreten des rechten Fußes treffen können. Wir sind zu dieser Bewegung fähig und wissen genau wie viel Zeit wir dafür benötigen. Wir können per Definition nie so schnell sein, dass der Feind nicht auch handeln kann. Bisher haben wir Bewegungen ausgeführt und Reaktionen des Feindes wahrgenommen, die uns die Gewissheit gegeben haben, siegen zu können. Hier haben wir das Gefühl, dass der Feind gerade nicht bereit ist effizient zu reagieren. Das ist eine fortgeschrittene, durch Übung erworbene Fähigkeit. Im ausschließlichen Üben mit dem Kasôtteki stellt sich diese Fähigkeit niemals ein. Aber Vorsicht. Ein Kendôka wird im Laufe seines Übens erst mal eine völlig Ichbezogene Einschätzung entwickeln, die ihm sagt, dass er selbst jetzt optimal handlungsbereit ist. Das Vermögen zur Handlung ist zwar Voraussetzung der Handlung, aber in sich keinesfalls die Gelegenheit zur Handlung. Das darf nicht verwechselt werden.

Trotzdem besiegen wir den ersten Feind nicht mit Nukiuchi, sondern mit Nukitsuke. Unsere präzise Einsicht ist hier also nicht zwingend, dass unser Feind erstarren wird und wir ihn in seiner unveränderten Position treffen. Er mag sich durchaus noch bewegen, aber wir passen uns an. Nachdem wir den ersten Feind im wahrsten Sinne des Wortes „aus dem Weg geräumt“ haben rücken wir ohne einen Zwischenraum entstehen zu lassen weiter vor und verfahren mit dem zweiten Feind ebenso, bevor er eine konkrete Angriffsbewegung beginnen kann. Sensen no Sen!

Der zweite Feind ist hier definitiv durch den ersten Feind sowohl in seiner Wahrnehmung unseres Handelns, also auch in seinem eigenen Handeln behindert. Er mag sich durchaus erheben und sogar zum Schwert greifen, wird dann aber spätestens von uns getroffen.

Die zweite Kata Sunegakoi:

Selbst der Shômen zugewandt im Tachihiza sitzen. Der uns gegenüber sitzende Feind kommt, zu unserem rechten Bein, Nagitsuke ausführend. Ukeharai ausführend diesen Angriff aus dem Weg räumen. Wenn der Feind sich zurückzieht, dies ausnutzen und mit dem Willen zu siegen, über die Jôdan, Kirioroshi ausführen.

Gemäß Danzaki Tomoaki Hanshi hier im Kern wie Tora no Issoku aus dem Tachihiza no Bu, der Shinki variiert jedoch. Das gilt natürlich auch für den Feind. Da es sich um ein Prinzip in Relation handelt, sind die Anforderungen auch an uns anders.

Trotzdem ist die Initiative wie bei der o.g. Kata hier Go no Sen.

Die dritte Kata Misumi:

Umgeben von drei Feinden vorne, rechts und links sitzen. Zuerst an den drei Feinden Kiritsuke ausführen in der Reihenfolge vorne, rechts, rechts, vorne und links, so dass sie sich daran währenddessen verletzen. Dann in der Reihenfolge links, rechts und vorne mit dem Willen zu siegen Kirioroshi an den Feinden ausführen.

