Daikendori und die Initiative

Betrachten wir nun auch die Initiativen im finalen Set des Kumitachi no Bu der Musô Shinden Ryû. Wir verweisen hierzu auf unsere Übersetzung der Ablaufbeschreibungen dieser Kata und setzen den Ablauf als bekannt voraus.

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.

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/Uchidachi 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 Iaidô 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 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.

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 eine 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 äußeren 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:

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

Sensen no Sen:
Der Feind wird nach seinem Entschluss zum Angriff, aber vor Beginn 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. Gemeinsamer Nenner ist Ausübung und Annahme von Seme. Dies lässt alle Mängel im bisher geübten Vermögen hervortreten. Das ist die umfassende Untersuchung. Ein weniger offensichtlicher Aspekt dabei sind Hikidasu und Hikikomi.

Muken

Uchidachi beabsichtigt, den auf ihn zulaufenden Shidachi mit Sen zu besiegen. Der besondere Umstand ist die unterschiedliche Bewaffnung. Ein Angriff mit dem Wakizashi kann Uchidachi potentiell aufgrund der kürzeren Reichweite nur erreichen, nachdem Shidachi längst in den Raum eingedrungen ist, den Uchidachi mit seinem Katana erreichen kann. Allein die Reichweite bedingt hier also bereits die Zuversicht des Uchidachi vor dem Ende des Angriffs von Shidachi zu treffen (Sen). Durch differenziertes Timing beim Ziehen des Schwertes und der Ausführung des Kakegoe sowie der Richtung des Tsukagashira erweckt Shidachi den Eindruck bei Uchidachi, dass der Angriff bereits begonnen hat. Sen ist also hier die Perspektive des Uchidachi. Shidachi weicht diesem Angriff aus und siegt mit Go no Sen.

Suiseki

Uchidachi beabsichtigt, wie in der Form Muken, den auf ihn zulaufenden Shidachi mit Sen zu besiegen. Shidachi pariert diesem Angriff und siegt mit Go no Sen.

Gaiseki

Uchidachi beabsichtigt, wie in der Form Muken, den auf ihn zulaufenden Shidachi mit Sen zu besiegen. Shidachi weicht diesem Angriff aus. Aus der Perspektive von Uchidachi hat Shidachi seinen Angriff abgebrochen. Schnell rückt Shidachi nach und führt einen weiteren Schlag aus. Dies ist nicht Sensen no Sen, da Shidachi sich ja vermeintlich auf dem Rückzug befindet und nicht bereits den Entschluss zum Angriff getroffen hat. Es handelt sich weiterhin um Sen. Shidachi pariert diesem Angriff und siegt mit Go no Sen.

Tesseki

Diese Form ist quasi das Einsteigermodell der Initiative Sensen no Sen. Uchidachi ist eingenickt. Shidachi kann sich also entsprechend ungestört in die optimale Distanz bringen und mit seinem Klopfen dem Uchidachi den Startschuss zum Prozess aus Datenaufnahme, Interpretation und Handlungsentschluss geben. Mühelos kann Shidachi dann Uchidachi besiegen, bevor dieser Handlungsentschluss in die Tat umgesetzt werden kann (Sensen no Sen).

Eigan

Shidachi beginnt frühzeitig in Richtung von Uchidachi zu ziehen. Dies lockt Uchidachi frühzeitig zu einem Angriff gegen das rechte Handgelenk von Shidachi mit der Initiative Sen. Shidachi pariert diesen Angriff, wartet den Beginn des Furikanmuri ab und besiegt Uchidachi noch bevor ein erneuter Angriff beginnen kann (Sensen no Sen).

