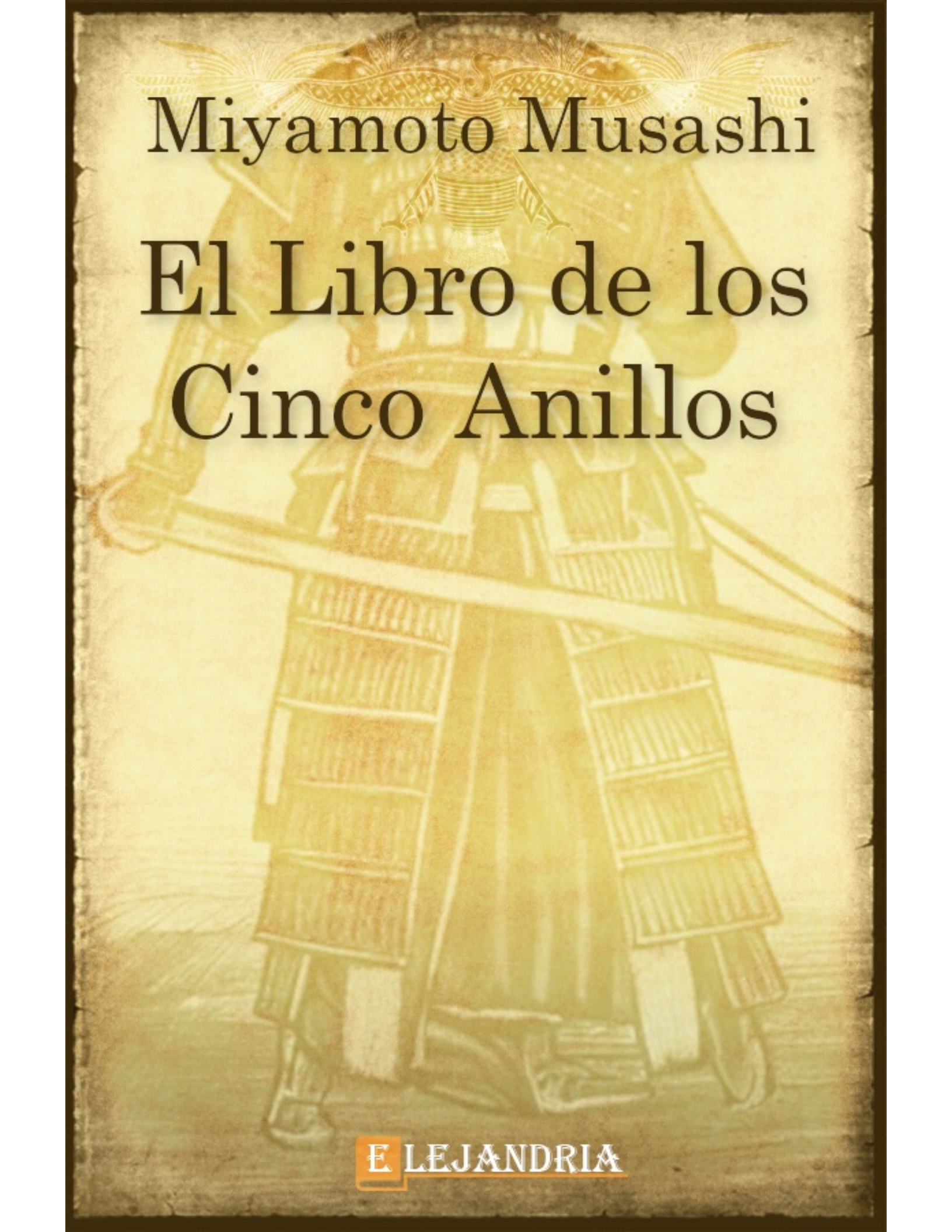




Miyamoto Musashi

El Libro de los Cinco Anillos

E LEJANDRIA

**LIBRO DESCARGADO EN WWW.ELEJANDRIA.COM, TU SITIO WEB DE OBRAS DE
DOMINIO PÚBLICO
¡ESPERAMOS QUE LO DISFRUTÉIS!**

EL LIBRO DE LOS CINCO ANILLOS

MIYAMOTO MUSASHI

**PUBLICADO: 1645
FUENTE: FEEDBOOKS
TRADUCCIÓN: ELEJANDRÍA**

CONTENIDO

<u>Introducción</u>	1
<u>Capítulo 1: EL LIBRO DE LA TIERRA</u>	3
<u>Capítulo 2: EL LIBRO DEL AGUA</u>	10
<u>Capítulo 3: EL LIBRO DEL FUEGO</u>	19
<u>Capítulo 4: EL LIBRO DEL VIENTO</u>	29
<u>Capítulo 5: EL LIBRO DEL VACÍO</u>	35

INTRODUCCIÓN

Llevo muchos años entrenando en la Vía de la Estrategia, llamada Ni Ten Ichi Ryu, y ahora creo que voy a explicarla por escrito por primera vez.

Estamos en los primeros diez días del décimo mes del vigésimo año de Kanei (1645). He subido a la montaña Iwato de Higo en Kyushu para rendir homenaje al cielo, rezar a Kwannon y arrodillarme ante Buda. Soy un guerrero de la provincia de Harima, Shinmen Musashi No Kami Fujiwara No Genshin, de sesenta años. Desde la juventud mi corazón se ha inclinado hacia la Vía de la Estrategia.

Mi primer duelo fue cuando tenía trece años, derribé a un estratega de la escuela sintoísta, un tal Arima Kihei. A los dieciséis años derroté a un hábil estratega, Tadashima Akiyama. A los veintiún años subí a la capital y conocí a todo tipo de estrategas, y nunca dejé de ganar en muchos concursos.

Después fui de provincia en provincia batiéndome en duelo con estrategas de diversas escuelas, y ni una sola vez dejé de ganar, aunque tuve hasta sesenta encuentros. Esto fue entre los trece y los veintiocho o veintinueve años. Cuando llegué a los treinta años miré hacia atrás en mi pasado. Las victorias anteriores no se debieron a que dominara la estrategia. Tal vez fuera la habilidad natural, o la orden del cielo, o que la estrategia de otras escuelas era inferior.

Después estudié mañana y tarde buscando el principio, y llegué a realizar la Vía de la Estrategia cuando tenía cincuenta años. Desde entonces he vivido sin seguir ninguna vía en particular. Así, con la virtud de la estrategia practico muchas artes y habilidades, todo ello sin maestro. Para escribir este

libro no me he servido de la ley de Buda ni de las enseñanzas de Confucio, ni de antiguas crónicas de guerra ni de libros de táctica marcial. Tomo mi pincel para explicar el verdadero espíritu de esta escuela Ichi tal y como se refleja en la Vía del Cielo y Kwannon. La hora es la noche del décimo día del décimo mes, a la hora del tigre (3-5 a.m.)

CAPÍTULO 1: EL LIBRO DE LA TIERRA

La estrategia es el oficio del guerrero. Los comandantes deben promulgar el oficio, y los soldados deben conocer esta Vía. No hay ningún guerrero en el mundo actual que entienda realmente la Vía de la Estrategia.

Hay varias vías. Existe la Vía de la salvación por la ley de Buda, la Vía de Confucio que rige la Vía del aprendizaje, la Vía de la curación como médico, como poeta que enseña la Vía del Waka, el té, el tiro con arco y muchas artes y habilidades. Cada hombre practica como se siente inclinado. Se dice que la del guerrero es la doble Vía de la pluma y la espada, y que debe tener gusto por ambas Vías.

Incluso si un hombre no tiene ninguna habilidad natural, puede ser un guerrero si se adhiere asiduamente a ambas divisiones de la Vía. En general, la Vía del guerrero es la aceptación decidida de la muerte. Aunque se sabe que no sólo los guerreros, sino también los sacerdotes, las mujeres, los campesinos y la gente más humilde, mueren de buena gana por la causa del deber o por vergüenza, esto es algo diferente. El guerrero es diferente porque el estudio de la Vía de la Estrategia se basa en la superación de los hombres. Mediante la victoria obtenida al cruzar espadas con individuos, o al entablar batalla con grandes números, podemos alcanzar el poder y la fama para nosotros mismos o para nuestro señor. Esta es la virtud de la estrategia.

La vía de la estrategia

En China y Japón los practicantes de la Vía han sido conocidos como "maestros de la estrategia". Los guerreros deben aprender esta Vía.

Recientemente ha habido personas que se han hecho pasar por estrategias, pero normalmente son sólo esgrimistas. Los asistentes a los santuarios Kashima Kantori de la provincia Hitachi recibieron instrucción de los dioses, e hicieron escuelas basadas en esta enseñanza, viajando de país en país instruyendo a los hombres. Este es el significado reciente de la estrategia.

En la antigüedad, la estrategia figuraba entre las Diez Habilidades y las Siete Artes como una práctica beneficiosa. Ciertamente era un arte, pero como práctica beneficiosa no se limitaba a la esgrima. El verdadero valor de la esgrima no puede verse dentro de los límites de la técnica de la esgrima.

Si observamos el mundo, vemos artes que se venden. Los hombres utilizan el equipo para venderse a sí mismos. Como en el caso de la nuez y la flor, la nuez se ha convertido en menos que la flor. En esta forma de estrategia, tanto los que enseñan como los que aprenden el camino se preocupan por colorear y mostrar su técnica, intentando acelerar el florecimiento de la flor. Hablan de "Este Dojo" y "Aquel Dojo". Buscan el beneficio. Alguien dijo una vez: "La estrategia inmadura es la causa del dolor". Ese fue un dicho verdadero.