Hier haben wir es mit 3 Feinden zu tun, die auch alle in Reichweite sind. Somit muss unsere Initiative immer auf alle Feinde wirken. Diese Form ist sehr dynamisch. Eine ähnliche Situation im Stand und in der Bewegung hatten wir schon in der Kata Sanpôgiri aus dem Iai der ZNKR. Die Feinde werden hier aber nicht einfach nacheinander besiegt, sondern kontinuierlich beschäftigt. Wirklich neu ist die Ausführung eines Kiritsuke an dem sich unsere Feinde verletzen. Die Formulierung meint quasi unser „Sperrfeuer“ mit dem wir die Bewegung der Feinde hemmen und somit kontrollieren. Es handelt sich dabei für Erwägungen unserer Initiative nicht um Angriffe. Darum die Formulierung, dass sich die Feinde an unserer Schwertbewegung verletzen, nicht wir verletzen sie. Mit einem Schnitt an drei Feinden Senses no Sen in Anwendung zu bringen wäre auch sehr ambitioniert. Nein, hinter der Entscheidung zu diesen einleitenden Bewegungen steht nicht die Gewissheit als Abschluss des gewohnten Prozesses. Vielmehr soll eine unvorteilhafte Ausgangssituation verändert werden. Aufgrund der räumlichen Nähe und der eingeschränkten Mobilität am Boden hier ganz konkret die Problematik sich nicht abschließend mit einem Feind beschäftigen zu können, ohne währenddessen den anderen Feinden zu unterliegen. Darum wenden wir uns teilweise in Richtung des rechten Feindes und schneiden in seine Richtung und. Die Schwertbewegung beginnt in Richtung des vorderen Feindes. Das hält in zurück. Unverzüglich wenden wir die Klinge und wenden uns dem linken Feind zu. Das Schwert beschreibt einen Halbkreis der alle Feinde bedroht. Der Idealablauf geht davon aus, dass sich alle Feinde daran verletzen, der linke Feind sogar zum zweiten Mal. Sie weichen also nicht zurück und uns damit komplett aus. Das würde uns auch den späteren Sieg erschweren. Es ist vielmehr davon auszugehen, dass Sie es uns gleichtun und sich aus dem Tachihiza erheben wollen, wahrscheinlich greifen Sie dabei auch zum Schwert. Die Bewegung bringt Sie uns näher. Unsere Schnittbewegungen reichen in

den Raum zwischen der alten und neuen Position. Die Feinde sind aufmerksam und brechen diese Bewegung ab bzw. machen sie rückgängig, aber im Idealablauf eben nicht ohne dabei verletzt zu werden. Jetzt haben wir es mit verletzten, gehemmt und stationären Feinden zu tun. Der Feind von links, hat sich als Letzter verletzt. Unverzüglich wir er niedergestreckt, bevor er eine konkrete Angriffsbewegung beginnen kann. Sensen no Sen! Jetzt wenden wir uns dem Feind von rechts zu. Er hat sich bereits zweimal verletzt. Bevor er nun eine konkrete Angriffsbewegung beginnen kann, strecken wir ihn nieder. Sensen no Sen Als wir uns ihm zugewandt haben, hat unser Blick den vorderen Feind gestreift. Wir haben ihn aber nicht angegriffen. Im Idealablauf gehen wir davon aus, dass dies nicht nötig war, sonst hätten wir anders gehandelt. Der vordere Feind wurde nunmehr zweimal von uns gehemmt und hat sich einmal verletzt. Offensichtlich machte er keine Anstalten uns anzugehen, als wir uns dem rechten Feind zugewandt haben, sonst hätten wir ihn nicht übergangen. Nun wenden wir uns ihm abschließend zu und strecken ihn nieder bevor eine konkrete Angriffsbewegung beginnen kann. Sensen no Sen. Selbst im idealablauf muss man aber nicht davon ausgehen, dass die Feinde sich furchtsam im Tachihiza erledigen lassen. Sobald wir Furikanmuri ausführen, ist die Drohung des Yokogiri (Suihei) vorbei und die Feinde spüren was Ihnen blüht. Wahrscheinlich werden Sie sich dann erheben, es nützt ihnen aber nichts mehr. Es sei denn wir stellen uns vor, dass einer unserer Feinde die Expertise eines Schwertmeisters und eines Zenmeisters in sich vereint und somit sowohl die Unausweichlichkeit seiner Niederlage erkennt, als auch das Unausweichliche ohne Aktionismus unbewegt erwartet. Wer sich selbst auf diesem Niveau wähnt, tut gut daran es auch dem Kasôteki zu unterstellen. Ansonsten lieber nicht.



Die vierte Kata Shihôgiri:

Man empfängt vier Feinde. Am hinteren Feind Tsukisashi ausführen. An den anderen drei Feinden Kiritsuke ausführen, so dass sie sich daran währenddessen verletzen und über die Jôdan an allen drei Feinden mit dem Willen zu siegen Kirioroshi ausführen.