Eigetsu

Shidachi nähert sich mit Nagitsuke zum Bein des sitzenden Uchidachi. Diesem Angriff ist aus dieser Position aufgrund der relativen Reichweiten nicht zuvorzukommen. Tatsächlich führt Uchidachi auch keinen Angriff aus. Die vermeintliche Initiative des Shidachi ist trotzdem Sen. Uchidachi möchte nicht unterliegen und beabsichtigt daher den mit Nagitsuke angreifenden Shidachi mit Go no Sen zu besiegen. Nachdem erfolgreichen Ukeharai führt Uchidachi unverzüglich Furikanmuri aus. Shidachi wartet den Beginn des Furikanmuri ab und besiegt Uchidachi noch bevor ein erneuter Angriff beginnen kann (Sensen no Sen).

Yamakaze

Shidachi beginnt spät in Richtung von Uchidachi zu ziehen. Dies lockt Uchidachi kurzfristig zu einem Angriff gegen das rechte Handgelenk von Shidachi mit der Initiative Sen. Shidachi pariert diesen Angriff. Uchidachi führt Furikanmuri aus, gleichzeitig führt Shidachi Osae 2 aus. Uchidachi umgeht dies mit einem Angriff in der Initiative Sensen no Sen. Shidachi pariert diesen Angriff, wartet den Beginn des Furikanmuri ab und besiegt Uchidachi noch bevor ein erneuter Angriff beginnen kann (Sensen no Sen).

Sorihashi

Shidachi siegt aus der maximalen Reichweite, für Uchidachi völlig unerwartet mit Sensen no Sen.

Raiden

Shidachi beginnt spät in Richtung von Uchidachi zu ziehen. Uchidachi beschleunigt um ihm mit Nukitsuke in der Initiative Sen zuvorzukommen. Shidachi pariert und siegt mit Go no Sen.

Suigetsu

Shidachi wendet sich in Richtung von Uchidachi und beginnt sein Schwert zur Seite zu ziehen. Uchidachi beschleunigt um ihm mit Nukitsuke in der Initiative Sen zuvorzukommen. Shidachi pariert und siegt mit Go no Sen.

Wir fassen zusammen:	Shidachi siegt mit:
Muken	Go no Sen
Suiseki	Go no Sen
Gaiseki	Go no Sen
Tesseki	Sensen no Sen
Eigan	Sensen no Sen
Eigetsu	Sensen no Sen
Yamakaze	Sensen no Sen
Sorihashi	Sensen no Sen
Raiden	Go no Sen
Suigetsu	Go no Sen

Soweit die Initiativen in Daikendori, dem finalen Set der Kumitachi der Musô Shinden Ryû.

Sofern Shidachi mit Go no Sen siegt, hat er stets Uchidachi zu einem Angriff provoziert, den dieser mit der Initiative Sen zu gewinnen versuchte. Mit anderen Worten: Uchidachi hat stets angegriffen, weil er sich ausgerechnet hat, einem drohenden Angriff von Shidachi zuvorkommen zu können und zuvorkommen zu müssen. Diesen Angriff hat Shidachi dann gekontert.

In der Kata Tesseki siegt Shidachi zum ersten Mal mit Sensen no Sen, wobei Uchidachi sich seiner Anwesenheit erst zuletzt bewusst war. Quasi ein Sieg, der diese Initiative unter optimalen Voraussetzungen erfüllt und diese auch abwarten kann. In den nächsten drei Kata muss Shidachi erst auf einen Sieg in dieser Initiative hinarbeiten, sei es durch Paraden oder Angriffe. Shidachi siegt stets im Moment der Vollendung von

Furikanmuri durch Uchidachi, wobei er dieses Timing mal unmittelbar und mal durch Abwarten erzielt. Der letzte Sieg mit dieser Initiative in der Kata Sorihashi ähnelt dann wieder der Kata Tesseki darin, dass Uchidachi hier nur Zaungast zu sein scheint. Tatsächlich ist hier aber die Basis, dass Uchidachi sich des wazaspezifischen Uchima nicht bewusst ist. Auch erzeugt Shidachi das notwendige Timing nicht durch Abwarten, sondern durch Unmittelbarkeit.

WWW.JIKIDEN-SHINKAN.DE
KEN NO MICHI