Hay cuatro caminos en los que los hombres pasan por la vida: como caballeros, agricultores, artesanos y comerciantes.

La Vía del agricultor. Utilizando instrumentos agrícolas, ve las primaveras hasta los otoños con un ojo puesto en los cambios de estación.

El segundo es el camino del comerciante. El fabricante de vino obtiene sus ingredientes y los utiliza para ganarse la vida. El camino del comerciante es vivir siempre de la ganancia. Esta es la vía del comerciante.

En tercer lugar, el caballero guerrero, que lleva las armas de su Vía.

La Vía del guerrero es dominar la virtud de sus armas. Si a un caballero no le gusta la estrategia, no apreciará el beneficio de las armas, así que ¿no debe tener un poco de gusto por esto? En cuarto lugar, la Vía del artesano. El camino del carpintero es llegar a ser hábil en el uso de sus herramientas, primero para trazar sus planes con una verdadera medida y luego realizar su trabajo de acuerdo con el plan. Así pasa por la vida. Estos son los cuatro caminos del caballero, el agricultor, el artesano y el comerciante.

Comparación de la vía del carpintero con la estrategia

La comparación con la carpintería se realiza a través de la conexión con las casas. Las casas de la nobleza, las casas de los guerreros, las cuatro casas, la ruina de las casas, la prosperidad de las casas, el estilo de la casa, la tradición de la casa y el nombre de la casa. El carpintero utiliza un plan maestro del edificio, y la Vía de la Estrategia es similar en el sentido de que hay un plan de campaña. Si quieres aprender el oficio de la guerra, reflexiona sobre este libro. El maestro es como una aguja, el discípulo es como un hilo. Debes practicar constantemente.

Como el capataz carpintero, el comandante debe conocer las reglas naturales, y las reglas del país, y las reglas de las casas. Este es el camino del capataz.

El capataz carpintero debe conocer la teoría arquitectónica de las torres y templos, y los planos de los palacios, y debe emplear a los hombres para levantar las casas. La Vía del capataz carpintero es la misma que la Vía del comandante de una casa guerrera. En la construcción de casas, se elige la madera.

Para los pilares descubiertos se utilizan maderas rectas sin nudos y de buen aspecto, para los pilares interiores se utilizan maderas rectas con pequeños defectos. Para los umbrales, los dinteles, las puertas y las puertas correderas, etc., se utilizan maderas de la mejor apariencia, aunque sean un poco débiles. La madera buena y fuerte, aunque sea nudosa y tenga nudos, siempre puede utilizarse discretamente en la construcción. La madera débil o con nudos en toda su extensión debe utilizarse como andamio, y más tarde como leña.

El capataz carpintero asigna a sus hombres el trabajo según su capacidad. Colocan el suelo, hacen las puertas correderas, los umbrales y los dinteles, los techos, etc. Los de menor habilidad colocan las viguetas del suelo, y los de menor habilidad tallan cuñas y realizan trabajos diversos. Si el capataz conoce y despliega bien a sus hombres, el trabajo terminado será bueno. El capataz debe tener en cuenta las habilidades y limitaciones de sus hombres, circulando entre ellos y no pidiendo nada que no sea razonable. Debe conocer su moral y su espíritu, y animarlos cuando sea necesario. Esto es lo mismo que el principio de la estrategia.

El camino de la estrategia

Como un soldado, el carpintero afila sus propias herramientas. Lleva su equipo en su caja de herramientas y trabaja bajo la dirección de su capataz. Hace columnas y vigas con un hacha, da forma a las tablas del suelo y a las estanterías con un cepillo, corta con precisión calados y tallas, dando un acabado tan excelente como le permite su habilidad. Este es el oficio de los carpinteros. Cuando el carpintero se vuelve hábil y entiende las medidas puede llegar a ser capataz.

El logro del carpintero es, teniendo herramientas que corten bien, hacer pequeños santuarios, estantes para escribir, mesas, linternas de papel, tablas de cortar y tapas de ollas. Estas son las especialidades del carpintero. Las cosas son similares para el soldado. Hay que pensar profundamente en esto.

El logro del carpintero es que su trabajo no se deforme, que las uniones no estén mal alineadas y que el trabajo esté verdaderamente cepillado para que se junte bien y no esté simplemente terminado en secciones. Esto es esencial. Si quieres aprender este Camino, considera profundamente las cosas escritas en este libro una por una. Debes investigar lo suficiente.

Esquema de los cinco libros de este libro de estrategia

La Vía se presenta como cinco libros relativos a diferentes aspectos. Estos son la Tierra, el Agua, el Fuego, el Viento (la tradición) y el Vacío (la naturaleza ilusoria de las cosas del mundo).

El cuerpo de la Vía de la Estrategia desde el punto de vista de mi escuela Ichi se explica en el libro de la Tierra. Es difícil realizar la verdadera Vía sólo a través de la esgrima. Conoce las cosas más pequeñas y las más grandes, las más superficiales y las más profundas. Como si fuera un camino recto trazado en el suelo, el primer libro se llama el libro de la Tierra.

El segundo es el libro del Agua. Con el agua como base, el espíritu se vuelve como el agua. El agua adopta la forma de su receptáculo, a veces es un chorrito y a veces un mar salvaje. El agua tiene un color azul claro. Por la claridad, las cosas de la escuela Ichi se muestran en este libro. Si dominas los principios de la esgrima, cuando derrotas libremente a un hombre, derrotas a cualquier hombre del mundo. El espíritu de derrotar a un hombre es el mismo para diez millones de hombres. El estratega hace que las cosas pequeñas se conviertan en grandes, como construir un gran Buda a partir de un modelo de un pie. No puedo escribir en detalle cómo se hace esto. El

principio de la estrategia es tener una cosa, saber diez mil cosas. Las cosas de la escuela Ichi están escritas en este libro del Agua.

El tercero es el libro del Fuego. Este libro trata de la lucha. El espíritu del fuego es feroz, tanto si el fuego es pequeño como grande; y lo mismo ocurre con las batallas. El camino de las batallas es el mismo para las luchas de hombre a hombre y para las batallas de diez mil por bando. Debes apreciar que el espíritu puede llegar a ser grande o pequeño. Lo que es grande es fácil de percibir: lo que es pequeño es difícil de percibir. En resumen, es difícil que un gran número de hombres cambie de posición, por lo que sus movimientos pueden ser fácilmente predecibles. Un individuo puede cambiar fácilmente de opinión, por lo que sus movimientos son difíciles de predecir. Debes apreciar esto. La esencia de este libro es que hay que entrenar día y noche para tomar decisiones rápidas. En la estrategia es necesario tratar el entrenamiento como parte de la vida normal con tu espíritu inalterable. Así, el combate en la batalla se describe en el libro del Fuego.

En cuarto lugar, el libro del Viento. Este libro no se refiere a mi escuela Ichi, sino a otras escuelas de estrategia. Por Viento me refiero a las tradiciones antiguas, a las actuales y a las tradiciones familiares de estrategia. Así explico claramente las estrategias del mundo. Esto es la tradición. Es difícil conocerse a sí mismo si no se conoce a los demás. En todas las vías hay vías secundarias. Si estudias una Vía a diario y tu espíritu se desvía, puedes pensar que estás obedeciendo una buena Vía, pero objetivamente no es la verdadera. Si estás siguiendo la verdadera vía y te desvías un poco, esto se convertirá más tarde en una gran divergencia. Debes darte cuenta de esto. Otras estrategias han llegado a ser consideradas como mera esgrima, y no es descabellado que así sea. La ventaja de mi estrategia, aunque incluye la esgrima, reside en un principio distinto. En el libro de la Tradición (Viento) he explicado lo que comúnmente se entiende por estrategia en otras escuelas.

En quinto lugar, el libro del Vacío. Por vacío entiendo lo que no tiene principio ni fin. Alcanzar este principio significa no alcanzar el principio. La Vía de la estrategia es la Vía de la naturaleza. Cuando apreciéis el poder de la naturaleza, conociendo el ritmo de cualquier situación, podréis golpear al enemigo con naturalidad y golpear con naturalidad. Todo esto es la Vía del Vacío. En el libro del Vacío pretendo mostrar cómo seguir la verdadera Vía según la naturaleza.

El nombre Ichi Ryu Ni To (Una escuela - dos espadas)

Los guerreros, tanto los comandantes como los soldados, llevan dos espadas al cinto. Antiguamente se llamaban la espada larga y la espada; hoy en día se conocen como la espada y la espada de compañía. Baste decir que en nuestra tierra, sea cual sea el motivo, un guerrero lleva dos espadas al cinto. Es el camino del guerrero.

El "Nito Ichi Ryu" muestra las ventajas de utilizar ambas espadas.

La lanza y la alabarda son armas que se llevan fuera de casa. Los estudiantes de la vía de la escuela Ichi deben entrenar desde el principio con la espada y el sable largo en ambas manos. Esto es una verdad: cuando se sacrifica la vida, se debe hacer el máximo uso de las armas. Es falso no hacerlo y morir con el arma aún sin desenvainar.