Hier gehen wir ähnlich vor wie in der dritten Kata Misumi. Wir sind von vier Feinden umgeben. Wir legen die Hände an das Schwert an, stellen das rechte Bein auf, heben die Hüfte an und treten nach vorne heraus. Die im Idealablauf zu erwartende Reaktion der Feinde ist sich ebenfalls aufzurichten und zum Schwert zu greifen. Unser Heraustreten nach vorne entfernt uns räumlich vom hinteren Feind. Dieser Feind somit den geringsten Grund sich durch unsere Bewegung besorgt zu fühlen. Für ihn unerwartet wenden wir uns ihm zu und besiegen ihn mit Tsukisashi bevor er eine konkrete Angriffsbewegung beginnen kann. Sensen no Sen. Unverzüglich führen wir Yokogiri (Suihei) in einem Winkel von 270 Grad aus, während wir uns dem rechten Feind zuwenden. Diese Bewegung erfüllt denselben Zweck wie bei der Kata Misumi indem sie die Feinde hemmt und sich daran verletzen lässt. Tatsächlich ist nach dem Sieg über den hinteren Feind die Situation eigentlich identisch. Bei Vollendung dieser Bewegung sind wir hier lediglich dem rechten Feind zugewandt und nicht dem linken Feind wie in der Kata Misumi, was die Reihenfolge unserer Angriffe bedingt. Der rechte Feind wird nun von uns niedergestreckt bevor er eine konkrete Angriffsbewegung beginnen kann. Sensen no Sen! Als Nächstes wenden wir uns dem linken Feind zu und strecken ihn nieder, bevor er eine konkrete Angriffsbewegung beginnen kann. Sensen no Sen! Schließlich verfahren wir ebenso mit dem vorderen Feind. Sensen no Sen!

Die fünfte Kata Tozume:

Eine Technik gegen zwei Feinde. Gerade vor der eigenen Person befindet sich eine Türschwelle. Jenseits dieser Türschwelle sitzen seitlich rechts und links zwei Feinde, denen man zuvorkommt. Einen Schritt weit Fumikomi über die Türschwelle ausführend wird Nukiuchi zum Feind auf der rechten Seite ausgeführt. Des Weiteren mit dem Willen zu siegen Kirioroshi am Feind auf der linken Seite ausführen.

Dies ist eine der Kata, bei der räumliche Gegebenheiten sowohl uns als auch die Feinde beschränken. Das machen wir uns immer zunutze. Den ersten Feind besiegen wir mit Nukiuchi in Sensen no Sen. Diesem Angriff geht die präzise Einsicht in den Feind und die Gewissheit diesen Angriff ins Ziel zu bringen, bevor ein Angriffsbewegung des Feindes beginnen kann. Stellen wir uns nun diese Situation vor. Wir haben einen Schritt in den Raum hinein gemacht, Befinden uns aber noch unter auf der Türschwelle. Uns gegenüber ist der zweite Feind in einer unvorteilhaften Position. Sein Griff zum Schwert ist unser Startschuss. Wir betreten den Raum und strecken ihn nieder bevor er eine konkrete Angriffsbewegung beginnen kann. Sensen no Sen.

Die sechste Kata Towaki:

Gerade vor der eigenen Person befindet sich eine Türschwelle. Der Türschwelle zugewandt empfangen uns seitlich rechts und links zwei Feinde. Tsukisashi zum Feind links vorne ausführen. Des Weiteren mit dem Willen zu siegen Kirioroshi am Feind in rechter Richtung ausführen.

Dies ist eine der Kata, bei der räumliche Gegebenheiten die Feinde beschränken. Das machen wir uns immer zunutze. Den ersten Feind besiegen wir mit Tsukisashi dem er nicht ausweichen kann in Sensen no Sen. Diesem Angriff geht die präzise Einsicht in den Feind und die Gewissheit diesen Angriff ins Ziel zu bringen, bevor ein Angriffsbewegung des Feindes beginnen kann. Während des Tsukisashi haben wir uns bereits dem zweiten Feind zugewandt. Sein Griff zum Schwert ist unser Startschuss. Wir strecken ihn nieder bevor er eine konkrete Angriffsbewegung beginnen kann. Sensen no Sen.

Die siebte Kata Tanashita:

Man hält sich unter einem Überhang, Vorsprung etc, also einer Örtlichkeit, die zu niedrig ist, um sich aufzurichten, auf. Darunter kriecht man hervor, und führt mit dem Willen zu siegen Kirioroshi an einem vorderen Feind aus.

Dies ist eine Kata, bei der räumliche Gegebenheiten uns bevorteilen. Konkret ermöglichen sie uns unbemerkt unsere Angriffsposition zu erreichen. Gelingt dies, was hier im Idealauf unterstellt wird, ist es für das Gelingen des Angriffs unerheblich, ob der Feind uns vor unserem Treffer noch bemerkt. Eine sinnvolle Aktion kann er nicht mehr beginnen. Sensen no Sen. Die Definition von Miyamoto Musashi passt auf diesen Ablauf eher.

