Kendô Kumiuchi 4

(Ashigarami und Taiatari)

Zum vierten Mal während der letzten 9 Jahre haben wir uns entschlossen eine Filmreihe zum Thema Kendô Kumiuchi einzustellen. Dieses Thema ist wie gehabt im Internet praktisch nicht zu finden. Diesmal befassen wir uns mit Ashigarami und Taiatari. Diese Punkte sind streng genommen nicht Kumiuchi sondern ihr jeweils eigener Bereich. Wie die 50 Waza und Kumiuchi sind diese aber Teil des Kendô Kyôhon. Um diese Zugehörigkeit zu betonen, bleiben wir bei der dann nicht ganz richtigen Überschrift.

1. Ashigarami waren auch Bestandteil des Vorkriegskendô, aber die von uns gezeigten Kumiuchi erheben ausdrücklich nicht den Anspruch authentisches Vorkriegskendô abzubilden, sondern sind von uns selbst vielmehr mit Blick auf eine Kombinierbarkeit mit modernem Kendô entwickelt worden. Die Fähigkeit sicher zu fallen ist natürlich immer von Vorteil. Liegt dieses Vermögen vor, sind Ashigarami die am elegantesten zu integrierende Form von „Kumiuchi“ und ergänzen den Chikama um eine „Vorwärtsoption“. Ashigarami ist im modernen Kendô der Zen Nihon Kendô Renmei selbstverständlich durchweg illegal. Mir persönlich gefällt es trotzdem besser als die „legale“, leidige Tendenz im Wettkampfkendô den Chikama um jeden Preis zu suchen, um dann Hikiwaza auszuführen. Abschließend bietet die Übungsform Kakarigeiko dem Motodachi auch mal Raum dem Kakarite mit Ashigarami eine ganz besondere Übungserfahrung zu verschaffen.

2. Taiatari ist auch Bestandteil des modernen Kendô der Zen Nihon Kendô Renmei. Außerdem auch wie hier beschrieben Bestandteil des Vorkriegskendô. Beide haben die erklärte Intention gemein, das Gleichgewicht des Gegners zu brechen um in Folge eine Schlaggelegenheit ob dieser Schwäche (Suki) zu erzeugen. Bei den hier beschriebenen Taiatari wird das Gleichgewicht stets schräg nach oben gebrochen, indem die Fäuste des Gegner aktiv angehoben werden. Der strauchelnde Gegner wird, um sein Gleichgewicht wiederzuerlangen regelmäßig die Fäuste wieder senken. In diesem Augenblick wird er getroffen. Kendô wird deutlich weniger ästhetisch und auch ruppiger, wenn man derartiges Taiatari einbaut. Ich finde das persönlich nicht schlimm, da ja auch hier Konter existieren, die bei beidseitiger Kenntnis willkürliches Taiatari genauso bescheidenen wie jede andere willkürliche einseitige Waza. Ôjiwaza, die viel zur Eleganz des modernen Kendô beitragen können, werden aber leider unwahrscheinlicher, wenn jeder abgewehrte Angriff in Taiatari mündet. Aber auch wenn man dies nie initiieren möchte, ist es doch angemessen die entsprechenden Konter im Repertoire zu haben.

Ashigarami

1.Sen

Kakarite führt Seme aus. Bis zum Chikama offenbart sich keine Suki. Aus Tsubazeriai rückt Kakarite links mit Ayumiashi vor und führt Ashigarami aus, während das Shinai zur linken Schulter von Motodachi gebracht wird. Während der ganzen Bewegung wird das Körpergewicht nach vorne gebracht und Motodachi zu Boden gestoßen/geschoben. Bevor Motodachi die Fallbewegung vollendet hat, löst Kakarite Ashigarami auf und führt Menuchi aus.

2.Sensen no Sen

Motodachi führt Seme aus. Bis zum Chikama offenbart sich keine Suki. Aus Tsubazeriai rückt Motodachi lins mit Ayumiashi vor und will Ashigarami ausführen, Bevor das Shinai zur linken Schulter von Kakarite gebracht werden kann und während dessen linker Fuß noch schwebt, rückt Kakarite seinerseits links mit Ayumiashi vor und führt Ashigarami aus, während das Shinai zur linken Schulter von Motodachi gebracht wird. Während der ganzen Bewegung wird das Körpergewicht nach vorne gebracht und Motodachi zu Boden gestoßen/geschoben. Bevor Motodachi die Fallbewegung vollendet hat, löst Kakarite Ashigarami auf und führt Menuchi aus.

3.Go no Sen

Motodachi führt Seme aus. Bis zum Chikama offenbart sich keine Suki. Aus Tsubazeriai rückt Motodachi links mit Ayumiashi vor und will Ashigarami ausführen, während das Shinai zur linken Schulter von Motodachi gebracht wird. Während der ganzen Bewegung wird das Körpergewicht nach vorne gebracht. Kakarite tritt einen Schritt mit Ayumiashi mit dem rechten Fuß zurück und weicht dabei dem Ashigarami aus, während er gleichzeitig sein Shinai nach links um den Tsuba von Motodachi wendet. Durch seinen Rückzug weicht Kakarite vor der Shinaibewegung von Motodachi zurück, ohne sich ihr zu widersetzen. Unverzüglich rückt Kakarite mit dem rechten Fuß wieder vor und führt Ashigarami aus, während das Shinai zur rechten Schulter von Motodachi gebracht wird. Dabei wird das Körpergewicht nach vorne gebracht und Motodachi zu Boden gestoßen/geschoben. Bevor Motodachi die Fallbewegung vollendet hat, löst Kakarite Ashigarami auf und führt Menuchi aus.

Taiatari

1.Sen

Kakarite führt Seme gefolgt von Menuchi aus, Motodachi pariert. Kakarite initiiert Taiatari, dreht die rechte Schulter ein und drückt in Folge die Hände von Motodachi nach oben. Motodachi strauchelt und Kakarite trifft Menuchi sobald Motodachi seinen Schwerpunkt senkt um sein Gleichgewicht zurückzuerlangen.

2.Sensen no Sen

Motodachi führt Seme gefolgt von Menuchi aus, Kakarite pariert. Motodachi initiiert Taiatari, aber Kakarite tritt einen Schritt vor und stoppt den Vorwärtsimpuls von Motodachi, dreht die rechte Schulter ein und drückt in Folge die Hände von Motodachi nach oben. Motodachi strauchelt und Kakarite trifft Menuchi sobald Motodachi seinen Schwerpunkt senkt um sein Gleichgewicht zurückzuerlangen.

3 Go no Sen

Motodachi führt Seme gefolgt von Menuchi aus, Kakarite pariert. Motodachi initiiert Taiatari und dreht die rechte Schulter ein. Kakarite weicht seitlich mit Hirakiashi aus und bringt die Arme von Motodachi nach oben aus dem Gleichgewicht. Motodachi strauchelt und Kakarite trifft Menuchi sobald Motodachi seinen Schwerpunkt senkt um sein Gleichgewicht zurückzuerlangen.

www.kikidenshinkai.de
Verein für japanische Schwertkampfkunst