Si sostienes una espada con ambas manos, es difícil blandirla libremente a izquierda y derecha, por lo que mi método es llevar la espada en una sola mano. Esto no se aplica a las armas grandes, como la lanza o la alabarda, pero las espadas y las espadas de compañía pueden llevarse en una sola mano. Es engorroso sostener una espada en ambas manos cuando se va a caballo, cuando se corre por caminos irregulares, en terrenos pantanosos, campos de arroz embarrados, terrenos pedregosos o en medio de una multitud de personas. Sostener la espada larga con ambas manos no es la verdadera Vía, pues si si lleváis un arco o una lanza u otras armas en la mano izquierda, sólo tendréis una mano libre para el sable largo. Sin embargo, cuando es difícil abatir a un enemigo con una sola mano, debéis utilizar las dos. No es difícil blandir una espada con una sola mano; la forma de aprenderlo es entrenar con dos espadas largas, una en cada mano. Al principio parecerá difícil, pero todo es difícil al principio. Los arcos son difíciles de tensar, las alabardas son difíciles de blandir; a medida que te acostumbras al arco, tu tirón será más fuerte. Cuando te acostumbras a manejar la espada larga, obtendrás el poder de la Vía y manejarás bien la espada.

Como explicaré en el segundo libro, el Libro del Agua, no hay una forma rápida de blandir el sable largo. El sable largo debe blandirse con amplitud y el sable de compañía con cercanía. Esto es lo primero que hay que comprender.

Según esta escuela Ichi, se puede ganar con un arma larga, y sin embargo también se puede ganar con un arma corta. En resumen, la vía de la escuela Ichi es el espíritu de ganar, sea cual sea el arma y su tamaño.

Es mejor usar dos espadas que una cuando se lucha contra una multitud, y especialmente si se quiere tomar un prisionero.

Estas cosas no se pueden explicar en detalle. De una cosa, conoce diez mil cosas. Cuando alcancéis la Vía de la Estrategia no habrá una sola cosa que no podáis ver. Debes estudiar mucho.

El beneficio de los dos personajes que leen "Estrategia"

Los maestros del sable largo se llaman estrategas. En cuanto a las otras artes militares, los que dominan el arco se llaman arqueros, los que dominan la lanza se llaman lanceros, los que dominan el fusil se llaman tiradores, los que dominan la alabarda se llaman alabarderos. Pero no llamamos "espadachines" a los maestros de la vía del sable largo, ni hablamos de "espadachines de compañía". Puesto que los arcos, las armas, las lanzas y las alabardas son todos equipos de guerreros, forman ciertamente parte de la estrategia. Dominar la virtud del sable largo es gobernar el mundo y a uno mismo, por lo que el sable largo es la base de la estrategia. El principio es "la estrategia por medio del sable largo". Si se alcanza la virtud del sable largo, un hombre puede vencer a diez hombres. Así como un hombre puede vencer a diez, cien hombres pueden vencer a mil, y mil pueden vencer a diez mil. En mi estrategia, un hombre es lo mismo que diez mil, por lo que esta estrategia es el oficio completo del guerrero.

La vía del guerrero no incluye otras vías, como el confucianismo, el budismo, ciertas tradiciones, logros artísticos y la danza. Pero aunque éstas no formen parte de la Vía, si conocéis ampliamente la Vía la veréis en todo. Los hombres deben pulir su Vía particular.

El beneficio de las armas en la estrategia

Hay un momento y un lugar para el uso de las armas.

El mejor uso de la espada de compañero es en un espacio reducido, o cuando estáis comprometidos estrechamente con un adversario. La espada larga puede utilizarse eficazmente en todas las situaciones.

La alabarda es inferior a la lanza en el campo de batalla. Con la lanza puedes tomar la iniciativa; la alabarda es defensiva. En manos de uno de los dos hombres de igual habilidad, la lanza da un poco más de fuerza. Tanto la lanza como la alabarda tienen sus usos, pero ninguna es muy beneficiosa en espacios reducidos. No se pueden utilizar para tomar un prisionero. Son esencialmente armas para el campo.

De todos modos, si aprendes técnicas "de interior", pensarás de forma limitada y olvidarás el verdadero Camino. Por lo tanto, tendréis dificultades en los encuentros reales.

El arco es tácticamente fuerte al comienzo de la batalla, especialmente en las batallas en un páramo, ya que es posible disparar rápidamente desde entre los lanceros. Sin embargo, es insatisfactorio en los asedios, o cuando el enemigo está a más de cuarenta metros. Por esta razón, hoy en día existen pocas escuelas tradicionales de tiro con arco. Hoy en día, este tipo de destreza tiene poca utilidad.

Desde el interior de las fortificaciones, el cañón no tiene igual entre las armas. Es el arma suprema en el campo de batalla antes de que se enfrenten las filas, pero una vez que se cruzan las espadas el arma se vuelve inútil. Una de las virtudes del arco es que puedes ver las flechas en vuelo y corregir tu puntería en consecuencia, mientras que los disparos no se pueden ver. Debes apreciar la importancia de esto.

Al igual que un caballo debe tener resistencia y ningún defecto, lo mismo ocurre con las armas. Los caballos deben caminar con fuerza, y las espadas y espadas de compañía deben cortar con fuerza. Las lanzas y las alabardas deben soportar un uso intenso, los arcos y las armas deben ser resistentes. Las armas deben ser resistentes más que decorativas.

No debes tener un arma favorita. Familiarizarse en exceso con un arma es un defecto tan grave como no conocerla lo suficiente. No hay que copiar a los demás, sino utilizar las armas que se puedan manejar correctamente. Es malo que los comandantes y la tropa tengan gustos y disgustos. Son cosas que debes aprender a fondo.

El tiempo en la estrategia

El tiempo está presente en todo. El tiempo en la estrategia no puede ser dominado sin una gran cantidad de práctica.

La sincronización es importante en el baile y en la música de gaita o de cuerda, ya que sólo tienen ritmo si la sincronización es buena. La sincronización y el ritmo también están presentes en las artes militares, en el tiro con arco y con pistola y en la equitación. En todas las habilidades y destrezas hay tiempo. También hay tiempo en el Vacío.

Hay tiempo en toda la vida del guerrero, en su prosperidad y decadencia, en su armonía y discordia. Del mismo modo, hay tiempo en el camino del comerciante, en el auge y la caída del capital. Todas las cosas conllevan un tiempo de subida y de bajada. Debes ser capaz de discernirlo. En la estrategia hay varias consideraciones de tiempo. Desde el principio hay que conocer el timing aplicable y el timing inaplicable, y de entre las cosas grandes y pequeñas y los timings rápidos y lentos encontrar el timing relevante, viéndolo primero el timing de distancia y el timing de fondo. Esto es lo principal en la estrategia. Es especialmente importante conocer el timing de fondo, de lo contrario tu estrategia se volverá incierta.

Las batallas se ganan con la sincronización en el Vacío que nace de la sincronización de la astucia, conociendo la sincronización de los enemigos y utilizando así una sincronización que el enemigo no espera.

Los cinco libros se ocupan principalmente de la sincronización. Hay que entrenar lo suficiente como para apreciar esto.

Si practicáis día y noche la estrategia de la escuela Ichi mencionada, vuestro espíritu se ampliará naturalmente. Así se propaga en el mundo la estrategia a gran escala y la estrategia del combate cuerpo a cuerpo. Esto se registra por primera vez en los cinco libros de Tierra, Agua, Fuego, Tradición (Viento) y Vacío. Este es el camino para los hombres que quieren aprender mi estrategia:

1. No pienses de forma deshonesto.
2. La Vía está en el entrenamiento.
3. Familiarízate con todas las artes.
4. Conoce los Caminos de todas las profesiones.
5. Distinguir entre la ganancia y la pérdida en los asuntos mundanos.
6. Desarrollar el juicio intuitivo y la comprensión para todo. 7. Percibir las cosas que no se pueden ver.

8. Prestar atención incluso a las nimiedades.

9. No hagas nada que no sirva para nada.

Es importante empezar por fijar estos amplios principios en tu corazón, y entrenarte en la Vía de la Estrategia. Si no miras las cosas a gran escala, te será difícil dominar la estrategia. Si aprendes y alcanzas esta estrategia, nunca perderás ni siquiera ante veinte o treinta enemigos. Más que nada, para empezar, debéis poner vuestro corazón en la estrategia y seguir seriamente la Vía. Llegarás a ser capaz de vencer a los hombres en las peleas, y a ser capaz de ganar con tu ojo. También mediante el entrenamiento serás capaz de controlar libremente tu propio cuerpo, conquistar a los hombres con tu cuerpo, y con el suficiente entrenamiento serás capaz de vencer a diez hombres con tu espíritu. Cuando hayas alcanzado este punto, ¿no significará que eres invencible?

Además, en la estrategia a gran escala, el hombre superior manejará con destreza a muchos subordinados, se soportará a sí mismo correctamente, gobernará el país y fomentará al pueblo, preservando así la disciplina del gobernante. Si hay una Vía que implica el espíritu de no ser derrotado, para ayudarse a sí mismo y ganar honor, es la Vía de la estrategia.

CAPÍTULO 2: EL LIBRO DEL AGUA

El espíritu de la escuela de estrategia Ni Ten Ichi se basa en el agua, y este Libro del Agua explica los métodos de victoria como la forma de espada larga de la escuela Ichi. El lenguaje no se extiende para explicar la Vía en detalle, pero se puede captar intuitivamente. Estudia este libro; lee una palabra y luego reflexiona sobre ella. Si interpretas el significado a la ligera, confundirás la Vía.

Los principios de la estrategia están escritos aquí en términos de un solo combate, pero debes pensar en términos generales para que alcances una comprensión para las batallas de diez mil.