Die achte Kata Ryôzume:

Aufgrund der Umstände, dass sich zu beiden Seiten der eigenen Person Hindernisse befinden, kann das Katana nicht in der gewohnten Art und Weise gezogen werden. Das Katana wird nach vorne heraus gezogen und mit dem Willen zu siegen wird am Feind von vorne Tsukisashi ausgeführt.

Dies ist eine der Kata, bei der räumliche Gegebenheiten sowohl uns als auch die Feinde beschränken. Das machen wir uns immer zunutze. Wir ziehen unser Schwert in eine Abschußposition für einen weiten Tsukisashi. Der Feind kann ebenfalls nicht auf die gewohnte Art und Weise ziehen. Greift er nun zum Schwert ist dies unser Startschuss den Tsukisashi auszuführen, bevor eine konkrete Angriffsbewegung beginnen kann. Sensen no Sen.

Die neunte Kata Torabashiri:

Dem in vorderer Richtung flüchtenden Feind mit kleinen, schnellen Schritten nachjagen und ihn niederstrecken. Bevor wir ganz fertig sind, kommt ein anderer Feind. Sich zurückziehen, den Maai berechnend mit dem Willen zu siegen Nukitsuke ausführen.

Die Kata beginnt ähnlich der Kata Korantô aus dem Seiza no Bu. Allerdings sitzen wir und der Feind im Tachihiza in einigem Abstand voneinander. Der Feind sitzt vermutlich mit dem Rücken zu uns. Bei wie auch immer gearteter schlechter Sicht (siehe Korantô) könnte er uns auch zugewandt sein. Jedenfalls bemerkt er unsere Annäherung nicht sofort. Um das möglichst lange beizubehalten nähern wir uns langsam leise und vorsichtig. Irgendwann bemerkt uns der Feind zwangsläufig, erhebt sich und beginnt die Flucht. Das ist unser Startschuss die Heimlichkeit aufzugeben, zu beschleunigen und ihn niederzustrecken bevor er selbst Geschwindigkeit aufnehmen kann. Sensen no Sen! Nun betritt ein zweiter Feind die Bildfläche. Wo dieser Feind genau herkommt ist unklar. Kommt er um die Ecke? War er schon von Anfang an in Sichtweite und kommt jetzt erst bei uns an, oder wurde er gerufen? Feststeht jedoch, dass er uns in vollem Lauf fast erreicht wenn wir Nôtô ausführen. Wir machen daraufhin nicht den Fehler des ersten Feindes und wenden uns zur Flucht. Dann würden wir von hinten niedergestreckt werden. Stattdessen bewegen wir uns zügig rückwärts. Natürlich kann der Feind vorwärts schneller laufen als wir dies rückwärts tun können. Dementsprechend kalkuliert der Feind den Augenblick der Annäherung der Ihm den Treffer ermöglicht. Unser plötzlicher Stopp passt nicht in diese Kalkulation. Wir treffen den Feind während er sich uns noch nähert ohne das er eine konkrete Angriffsbewegung begonnen hat. Sensen no Sen!

Die zehnte Kata Itomagoi:

Auf Befehl des Lehnherrn ist man beim Empfang bewaffneter Gesandter anderer Fürsten zugegen. Die vorgeschriebene Verbeugung wird mit dem Willen ausgeführt, aus dieser Körperhaltung Nukiuchi auszuführen. Zum Zeitpunkt der gegenseitigen Höflichkeitsbezeugungen empfängt man Anzeichen für das Übelwollen. Dem kommt man entsprechend der nachfolgend beschriebenen Methoden zuvor.

Hier wird der Feind dazu veranlasst eine Verbeugung auszuführen und angegriffen während er damit beschäftigt ist. Der Feind führt keinen Angriff aus. In allen Varianten immer Sensen no Sen! Trotzdem der Feind keinen Angriff ausführt kann, ergibt sich die Gewissheit unseren Angriff ausführen zu können aus der Beurteilung seiner Handlung (der Verbeugung) ähnlich der vereinfachten Definition der drei Initiativen. In der ersten Variante beginnen wir den Bewegungsablauf der Verbeugung bis wir die präzise Einsicht haben, dass der Feind sich ebenfalls entschlossen hat die Verbeugung zu beginnen. Eine Bewegung muss noch nicht sichtbar sein. In der zweiten Variante führen wir unseren Bewegungsablauf der Verbeugung soweit aus, bis wir bemerken, dass der Feind seine Verbeugung tatsächlich begonnen hat. In der dritten Variante führen wir die Verbeugung komplett aus und greifen den Feind an, sobald er seine Verbeugung vollständig ausgeführt hat, aber bevor er sich wieder aufrichten kann.

Wir fassen zusammen: 1. Feind ggf. 2.Feind ggf. 3.Feind ggf. vierter Feind

- | | | | | |
|----------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| 1. Kasumi | Sensen no Sen | Sensen no Sen | ----- | ----- |
| 2. Sunegakoi | Go no Sen | ----- | ----- | ----- |
| 3. Misumi | Sensen no Sen | Sensen no Sen | Sensen no Sen | ----- |
| 4. Shihôgiri | Sensen no Sen | Sensen no Sen | Sensen no Sen | Sensen no Sen |
| 5. Tozume | Sensen no Sen | Sensen no Sen | ----- | ----- |
| 6. Towaki | Sensen no Sen | Sensen no Sen | ----- | ----- |
| 7. Tanashita | Sensen no Sen | ----- | ----- | ----- |
| 8. Ryôzume | Sensen no Sen | ----- | ----- | ----- |
| 9. Torabashiri | Sensen no Sen | Sensen no Sen | ----- | ----- |
| 10. Itomagoi | Sensen no Sen | ----- | ----- | ----- |



Okuiai no Bu (Tachiwaza)

Die erste Kata Yukizure:

Die Situation ist, dass man gegen seinen Willen von Feinden abgeführt wird. Mit dem rechten Fuß einen Schritt nach rechts hinten Hiraku ausführen und gleichzeitig das Katana genau seitlich nach rechts ziehen. Tsukisashi am linken Feind ausführen. Des Weiteren mit dem Willen zu siegen Kirioroshi am Feind von der rechten Seite ausführen.

Oder

Die Situation ist vergleichbar der o.g. Beschreibung von Yukizure. Selbst zwischen Feinden rechts und links gehend, lässt man diese einen Schritt vorausgehen, während man den rechten Feind mit Nukiuchi zu Boden streckt. Des Weiteren sich dem linken Feind zuwenden und mit dem Willen zu siegen Kirioroshi ausführen.

Unabhängig davon, ob wir einen Schritt nach hinten machen oder stehenbleiben und damit die Feinde vorausgehen lassen, befinden wir uns in deren Rücken.

Unabhängig welche Variante wir hier ausführen, erledigen wir den ersten Feind bevor er sich unseres Angriffs wirklich bewusst wird. Sensen no Sen. Der zweite Feind bemerkt unseren Sieg über den ersten Feind. Daraufhin wird er sich uns zuwenden und ggf. auch zum Schwert greifen. Wir erledigen ihn bevor eine konkrete Angriffsbewegung beginnen kann. Sensen no Sen!

Die zweite Kata Rendatsu:

Selbst vorwärtsgehend gerät man mittig zwischen zwei bekannte Feinde, die beide vorrücken. Den vorderen Feind mit einem Treffer mit dem Tsukagashira zum Ganmen empfangen. Am hinteren Feind Tsukisashi ausführen. Des Weiteren sich wieder korrekt zurückwenden und mit dem Willen zu siegen am vorderen Feind Kirioroshi ausführen.

Wir bewegen uns vorwärts auf den vorderen Feind zu. 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. Sensen 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!

Die dritte Kata Sômakuri:

Der Feind kommt aus Richtung Shômen mit Kirikomi. Das eigene Katana ziehen, während man sich einen Schritt zurückzieht und dabei Suriotoshi am Katana des Feindes ausführen und den sich zurückziehenden Feind mit dem Willen zu siegen verfolgen.

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 vierte Kata Sôdome:

Zum Zeitpunkt an dem man sich selbst auf einer schmalen Holzbrücke oder Planke über eine seichte Stelle im Fluss mit starker Strömung, einem Deich oder Pfad mit stark abfallenden Seiten oder ähnlichem befindet, am Feind von vorne Nukiuchi zum Brustkorb ausführen. Des Weiteren den in dessen Schatten lauernden Feinden mit dem Willen zu siegen begegnen.