La estrategia se diferencia de otras cosas en que si confundes la Vía aunque sea un poco, te desconcertarás y caerás en los malos caminos.

Si te limitas a leer este libro, no alcanzarás la Vía de la Estrategia. No os limitéis a leer, memorizar o imitar, sino que, para que podáis comprender el principio desde vuestro propio corazón, estudiad mucho para absorber estas cosas en vuestro cuerpo.

El porte espiritual en la estrategia

En la estrategia, tu porte espiritual no debe ser diferente del normal. Tanto en la lucha como en la vida cotidiana debes ser decidido aunque tranquilo. Enfrentate a la situación sin tensión, pero no con imprudencia, con un espíritu tranquilo, pero sin prejuicios. Incluso cuando tu espíritu esté calmado no dejes que tu cuerpo se relaje, y cuando tu cuerpo esté relajado no dejes que tu espíritu se afloje. No dejes que tu espíritu sea influenciado por tu

cuerpo, ni que tu cuerpo sea influenciado por tu espíritu. No tengas ni un espíritu insuficiente ni un espíritu excesivo. Un espíritu elevado es débil y un espíritu bajo es débil. No dejes que el enemigo vea tu espíritu.

La gente pequeña debe estar completamente familiarizada con el espíritu de la gente grande, y la gente grande debe estar familiarizada con el espíritu de la gente pequeña. Sea cual sea tu tamaño, no te dejes engañar por las reacciones de tu propio cuerpo. Con tu espíritu abierto y sin restricciones, mira las cosas desde un punto de vista elevado. Tú debes cultivar tu sabiduría y tu espíritu. Pule tu sabiduría: aprende la justicia pública, distingue entre el bien y el mal, estudia las Vías de las diferentes artes una por una. Cuando no puedas ser engañado por los hombres habrás realizado la sabiduría de la estrategia.

La sabiduría de la estrategia es diferente de otras cosas. En el campo de batalla, aunque estés en apuros, debes investigar incesantemente los principios de la estrategia para poder desarrollar un espíritu firme.

Postura en la estrategia

Adopta una postura con la cabeza erguida, ni colgando, ni mirando hacia arriba, ni torcida. La frente y el espacio entre los ojos no deben estar arrugados. No pongas los ojos en blanco ni permitas que parpadeen, sino que los estreches ligeramente. Con las facciones compuestas, mantenga la línea de la nariz recta con la sensación de ensanchar ligeramente las fosas nasales. Mantenga recta la línea de la nuca: infunda vigor en la línea del cabello, y del mismo modo desde los hombros hacia abajo por todo el cuerpo. Baje ambos hombros y, sin que los glúteos sobresalgan, ponga fuerza en las piernas desde las rodillas hasta la punta de los pies. Refuerza el abdomen para no doblar las caderas. Acuña la espada de tu compañero en el cinturón contra tu abdomen, para que el cinturón no esté flojo - esto se llama "acunar".

En todas las formas de estrategia, es necesario mantener la postura de combate en la vida cotidiana y hacer de tu postura cotidiana tu postura de combate. Hay que investigar bien esto.

La mirada en la estrategia

La mirada debe ser grande y amplia. Se trata de la doble mirada "Percepción y Vista". La percepción es fuerte y la vista débil.

En la estrategia es importante ver las cosas lejanas como si estuvieran cerca y tener una visión distanciada de las cosas cercanas. En la estrategia es importante conocer la espada del enemigo y no distraerse con movimientos insignificantes de su espada. Debéis estudiar esto. La mirada es la misma para el combate individual y para la estrategia a gran escala.

Es necesario en la estrategia ser capaz de mirar a ambos lados sin mover los globos oculares. No puedes dominar esta habilidad rápidamente. Aprende lo que está escrito aquí; usad esta mirada en la vida cotidiana y no la variéis pase lo que pase.

Sujetar el sable largo

Agarrad el sable largo con una sensación más bien flotante en el pulgar y el índice, con el dedo medio ni apretado ni flojo, y con los dos últimos dedos apretados. Es malo tener juego en las manos.

Cuando tomes una espada, debes sentir la intención de cortar al enemigo. Cuando cortéis al enemigo, no debéis cambiar la empuñadura, y vuestras manos no deben "acobardarse". Cuando apartáis la espada del adversario, o la rechazáis, o la obligáis a bajar, debéis cambiar ligeramente la sensación del pulgar y del índice. Por encima de todo, debéis tener la intención de cortar al enemigo en la forma de empuñar el sable.

La empuñadura para el combate y para la prueba de la espada es la misma. No existe una "empuñadura para cortar al hombre".

En general, no me gusta la fijeza tanto en las espadas largas como en las manos. La rigidez significa una mano muerta. La flexibilidad es una mano viva. Debes tener esto en cuenta.

Trabajo de pies

Con las puntas de los dedos de los pies algo flotantes, pisad firmemente con los talones. Ya sea que te muevas rápido o lento, con pasos grandes o pequeños, tus pies deben moverse siempre como en una caminata normal. No me gustan los tres métodos de caminar conocidos como "pie saltante", "pie flotante" y "pasos fijos".

El llamado "pie Yin-Yang" es importante en la Vía. El pie Yin-Yang significa no mover sólo un pie. Significa mover los pies a la izquierda-derecha

y a la derecha-izquierda cuando se corta, se retira o se evita un corte. No hay que moverse con un pie preferentemente.

Las cinco actitudes

Las cinco actitudes son: Superior, Media, Inferior, Lado derecho y Lado izquierdo. Estas son las que se dan. Aunque la actitud tiene estas cinco divisiones, el único propósito de todas ellas es cortar al enemigo. No hay más que estas cinco actitudes.

Cualquiera que sea la actitud en la que te encuentres, no seas consciente de hacer la actitud; piensa sólo en cortar. Tu actitud debe ser grande o pequeña según la situación. Las actitudes Superior, Inferior y Media son decisivas. Las actitudes Izquierda y Derecha son fluidas. Las actitudes Izquierda y Derecha deben usarse si hay una obstrucción por encima o a un lado. La decisión de utilizar la izquierda o la derecha depende del lugar.

La esencia de la Vía es ésta. Para entender la actitud hay que entender bien la actitud media. La actitud media es el corazón de las actitudes. Si consideramos la estrategia en una escala amplia, la actitud media es la sede del comandante, y las otras cuatro actitudes le siguen. Debéis apreciar esto.

La vía del sable largo

Conocer el camino de la espada larga significa que podemos empuñar con dos dedos la espada que solemos llevar. Si conocemos bien la vía del sable, podemos blandirlo con facilidad. Si tratas de blandir el sable largo rápidamente, confundirás la Vía. Para blandir bien el sable largo debes blandirlo con calma.

Si tratáis de blandirlo rápidamente, como un abanico o una espada corta, os equivocareis al utilizar el "corte de la espada corta". No podéis cortar a un hombre con un sable largo utilizando este método.

Cuando hayáis cortado hacia abajo con el sable largo, levantadlo recto hacia arriba; cuando cortéis de lado, devolved el sable por un camino lateral. Devuelve el sable de forma razonable, estirando siempre los codos ampliamente. Empuñad el sable con fuerza. Esta es la vía del sable largo.

Si aprendéis a utilizar los cinco enfoques de mi estrategia, podréis blandir bien el sable. Debéis entrenar constantemente.

Los cinco enfoques

1. El primer enfoque es la actitud del medio. Enfréntate al enemigo con la punta de tu espada contra su cara. Cuando ataca, desvía su espada hacia la derecha y "móntala". O, cuando el enemigo ataque, desvía la punta de su espada golpeando hacia abajo, mantén tu espada larga donde está, y cuando el enemigo renueve su ataque córtale los brazos desde abajo. Este es el primer método.

Los cinco enfoques son de este tipo. Para aprenderlos, debéis entrenar repetidamente con el sable largo. Cuando dominéis mi Vía del sable largo, seréis capaces de controlar cualquier ataque que haga el enemigo. Te aseguro que no hay más actitudes que las cinco actitudes del sable largo de Ni To.

2. En la segunda aproximación con el sable largo, desde la actitud superior cortad al enemigo justo cuando ataca. Si el enemigo esquiva el corte, mantened vuestro sable donde está y, levantando desde abajo, cortadle cuando vuelva a atacar. Es posible repetir el corte desde aquí.

En este método hay varios cambios de tiempo y espíritu. Podrás entenderlo entrenando en la escuela Ichi. Siempre ganarás con los cinco métodos de espada larga. Debes entrenar de forma repetitiva.

3. En el tercer método, adoptad la actitud inferior, anticipando la recogida. Cuando el enemigo ataque, golpea sus manos desde abajo. Al hacerlo, es posible que intente golpear tu sable hacia abajo. Si este es el caso, corta su(s) brazo(s) superior(es) horizontalmente con una sensación de "cruce". Esto significa que desde las actitudes inferiores golpeas al enemigo en el instante en que ataca.

Te encontrarás con este método a menudo, tanto como principiante como en la estrategia posterior. Debes entrenar sosteniendo una espada larga.

4. En este cuarto enfoque, adoptad la actitud del lado izquierdo. Cuando el enemigo ataca, golpea sus manos desde abajo. Si al golpear sus manos intenta derribar tu sable, con la sensación de haber golpeado sus manos, paran la trayectoria de su sable largo y cortan por encima de tu hombro.

Esta es la vía del sable largo. A través de este método ganas parando la línea de ataque del enemigo. Debes investigar esto.

5. En la quinta aproximación, el sable está en la actitud del lado derecho. De acuerdo con el ataque del enemigo, cruzad vuestro sable largo desde

abajo por el lado hasta la actitud superior. A continuación, cortad directamente desde arriba.

Este método es esencial para conocer bien la vía del sable largo. Si podéis utilizar este método, podréis blandir libremente un sable largo pesado.

No puedo describir en detalle cómo utilizar estos cinco métodos. Tenéis que conocer bien mi Vía del sable largo, aprender el ritmo a gran escala, comprender el sable largo del enemigo y acostumbraros a los cinco enfoques desde el principio. Siempre ganaréis utilizando estos cinco métodos, con diversas consideraciones de tiempo discerniendo el espíritu del enemigo. Debes considerar todo esto cuidadosamente.

La enseñanza de la "actitud sin actitud"

"Actitud Sin Actitud" significa que no hay necesidad de lo que se conoce como actitudes de espada larga.

Aun así, las actitudes existen como las cinco formas de sostener el sable largo. Sea como sea que sostengas el sable, debe ser de tal manera que sea fácil cortar bien al enemigo, de acuerdo con la situación, el lugar y tu relación con el enemigo. Desde la actitud superior, a medida que tu espíritu disminuye, puedes adoptar la actitud media, y desde la actitud media puedes elevar un poco el sable en tu técnica y adoptar la actitud superior. Desde la actitud inferior podéis elevar el sable y adoptar la actitud Media según lo exija la ocasión. Según la situación, si giráis el sable desde la actitud del lado izquierdo o del lado derecho hacia el centro, resulta la actitud media o la inferior.

El principio de esto se llama "Actitud existente - Actitud no existente".

Lo principal cuando tomáis un sable en vuestras manos es vuestra intención de cortar al enemigo, sea cual sea el medio. Siempre que paréis, golpeáis, saltéis, golpeáis o toquéis la espada cortante del enemigo, debéis cortarlo en el mismo movimiento. Es esencial lograr esto. Si sólo pensáis en golpear, saltar, golpear o tocar al enemigo, no podréis cortarlo realmente. Más que nada, debes pensar en llevar tu movimiento hasta cortarlo. Debes investigar a fondo esto.

La actitud en la estrategia a gran escala se denomina "Arreglo de batalla". Estas actitudes sirven para ganar batallas. La formación fija es mala. Estudiamos bien esto.

Golpear al enemigo "En un tiempo"

"En un solo tiempo" significa, cuando habéis cerrado con el enemigo, golpearlo tan rápida y directamente como sea posible, sin mover vuestro cuerpo ni asentar vuestro espíritu, mientras veis que aún está indeciso. El momento de golpear antes de que el enemigo decida retirarse, romper o golpear, es este "In One Timing".

Debéis entrenaros para conseguir este timing, para ser capaces de golpear en el timing de un instante.

El "Timing del Abdomen de Dos"

Cuando atacas y el enemigo retrocede rápidamente, al ver que se tensa debes amagar un corte. Luego, cuando se relaje, seguid y golpeadle. Esto es el "Tiempo de dos en el abdomen".

Es muy difícil conseguirlo simplemente leyendo este libro, pero pronto lo entenderás con un poco de instrucción.

Sin diseño, sin concepción

En este método, cuando el enemigo ataca y tú también decides atacar, golpea con tu cuerpo, y golpea con tu espíritu, y golpea desde el Vacío con tus manos, acelerando fuertemente. Este es el corte "Sin diseño, sin concepción".

Este es el método más importante de golpear. Se utiliza a menudo. Debes entrenar mucho para entenderlo.

El corte de agua fluyente

El "Corte de Agua Fluyente" se utiliza cuando estás luchando hoja a hoja con el enemigo. Cuando él se quiebra y se retira rápidamente intentando saltar con su sable largo, expande tu cuerpo y tu espíritu y córtale lo más lentamente posible con tu sable largo, siguiendo tu cuerpo como el agua estancada. Si aprendes esto, podrás cortar con seguridad. Debes discernir el grado del enemigo.

Corte continuo

Cuando atacáis y el adversario también ataca, y vuestras espadas saltan juntas, en una sola acción cortáis su cabeza, sus manos y sus piernas. Cuando cortáis en varios lugares con un solo movimiento del sable largo, se trata

del "corte continuo". Debes practicar este corte; se utiliza a menudo. Con una práctica detallada deberías ser capaz de entenderlo.

El corte de los fuegos y las piedras

El corte del fuego y las piedras significa que cuando el sable largo del adversario y vuestro sable largo chocan, cortáis con la mayor fuerza posible sin levantar el sable ni siquiera un poco. Esto significa cortar rápidamente con las manos, el cuerpo y las piernas, los tres con fuerza. Si te entrenas lo suficiente, serás capaz de golpear con fuerza.

El corte de las hojas rojas

El corte de las hojas rojas [alusión a las hojas que caen y mueren] significa derribar la espada larga del enemigo. El espíritu debe conseguir el control de su espada. Cuando el adversario está en actitud de sable largo frente a vosotros y con la intención de cortar, golpear y parar, golpeáis fuertemente el sable largo del adversario con el Corte de Fuego y Piedras, quizás con el espíritu del Corte "Sin Diseño, Sin Concepción". Si a continuación golpeáis la punta de su sable con una sensación de pegada, necesariamente dejará caer el sable. Si practicáis este corte, será fácil hacer que el enemigo deje caer su espada. Debéis entrenar repetidamente.

El cuerpo en lugar de la espada larga

También "el sable largo en lugar del cuerpo". Normalmente movemos el cuerpo y el sable al mismo tiempo para cortar al enemigo. Sin embargo, según el método de corte del enemigo, podéis lanzaros contra él con el cuerpo primero, y después cortar con el sable. Si su cuerpo es inamovible, puedes cortar primero con el sable largo, pero generalmente golpeas primero con el cuerpo y luego cortas con el sable largo. Debes investigar bien esto y practicar los golpes.

Cortar y acuchillar

Cortar y acuchillar son dos cosas diferentes. Cortar, sea cual sea la forma de cortar, es decisivo, con un espíritu decidido. Cortar no es más que tocar al enemigo. Aunque cortes con fuerza, y aunque el enemigo muera al instante, es un tajo. Cuando cortas, tu espíritu es resuelto. Debes apreciar esto. Si primero cortas las manos o las piernas del enemigo, luego debes cortar con fuerza. Cortar es en espíritu lo mismo que tocar. Cuando te das cuenta de esto, se vuelven indistinguibles. Aprendedlo bien.

El cuerpo del mono chino

El Cuerpo del Mono Chino es el espíritu de no estirar los brazos. El espíritu es entrar rápidamente, sin extender en lo más mínimo los brazos, antes de que el enemigo corte. Si os empeñáis en no extender los brazos estáis efectivamente lejos, el espíritu es entrar con todo el cuerpo. Cuando llegas al alcance de los brazos se hace fácil mover el cuerpo hacia adentro. Debes investigar bien esto.

Cuerpo de emulsión de pegamento y laca

El espíritu del "Cuerpo de Emulsión de Pegamento y Laca" es pegarse al enemigo y no separarse de él. Cuando te acerques al enemigo, pégate firmemente con la cabeza, el cuerpo y las piernas. La gente tiende a avanzar rápidamente con la cabeza y las piernas, pero su cuerpo se queda atrás. Debéis pegaros con firmeza para que no haya el más mínimo espacio entre el cuerpo del enemigo y el vuestro. Debéis considerar esto cuidadosamente.

Esforzarse por alcanzar la altura

Por "esforzarse por la altura" se entiende, cuando os acercáis al enemigo, esforzaros con él por la altura superior sin arrugarse. Estira tus piernas, estira tus caderas y estira tu cuello cara a cara con él. Cuando creas que has ganado, y que eres el más alto, empuja con fuerza. Debes aprender esto.

Aplicar la pegada

Cuando el enemigo ataca y tú también atacas con el sable largo, debes entrar con un sentimiento de pegajosidad y fijar tu sable largo contra el del enemigo mientras recibes su corte. El espíritu de la pegajosidad no consiste en golpear con mucha fuerza, sino en golpear de forma que los sables largos no se separen fácilmente. Es mejor acercarse lo más tranquilamente posible al golpear el sable largo del enemigo con pegajosidad. La diferencia entre "pegada" y "enredo" es que la pegada es firme y el enredo es débil. Debéis apreciar esto.

El golpe del cuerpo

El golpe al cuerpo significa acercarse al enemigo a través de una brecha en su guardia. El espíritu es golpearle con tu cuerpo. Volved la cara un poco hacia un lado y golpead el pecho del enemigo con el hombro izquierdo empujado hacia fuera. Acércate con el espíritu de hacer rebotar al enemigo,

golpeando lo más fuerte posible al ritmo de tu respiración. Si lográis este método de acercamiento al enemigo, podréis derribarlo a tres o cuatro metros de distancia. Es posible golpear al enemigo hasta que esté muerto. Entrena bien.

Tres formas de parar su ataque

Hay tres métodos para parar un corte:

En primer lugar, lanzando el sable largo del adversario hacia la derecha, como si se le clavara en los ojos, cuando realiza un ataque.

O bien, parando el sable largo del adversario hacia su ojo derecho con la sensación de cortarle el cuello.

O, cuando tengáis un "sable largo" corto, sin preocuparos de parar el sable largo del adversario, acercaros a él rápidamente, clavándole la mano izquierda en la cara.