Dies ist eine der Kata, bei der räumliche Gegebenheiten sowohl uns als auch die Feinde beschränken. Das machen wir uns immer zunutze. Unsere Beweglichkeit ist stark eingeschränkt, das ist den Feinden bewusst. Sobald wir zum Schwert greifen greift uns der erste Feind an. Wir nehmen Hanmi ein und treffen ihn mit einem einhändigen Schnitt zur Brust. Hanmi verändert dabei nicht wirklich unsere Position derart, das wir nicht getroffen werden können, obwohl wir unseren Oberkörper abducken könnten ohne die Fähigkeit einzubüßen unseren Angriff auszuführen. Hanmi ermöglicht uns in Verbindung mit dem einhändigen Schnitt aber eine Reichweite, die es uns erlaubt den Feind zu treffen, nachdem sein Angriff begonnen hat, aber bevor er ihn beenden kann. Sen! Partnerübungen mit dem Bokutô offenbaren darüber hinaus, dass der Treffer an der Brust den Feind derart von seinem schmalen Pfad bewegt, dass damit sein Treffer zwar nicht zu kurz, aber auf jeden Fall analog seiner Körperbewegung daneben geht. Wir führen Nôtô aus. Das verlockt wiederum den nächsten Feind uns ob dieser Schwäche anzugreifen. Wir besiegen diesen zweiten Feind genau wie den ersten Feind und verfahren ebenso mit dem dritten Feind. Jeweils Sen!

Die fünfte Kata Shinobu:

In dunkler Nacht wird der Feind in vorderer Richtung undeutlich wahrgenommen. Mit dem Körper zur linken Seite herüberwechseln. Der Feind rückt vor. Auf dem Boden direkt gegenüber die eigene Kensen benutzend den Feind locken sich zu nähern. Der Feind führt zu diesem Ort Kirikomi aus. Über die Jōdan mit dem Willen zu siegen Kirioroshi ausführen.

Obwohl der Ablauf etwas ungewöhnlich erscheint, handelt es sich um Go no Sen! Der Feind führt seinen Angriff aus. Da er uns an der falschen Stelle vermutet, schlägt er daneben. Da der Feind daneben schlägt, müssen wir nicht ausweichen. Man könnte argumentieren, dass wir dem Angriff im weitesten Sinne ausgewichen sind, indem wir den Feind zum „falschen“ Angriff animiert haben. Wie dem auch sei, fest steht, dass wir den Feind nach seinem erfolglosen Angriff besiegen, solange er noch unter dem Einfluss dieser Handlung steht.

Die sechste Kata Yukichigai:

Man kreuzt den Weg eines aus vorderer Richtung kommenden Feindes in grader Linie, seitlich Kiriharai ausführen und ab der Stirn mit dem Willen zu siegen Kirioroshi ausführen.

Hier passiert man den Feind, greift zum Schwert und wendet sich dem Feind Kiriharai ausführend zu. Der Feind soll im Idealablauf völlig überraschend von hinten getroffen werden. Sennen no Sen! Damit dies gelingt, muss der Griff zum Schwert so spät erfolgen, dass der Feind diese Bewegung möglichst aus dem Augenwinkel nicht bemerkt. Aber auch nicht so spät, dass unser Angriff ihn aufgrund des sich stetig vergrößernden Abstandes nicht mehr erreicht.

Die siebte Kata Sodesurigaeshi:

Man geht mitten in einer Menschenmenge. Das Ziel ist ein Feind, von dem man aber durch eine „Mauer“ aus Menschen getrennt ist. Man durchbricht diese Mauer indem man nach vorne stürmt und mit dem Willen zu siegen Kirioroshi ausführt.

Die Menschen aus denen diese Menschenmenge besteht sind nicht unsere Feinde. Wir drängen zwar durch diese Menschenmenge hindurch und haben damit auch Körperkontakt, trotzdem ist es nicht richtig die Erwägungen der Initiative darauf anzuwenden. Den Feind den wir hier tatsächlich besiegen überraschen wir mit unserem Angriff mit Sennen no Sen!

Die achte Kata Moniri:

Zum Zeitpunkt an dem man selbst ein Tor durchschreiten möchte, trifft man auf angreifende Feinde. Selbst Fumikomi in das Tor ausführend, mit dem Willen zu siegen, die Feinde von vorne und hinten niederstrecken. Überkopf befindet sich der Sturz, außerdem gibt es Torpfosten usw. Es gilt die Technik unter diesen Umständen auszuführen.