Estos son los tres métodos de parada. Debéis tener en cuenta que siempre podéis apretar la mano izquierda y golpear la cara del adversario con el puño. Para ello es necesario entrenarse bien.

Apuñalar a la cara

Apuñalar a la cara significa, cuando os enfrentáis al enemigo, que vuestro espíritu tiene la intención de apuñalar su cara, siguiendo la línea de las cuchillas con la punta de vuestro sable largo. Si tenéis la intención de apuñalar su rostro, su cara y su cuerpo se volverán montables. Cuando el enemigo se vuelve como montable, hay varias oportunidades de ganar. Debes concentrarte en esto. Cuando luchas y el cuerpo del enemigo se vuelve como si fuera

Cuando el cuerpo del enemigo se vuelve montable, puedes ganar rápidamente, por lo que no debes olvidar apuñalar la cara. Debéis perseguir el valor de esta técnica a través del entrenamiento.

Apuñalar el corazón

Apuñalar en el corazón significa, cuando se lucha y hay obstáculos por encima, o a los lados, y siempre que sea difícil de cortar, apuñalar al enemigo. Debéis apuñalar el pecho del enemigo sin dejar que la punta de vuestro sable largo vacile, mostrando al enemigo el filo de la hoja de frente, y con el

espíritu de desviar su sable largo. El espíritu de este principio suele ser útil cuando nos cansamos o por alguna razón nuestro sable largo no corta. Debéis comprender la aplicación de este método.

Regañar "¡Tut-TUT!"

"Regañar" significa que, cuando el enemigo trata de contragolpear mientras atacáis, volvéis a contragolpear desde abajo como si le empujarais, tratando de sujetarle. Con un tiempo muy rápido cortas, regañando al enemigo. Empuja hacia arriba, "¡Tut!", y corta "¡TUT!" Este timing se encuentra una y otra vez en el intercambio de golpes. La forma de reprender a Tut-TUT es sincronizar el corte con el levantamiento de la espada larga como si fuera a empujar al enemigo. Debes aprender esto a través de la práctica repetitiva.

La parada de golpeo

Cuando chocáis con vuestro adversario, os enfrentáis a su golpe con vuestro sable largo con un ritmo de tee-dum, tee- dum, golpeando su sable y cortándolo. El espíritu de la parada de golpeo no consiste en parar, ni en golpear con fuerza, sino en golpear el sable largo del adversario de acuerdo con su corte de ataque, con la intención principal de cortarlo rápidamente. Si entendéis el momento de la parada de golpeo, por mucho que vuestras espadas largas choquen entre sí, vuestra punta de espada no se verá afectada ni siquiera un poco. Debes investigar lo suficiente para darte cuenta de esto.

Hay muchos enemigos

"Hay muchos enemigos" se aplica cuando estás luchando uno contra muchos. Desenvainad tanto la espada como la espada de compañero y asumid una actitud amplia a la izquierda y a la derecha. El espíritu es perseguir a los enemigos de lado a lado, aunque vengan de las cuatro direcciones. Observa su orden de ataque, y ve al encuentro de los que atacan primero. Barre con tus ojos alrededor, examinando cuidadosamente el orden de ataque, y cortad a izquierda y derecha alternativamente con vuestras espadas. Esperar es malo. Vuelve a adoptar siempre rápidamente tus actitudes hacia ambos lados, corta a los enemigos a medida que avanzan, aplastándolos en la dirección desde la que atacan. Hagáis lo que hagáis, debéis reunir a los enemigos, como si atarais una fila de peces, y cuando los veáis amontonados, cortadlos con fuerza sin dejarles espacio para moverse.

La ventaja al llegar a los golpes

Se puede saber cómo ganar mediante la estrategia con el sable largo, pero no se puede explicar claramente por escrito. Debes practicar con diligencia para entender cómo ganar.

Tradición oral: "La verdadera vía de la estrategia se revela en el sable largo".

Un corte

Puedes ganar con certeza con el espíritu de "un corte". Es difícil conseguirlo si no se aprende bien la estrategia. Si os entrenáis bien en esta Vía, la estrategia saldrá de vuestro corazón y podréis ganar a voluntad. Debes entrenar con diligencia.

Comunicación directa

El espíritu de la "comunicación directa" es la forma en que se recibe y se transmite la verdadera Vía de la escuela Ni To Ichi.

La tradición oral: "Enseña a tu cuerpo la estrategia".

En este libro se encuentra un esquema de la lucha con espada de la escuela Ichi. Para aprender a ganar con el sable largo en estrategia, primero hay que aprender los cinco

Para aprender a ganar con el sable largo en estrategia, primero aprende los cinco enfoques y las cinco actitudes, y absorbe la Vía del sable largo de forma natural en tu cuerpo. Debéis comprender el espíritu y el tiempo, manejar el sable largo de forma natural y mover el cuerpo y las piernas en armonía con vuestro espíritu. Tanto si vencéis a un hombre como a dos, entonces conoceréis los valores de la estrategia.

Estudia el contenido de este libro, tomando un punto a la vez, y a través de la lucha con los enemigos llegarás gradualmente a conocer el principio de la Vía.

Deliberadamente, con un espíritu paciente, absorbe la virtud de todo esto, levantando de vez en cuando la mano en el combate. Mantén este espíritu siempre que cruces la espada con un enemigo.

Recorre paso a paso el camino de las mil millas.

Estudia la estrategia a lo largo de los años y alcanza el espíritu del guerrero. Hoy es la victoria sobre ti mismo de ayer; mañana es tu victoria sobre hombres menores. Luego, para vencer a hombres más hábiles, entrena según este libro, sin dejar que tu corazón se desvíe por un camino lateral. Incluso si matas a un enemigo, si no se basa en lo que has aprendido no es la verdadera Vía.

Si alcanzas esta Vía de la victoria, podrás vencer a varias decenas de hombres. Lo que queda es la capacidad de lucha con la espada, que puedes alcanzar en las batallas y los duelos.

CAPÍTULO 3: EL LIBRO DEL FUEGO

En este Libro del Fuego de la escuela de estrategia Ni To Ichi describo la lucha como fuego.

En primer lugar, la gente piensa estrechamente en el beneficio de la estrategia. Utilizando sólo la punta de los dedos, sólo conocen el beneficio de tres de los cinco centímetros de la muñeca. Dejan que una contienda se decida, como con el abanico plegable, simplemente por la envergadura de sus antebrazos. Se especializan en la pequeña cuestión de la destreza, aprendiendo nimiedades como los movimientos de manos y piernas con la espada de práctica de bambú.

En mi estrategia, el entrenamiento para matar a los enemigos se realiza a través de muchas competiciones, luchando por la supervivencia, descubriendo el significado de la vida y la muerte, aprendiendo la Vía de la espada, juzgando la fuerza de los ataques y comprendiendo la Vía del "filo y la cresta" de la espada.

No se puede sacar provecho de las técnicas pequeñas, especialmente cuando se lleva una armadura completa. Mi camino de la estrategia es el método seguro para ganar cuando se lucha por la vida de un hombre contra cinco o diez. No hay nada malo en el principio "un hombre puede vencer a diez, así que mil hombres pueden vencer a diez mil". Debes investigar esto. Por supuesto, no puedes reunir a mil o diez mil hombres para el entrenamiento diario. Pero puedes convertirte en un maestro de la estrategia entrenando solo con una espada, de modo que puedas comprender la estrategia

del enemigo, su fuerza y sus recursos, y llegar a apreciar cómo aplicar la estrategia para vencer a diez mil enemigos.

Todo hombre que quiera dominar la esencia de mi estrategia debe investigar con diligencia, entrenando mañana y tarde. Así podrá pulir su destreza, liberarse de sí mismo y realizar una habilidad extraordinaria. Llegará a poseer un poder milagroso.

Este es el resultado práctico de la estrategia.

Según el lugar

Examine su entorno.

Póngase al sol; es decir, adopte una actitud con el sol a sus espaldas. Si la situación no lo permite, debes tratar de mantener el sol a tu derecha. En los edificios, debes situarte con la entrada detrás de ti o a tu derecha. Asegúrate de que tu retaguardia no esté obstruida, y que haya espacio libre a tu izquierda, estando tu lado derecho ocupado con tu actitud lateral. Por la noche, si se puede ver al enemigo, mantén el fuego detrás de ti y la entrada a tu derecha, y por lo demás adopta tu actitud como arriba. Debes mirar hacia abajo al enemigo, y adoptar tu actitud en lugares ligeramente más altos. Por ejemplo, el Kamiza de una casa se considera un lugar elevado.

Cuando llegue el combate, intenta siempre perseguir al enemigo hacia tu lado izquierdo. Persíguelo hacia lugares incómodos, y trata de mantenerlo de espaldas a los lugares incómodos. Cuando el enemigo se sitúe en una posición incómoda, no dejéis que mire a su alrededor, sino que perseguidlo concienzudamente e inmovilizadlo. En las casas, perseguid al enemigo en los umbrales, los dinteles, las puertas, las verandas, los pilares, etc., de nuevo sin dejarle ver su situación.

Persigue siempre al enemigo en los malos puntos de apoyo, los obstáculos laterales, etc., utilizando las virtudes del lugar para establecer posiciones predominantes desde las que luchar. Debéis investigar y entrenar diligentemente en esto.

Los tres métodos para adelantarse al enemigo

El primero es adelantarse a él atacando. Esto se denomina Ken No Sen (para ponerle una trampa).