Dies ist eine der Kata, bei der räumliche Gegebenheiten sowohl uns als auch die Feinde beschränken. Das machen wir uns immer zunutze. Beim Durchschreiten des Tores sind wir am stärksten behindert. Der erste Feind von vorne möchte uns angreifen. Wir ziehen uns wieder einen Schritt zurück. Der Feind schließt auf und findet sich in diesem Augenblick selbst unter dem Sturz. Selbst ohne diese Behinderung wäre unser sofortiger Angriff mit Tsukisashi geeignet den Feind mit Sen zu besiegen, bevor er seinen Angriff beenden kann. In dieser besonderen räumlichen Situation führt dies aber sogar zu Sensen no Sen, da der Feind seinen Angriff unter dem Sturz gerade gar nicht beginnen kann. Inzwischen waren wir lange genug am selben Platz, so dass der Feind von hinten den Entschluss zum konkreten Angriff fällt, bevor wir uns umwenden. Sein Angriff hat schon begonnen, ist aber noch nicht beendet, bevor wir ihn besiegen. Sen! Das hier angewandte Kirioroshi muss Kiriotoshi sein. Der zweite Feind von vorne muss nun auch durch das Tor um zu uns zu gelangen. Dabei strebt er im Idealauslauf Nukitsuke an. Wir wenden uns diesem Feind zu und treffen ihn solange er sich noch im Tor befindet mit Sensen no Sen!

Die neunte Kata Kabesoe:

Den Feind von der Vorderseite empfangen, während man rechts und links von einer Menschenmenge oder anderen Hindernissen umgeben ist, die das Ziehen des Katana in der gewohnten Weise unmöglich machen. Das Katana wird mit dem Willen Kirioroshi auszuführen nach oben gezogen.

Wie bei der siebten Kata Sodesurigaeshi ist unser ganzes Vermögen hier darauf ausgerichtet unter Umständen einen Angriff auszuführen, welche der Ausführung grundsätzlich entgegenstehen. Das macht die tatsächliche Ausführung dann für den Feind überraschend. Sensen no Sen!

Die zehnte Kata Ukenagashi:

Der Feind kommt Kirikomi ausführend aus Richtung Shômen. Über den Kopf ziehen, am Katana des Feindes Ukenagashi ausführen und mit dem Willen zu siegen Kiritsuke zu dessen Hals ausführen.

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 elfte Kata Oikakegiri:

Einem fliehenden Feind mit kleinen Schritten nachjagen, während graduell das Katana gezogen wird. Zum Zeitpunkt wenn der Feind eingeholt wird, in einem Atemzug Battô ausführen. Von hinten zum Hals, Arm oder Dô des Feindes Nukitsuke ausführen. Des Weiteren herandrängend über die Jôdan Kirioroshi zum Kopf des Feindes ausführen.

Die Kata Oikakegiri wird von Danzaki Tomoaki Hanshi zwar erwähnt aber nicht beschrieben. Der Inhalt dieser Kata basiert auf der Beschreibung von Yamatsuta Jukichi Hanshi.

Wir jagen dem Feind nach der vor uns flüchtet. Die genauen Umstände sind hier nicht so erheblich. Eine Situation ähnlich Korantô aus dem Seiza no Bu wäre denkbar. Allerdings mit einem größeren anfänglichen Abstand, so dass wir den Feind erst einholen müssen. Oder aber Torabashiri aus dem Okuiai no Bu (Suwariwaza), sofern der Feind mich frühzeitig bemerkt und noch flüchtet. Wie dem auch sei, die feste Größe ist hier, dass wir schneller laufen können als der Feind. Ob dies situativ, sportlich oder durch den Antritt bedingt ist, ist nicht erheblich. Wir sind in der Lage den Feind einzuholen. Das technische Geschick liegt hier, darin die Bewegung des Feindes bei der eigenen Bewegung genau zu berücksichtigen und von den schnellen kleinen Schritten auf einen großen Schritt umzuschalten, der den Feind genau da erreicht, wo er sich dann befindet. Die Initiative ist natürlich Sensen no Sen!

Die zwölfte Kata Ryôshihikitsure

In Begleitung von zwei Feinden, die sich links von uns befinden mittig vorgehen. Zum Zeitpunkt wenn der linke Fuß nach vorne heraustritt, das Katana ziehen. Die Ha nach außen, in Richtung des Feindes wenden und nach links eine Wakigamae einnehmen. Mit dem rechten Fuß weit heraustretend ein plötzliches Surinuki ausführen. Zum Zeitpunkt wenn der Körper sich nach vorne bewegt den rechten Arm sowie den Dô schneiden. Sich im unveränderten Stand nach links drehend dem Feind zuwenden und über die Jôdan Kirioroshi am Feind ausführen. Der andere Feind ist im Verhältnis zu uns zu diesem Zeitpunkt einen Schritt weit nach vorne vorgerückt, wird sich der Situation bewusst und zieht sein Katana. Das eigene Körpergewicht ausreichend über das Katana in Anwendung bringend mit dem rechten Fuß weit heraustreten das Katana haftend gegen den Körper des Feindes schlagen, gegen den Arm, den Dô, usw. drücken und zurückziehend schneiden. Sich im unveränderten Stand nach links drehend dem Feind zuwenden und über die Jôdan Kirioroshi am Feind ausführen.