Otro método es adelantarse a él mientras ataca. Esto se llama Tai No Sen (esperar la iniciativa).

El otro método es cuando tú y el enemigo atacáis juntos. Esto se llama Tai Tai No Sen (acompañarlo y adelantarse a él).

No hay más métodos para tomar la iniciativa que estos tres. Como se puede ganar rápidamente tomando la delantera, es una de las cosas más importantes en la estrategia. Hay varias cosas que intervienen en la toma de la delantera. Hay que sacar lo mejor de la situación, ver a través del espíritu del enemigo para captar su estrategia y derrotarlo. Es imposible escribir sobre esto en detalle.

La primera - Ken No Sen

Cuando decidas atacar, mantén la calma y entra rápidamente, adelantándote al enemigo. O puedes avanzar aparentemente con fuerza pero con un espíritu reservado, adelantándote a él con la reserva.

Alternativamente, avanzad con un espíritu tan fuerte como sea posible, y cuando alcancéis al enemigo moveros con los pies un poco más rápido de lo normal, desestabilizándolo y abrumándolo bruscamente.

O, con el espíritu tranquilo, atacar con la sensación de aplastar constantemente al enemigo, desde el primero hasta el último. El espíritu es ganar en las profundidades del enemigo. Todo esto es el Ken No Sen.

La segunda - Tai No Sen

Cuando el enemigo ataca, permaneced imperturbables pero fingiendo debilidad. Cuando el enemigo os alcance, apartaos de repente indicando que tenéis intención de saltar a un lado, y luego lanzaos a atacar con fuerza en cuanto veáis que el enemigo se relaja. Esta es una forma.

O bien, cuando el enemigo ataca, atacad aún con más fuerza, aprovechando el desorden resultante en su tiempo para ganar.

Este es el principio del Tai No Sen.

El tercero - Tai Tai No Sen

Cuando el adversario ataca rápidamente, debéis atacar con fuerza y tranquilidad, apuntar a su punto débil mientras se acerca, y derrotarlo con fuerza.

O, si el adversario ataca con calma, debéis observar sus movimientos y, con vuestro cuerpo más bien flotante, uniros a sus movimientos cuando se acerque. Muévete rápidamente y córtale con fuerza.

Esto es el Tai Tai No Sen.

Estas cosas no se pueden explicar claramente con palabras. Debes investigar lo que está escrito aquí. En estas tres formas de adelantarse, debes juzgar la situación. Esto no significa que siempre atacéis primero, sino que si el enemigo ataca primero, podéis guiarlo. En la estrategia, habéis ganado efectivamente cuando os adelantáis al enemigo, por lo que debéis entrenaros bien para conseguirlo.

Mantener la almohada

"Mantener la almohada" significa no permitir que la cabeza del enemigo se levante.

En los concursos de estrategia es malo dejarse llevar por el enemigo. Siempre hay que ser capaz de guiar al enemigo. Obviamente, el enemigo también pensará en hacerlo, pero no puede adelantarse a ti si no le permites salir. En cuanto a la estrategia, debéis detener al enemigo cuando intente cortar; debéis rechazar su empuje, y desechar su agarre cuando intente agarrar. Este es el significado de "sujetar una almohada". Cuando hayáis comprendido este principio, cualquier cosa que el enemigo intente llevar a cabo en la lucha la veréis con antelación y la suprimiréis. El espíritu es demasiado comprobar su ataque en la sílaba "a... ", cuando salta comprueba su salto en la sílaba "ju... ", y comprueba su corte en "cu... ".

Lo importante en la estrategia es suprimir las acciones útiles del enemigo pero permitir sus acciones inútiles. Sin embargo, hacer esto solo es defensivo. En primer lugar, debéis actuar de acuerdo con la Vía, suprimiendo las técnicas del enemigo, frustrando sus planes y, a partir de ahí, mandarle directamente. Cuando puedas hacer esto serás un maestro de la estrategia. Debes entrenar bien e investigar "sujetando una almohada".

Cruzar en un vado

"Cruzar en un vado" significa, por ejemplo, cruzar el mar en un estrecho, o cruzar sobre cien millas de mar ancho en un lugar de cruce. Creo que este "cruzar en un vado" ocurre a menudo en la vida del hombre. Significa hacerse a la mar aunque sus amigos se queden en el puerto, conociendo la

ruta, sabiendo la solidez de su barco y el favor del día. Cuando se reúnen todas las condiciones, y tal vez hay un viento favorable, o un viento de cola, entonces se zarpa. Si el viento cambia a pocas millas de tu destino, debes remar la distancia restante sin vela.

Si consigues este espíritu, se aplica a la vida cotidiana. Siempre hay que pensar en cruzar en un vado.

En la estrategia también es importante "cruzar en un vado". Discierne la capacidad del enemigo y, conociendo tus propios puntos fuertes, "cruza el vado" en el lugar ventajoso, como un buen capitán cruza una ruta marítima. Si consigues cruzar por el mejor lugar, puedes estar tranquilo. Cruzar en un vado significa atacar el punto débil del enemigo y colocarse en una posición ventajosa. Así es como se gana la estrategia a gran escala. El espíritu de cruzar en un vado es necesario tanto en la estrategia a gran escala como a pequeña escala.

Hay que investigarlo bien.

Conocer los tiempos

"Conocer los tiempos" significa conocer la disposición del enemigo en la batalla. ¿Está floreciendo o menguando? Observando el espíritu de los hombres del enemigo y consiguiendo la mejor posición, podéis calcular la disposición del enemigo y mover a vuestros hombres en consecuencia. Puedes ganar mediante este principio de estrategia, luchando desde una posición de ventaja.

En un duelo, debes adelantarte al enemigo y atacar cuando hayas reconocido primero su escuela de estrategia, percibido su calidad y sus puntos fuertes y sus puntos débiles. Ataca de forma desprevenida, conociendo su metro y modulación y el momento adecuado.

Conocer los tiempos significa, si tu capacidad es alta, ver bien las cosas. Si conoces a fondo la estrategia, reconocerás las intenciones del enemigo y tendrás así muchas oportunidades de ganar. Debes estudiarlo suficientemente.

Pisar la espada

"Pisar la espada" es un principio que se utiliza a menudo en la estrategia. En primer lugar, en la estrategia a gran escala, cuando el enemigo descarga

primero los arcos y las armas y luego ataca, nos resulta difícil atacar si estamos ocupados cargando pólvora en nuestras armas o mellando nuestras flechas. El espíritu es atacar rápidamente mientras el enemigo sigue disparando con arcos o pistolas. El espíritu es ganar "pisando fuerte" mientras recibimos el ataque del enemigo.

En el combate individual, no podemos obtener una victoria decisiva cortando, con una sensación de "tee- dum tee-dum", en la estela de la espada larga de ataque del enemigo. Debemos derrotarlo al comienzo de su ataque, con el espíritu de pisarlo con los pies, para que no pueda levantarse de nuevo al ataque.

"Pisar" no significa simplemente pisar con los pies. Pisar con el cuerpo, pisar con el espíritu y, por supuesto, pisar y cortar con la espada larga. Debes lograr el espíritu de no permitir que el enemigo ataque por segunda vez. Este es el espíritu de la anticipación en todos los sentidos. Una vez en el enemigo, no debéis aspirar sólo a golpearlo, sino a aferraros después del ataque. Debéis estudiar esto profundamente.

Conocer el "colapso"

Todo puede derrumbarse. Las casas, los cuerpos y los enemigos se derrumban cuando su ritmo se trastorna.

En la estrategia a gran escala, cuando el enemigo comienza a derrumbarse, debes perseguirlo sin dejar pasar la oportunidad. Si no aprovechas el colapso de tus enemigos, éstos pueden recuperarse.

En el combate individual, el enemigo a veces pierde el ritmo y se derrumba. Si dejas pasar esta oportunidad, puede recuperarse y no ser tan negligente a partir de entonces. Fija tu ojo en el colapso del enemigo, y persíguelo, atacando para no dejar que se recupere. Debes hacer esto. El ataque de persecución es con un espíritu fuerte. Tenéis que derribar completamente al enemigo para que no recupere su posición. Tenéis que entender cómo cortar totalmente al enemigo.

Convertirse en el enemigo

"Convertirse en el enemigo" significa pensar en la posición del enemigo. En el mundo la gente tiende a pensar en un ladrón atrapado en una casa como un enemigo fortificado. Sin embargo, si pensamos en "convertirnos en el enemigo", sentimos que todo el mundo está contra nosotros y que no

hay escapatoria. El que está encerrado dentro es un faisán. El que entra a detener es un halcón. Hay que apreciar esto.

En la estrategia a gran escala, la gente siempre tiene la impresión de que el enemigo es fuerte, por lo que tiende a volverse cautelosa. Pero si tienes buenos soldados, y si entiendes los principios de la estrategia, y si sabes cómo vencer al enemigo, no hay nada de qué preocuparse.

En el combate individual también hay que ponerse en la posición del enemigo. Si pensáis: "Aquí hay un maestro de la Vía, que conoce los principios de la estrategia", entonces seguramente perderéis. Debéis considerar esto profundamente.

Liberar las cuatro manos

"Soltar las cuatro manos" se utiliza cuando tú y el enemigo estáis luchando con el mismo espíritu, y la cuestión no se puede decidir. Abandona este espíritu y gana a través de un recurso alternativo.

En la estrategia a gran escala, cuando hay un espíritu de "cuatro manos", no te rindas: es la existencia del hombre. Abandonad inmediatamente este espíritu y ganad con una técnica que el enemigo no espera.