Die Kata Ryôshihikitsure wird von Danzaki Tomoaki Hanshi zwar erwähnt aber nicht beschrieben. Der Inhalt dieser Kata basiert auf der Beschreibung von Yamatsuta Jukichi Hanshi.

Unser Angriff trifft den ersten Feind völlig überraschend. Sensen no Sen! Im Idealablauf geht man davon aus, dass der zweite Feind erst mal weitergeht, während wir den ersten Feind angreifen. Bezeichnend ist, dass wir sogar noch einen Folgeangriff auf den ersten Feind ausführen. Dann hat der zweite Feind aber realisiert was vorgeht, sich uns auch schon zugewandt und zu seinem Schwert gegriffen. Wenn er nun beginnt zu ziehen, ist dies unser Startschuss. In der Mitte unserer anhaltenden Bewegung haben wir uns ihm zugewandt, ihn erreicht und das Schwert an ihn gepresst. Nach Vollendung der Bewegung ist er geschnitten. Die halbe Bewegung hat aber schon ausgereicht um ihm zuvorzukommen, ohne das seine eigene Angriffsbewegung konkret begonnen hat. Sensen no Sen!

Wir fassen zusammen:

	1. Feind	ggf. 2. Feind	ggf. 3. Feind
1. Yukizure	Sensen no Sen	Sensen no Sen	-----
2. Rendatsu	Sensen no Sen	Sen	-----
3. Sômakuri	Go no Sen	-----	-----
4. Sôdome	Sen	Sen	Sen
5. Shinobu	Go no Sen	-----	-----
6. Yukichigai	Sensen no Sen	-----	-----
7. Sodesurigaeshi	Sensen no Sen	-----	-----
8. Moniri	Sensen no Sen	Sen	Sensen no Sen
9. Kabesoe	Sensen no Sen	-----	-----
10. Ukenagashi	Go no Sen	-----	-----
11. Oikakegiri	Sensen no Sen	-----	-----
12. Ryôshihikitsure	Sensen no Sen	Sensen no Sen	-----

Soweit die Initiativen in den Kata mit dem Kasôteki der Musô Shinden Ryû. 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 hier besprochenen Kata 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. Die Meriten der Übungsmedien Bogûkendo und Nihon Kendô Kata haben wir ja im Nachwort des ersten Teils dieser Betrachtungen schon angesprochen. Ein erworbenes und sicheres Gespür für die Initiative ist da schon viel Wert. Trotzdem handelt es sich hier nicht um das Iai der ZNKR. Die Kata der MSR bilden ein umfangreicheres technisches und situatives Potential ab. Und obwohl die MSR natürlich auch Handhabungen hat, die man als Stil bezeichnen könnte, die in der MSR eben auf diese Art und Weise ausgeführt werden, ohne das dies zwingende Gesetzmäßigkeiten des Schwertes abbildet, hat die ZNKR davon einfach viel mehr. Nicht etwa aufgrund von Engstirnigkeit, sondern als bewusste Begrenzung der Inhalte, die dafür dann aber umso intensiver geübt werden können. Trotzdem legt die ZNKR uns die Ausübung einer Koryû ans Herz. Wer Zeit und Lust hat dem zu folgen, wird sein Verständnis schnell erweitern. Es liegt offensichtlich in der Natur des Menschen sich gerne selbst zu begrenzen und dabei dann auch gut und sicher zu fühlen. Der Budôka muss alle Grenzen hinterfragen um dabei die zu entdecken, welche wirklich Gesetzmäßigkeiten abbilden. Der Kunitachi no Bu der Musô Shinden Ryû ist besonders geeignet auch mal die Position des Unterlegenen einzunehmen. Das schiebt das Verständnis der Ursachen des Gewinnens erheblich an. Der dritte Teil dieser Betrachtungen wird sich mit der Initiative im Kunitachi no Bu der MSR beschäftigen.