También en el combate individual, cuando pensamos que hemos caído en la situación de "cuatro manos", debemos derrotar al enemigo cambiando de opinión y aplicando una técnica adecuada según su condición. Debéis ser capaces de juzgar esto.

Mover la sombra

"Mover la sombra" se utiliza cuando no se puede ver el espíritu del enemigo.

En la estrategia a gran escala, cuando no podéis ver la posición del enemigo, indicadle que vais a atacar con fuerza, para descubrir sus recursos. Es fácil entonces derrotarlo con un método diferente una vez que veas sus recursos.

En el combate individual, si el enemigo adopta una actitud de retaguardia o lateral del sable largo de modo que no podáis ver su intención, haced un ataque de finta, y el enemigo mostrará su sable largo, creyendo ver vuestro espíritu. Aprovechando de lo que se te muestra, puedes ganar con certeza. Si te descuidas, perderás el momento. Investiga bien esto.

Detener una sombra

"Retener una sombra" se utiliza cuando puedes ver el espíritu de ataque del enemigo.

En la estrategia a gran escala, cuando el enemigo se embarca en un ataque, si haces una demostración de suprimir fuertemente su técnica, cambiará de opinión. Entonces, alterando tu espíritu, derrótalo adelantándote a él con un espíritu del Vacío.

O bien, en un combate individual, retened la fuerte intención del enemigo con un tiempo adecuado, y derrotadle adelantándoos a él con este tiempo. Debes estudiar bien esto.

Transmitir

Se dice que muchas cosas se transmiten. La somnolencia puede ser transmitida, y el bostezo puede ser transmitido. El tiempo también se transmite.

En la estrategia a gran escala, cuando el enemigo está agitado y muestra una inclinación a precipitarse, no te preocupes en lo más mínimo. Dad una muestra de calma total, y el enemigo se dejará llevar por ello y se relajará. Cuando veáis que este espíritu se ha transmitido, podéis provocar la derrota del enemigo atacando fuertemente con un espíritu del Vacío.

En el combate individual, puedes ganar relajando tu cuerpo y tu espíritu y luego, aprovechando el momento en que el enemigo se relaja, atacar fuerte y rápidamente, adelantándote a él. Lo que se conoce como "emborrachar a alguien" es similar a esto. También puedes infectar al enemigo con un espíritu aburrido, descuidado o débil. Debes estudiar bien esto.

Provocar la pérdida de equilibrio

Muchas cosas pueden causar una pérdida de equilibrio. Una causa es el peligro, otra es la dificultad, y otra es la sorpresa. Debes investigar esto.

En la estrategia a gran escala es importante provocar la pérdida de equilibrio. Ataca sin previo aviso donde el enemigo no lo espera, y mientras su espíritu está indeciso sigue tu ventaja y, teniendo la ventaja, derrótalo.

O bien, en el combate individual, comienza haciendo gala de ser lento, y luego ataca de repente con fuerza. Sin dejarle espacio para respirar y recu-

perarse de la fluctuación del espíritu, debes aprovechar la oportunidad para ganar. Capta la sensación de esto.

Asustar

A menudo se producen sustos, causados por lo inesperado.

En la estrategia a gran escala puedes asustar al enemigo no sólo por lo que presentas a sus ojos, sino gritando, haciendo que una fuerza pequeña parezca grande, o amenazándole por el flanco sin previo aviso. Todas estas cosas asustan. Puedes ganar aprovechando al máximo el ritmo asustado del enemigo.

En el combate individual, además, debéis utilizar la ventaja de tomar al enemigo desprevenido asustándolo con vuestro cuerpo, espada larga o voz, para derrotarlo. Debes investigar bien esto.

Para empaparse

Cuando habéis llegado a un acuerdo y estáis luchando juntos con el enemigo, y os dais cuenta de que no podéis avanzar, os "empapáis" y os hacéis uno con el enemigo. Podéis ganar aplicando una técnica adecuada mientras estáis enredados mutuamente.

En las batallas en las que intervienen grandes números, así como en las luchas con números pequeños, a menudo se puede ganar de forma decisiva con la ventaja de saber cómo "empapar" al enemigo, mientras que, si os separarais, perderíais la oportunidad de ganar. Investiga bien esto.

Herir las esquinas

Es difícil mover cosas fuertes empujando directamente, por lo que debes "herir las esquinas".

En la estrategia a gran escala, es beneficioso golpear las esquinas de la fuerza del enemigo. Si las esquinas son derribadas, el espíritu de todo el cuerpo será derribado. Para derrotar al enemigo hay que seguir el ataque cuando las esquinas han caído.

En el combate individual, es fácil ganar una vez que el enemigo se derrumba. Esto ocurre cuando hieres las "esquinas" de su cuerpo, y así lo debilitas. Es importante saber cómo hacer esto, por lo que debes investigar a fondo.

Arrojar a la confusión

Esto significa hacer que el enemigo pierda la determinación.

En la estrategia a gran escala podemos utilizar nuestras tropas para confundir al enemigo en el campo. Observando el espíritu del enemigo, podemos hacerle pensar: "¿Aquí? ¿Allí? ¿Así? ¿Así? ¿Lento? ¿Rápido?". La victoria es segura cuando el enemigo está atrapado en un ritmo que confunde su espíritu.

En el combate individual, podemos confundir al enemigo atacando con técnicas variadas cuando surja la oportunidad. Haz una finta con una estocada o un corte, o haz que el enemigo piense que vas a acercarte a él, y cuando esté confundido podrás ganar fácilmente. Esta es la esencia de la lucha, y debéis investigarla a fondo.

Los tres gritos

Los tres gritos se dividen así: antes, durante y después. Grita según la situación. La voz es una cosa de vida. Gritamos contra los incendios y demás, contra el viento y las olas. La voz muestra energía.

En la estrategia a gran escala, al comienzo de la batalla gritamos lo más fuerte posible. Durante la lucha, la voz es de tono bajo, gritando mientras atacamos. Después de la contienda, gritamos en la estela de nuestra victoria. Estos son los tres gritos.

En el combate individual, hacemos como si fuéramos a cortar y gritamos "¡Ei!" al mismo tiempo para molestar al enemigo, luego en la estela de nuestro grito cortamos con la espada larga. Gritamos después de haber cortado al enemigo - esto es para anunciar la victoria. Esto se llama "sen go no koe" (voz antes y después). No gritamos simultáneamente con el florecimiento del sable largo. Gritamos durante el combate para entrar en ritmo. Investiga esto en profundidad.

Para mezclarse

En las batallas, cuando los ejércitos están enfrentados, atacad los puntos fuertes del enemigo y, cuando veáis que son rechazados, separaos rápidamente y atacad otro punto fuerte en la periferia de su fuerza. El espíritu de esto es como un camino sinuoso de montaña.

Este es un método de lucha importante para un hombre contra muchos. Derriba a los enemigos en un barrio, o hazlos retroceder, y luego aprovecha el momento y ataca otros puntos fuertes a derecha e izquierda, como si se tratara de un camino de montaña sinuoso, sopesando la disposición de los enemigos. Cuando conozcas el nivel de los enemigos ataca fuertemente sin rastro de espíritu de retirada.

Lo que se entiende por "mezclar" es el espíritu de avanzar y comprometerse con el enemigo, y no retirarse ni un paso. Debéis entender esto.

Aplastar

Esto significa aplastar al enemigo considerándolo débil.

En la estrategia a gran escala, cuando vemos que el enemigo tiene pocos hombres, o si tiene muchos pero su espíritu es débil y desordenado, le golpeamos el sombrero sobre los ojos, aplastándolo por completo. Si aplastamos ligeramente, puede recuperarse. Hay que aprender el espíritu de aplastar como si se tratara de un apretón de manos.

En el combate individual, si el enemigo es menos hábil que nosotros, si su ritmo es desorganizado, o si ha caído en actitudes evasivas o de retirada, debemos aplastarlo de inmediato, sin preocuparnos por su presencia y sin dejarle espacio para respirar. Es esencial aplastarlo de una vez. Lo primordial es no dejarle recuperar su posición ni siquiera un poco. Debes investigar esto profundamente.

El cambio montaña-mar

El espíritu "montaña-mar" significa que es malo repetir lo mismo varias veces cuando se lucha contra el enemigo. Puede que no haya más remedio que hacer algo dos veces, pero no lo intentes una tercera vez. Si una vez realizas un ataque y fallas, hay pocas posibilidades de éxito si vuelves a utilizar el mismo enfoque. Si intentas una técnica que has probado anteriormente sin éxito y vuelves a fracasar, entonces debes cambiar tu método de ataque.

Si el enemigo piensa en las montañas, ataca como el mar; y si piensa en el mar, ataca como las montañas. Debes investigar esto profundamente.

Penetrar en las profundidades

Cuando luchamos con el enemigo, incluso cuando se puede ver que podemos ganar en la superficie con el beneficio de la Vía, si su espíritu no se extingue, puede ser vencido superficialmente pero invicto en espíritu en lo profundo. Con este principio de "penetrar en las profundidades" podemos destruir el espíritu del enemigo en sus profundidades, desmoralizándolo al cambiar rápidamente nuestro espíritu. Esto ocurre a menudo.

Penetrar en las profundidades significa penetrar con la espada larga, penetrar con el cuerpo y penetrar con el espíritu. Esto no se puede entender en una generalización.

Una vez que hemos aplastado al enemigo en las profundidades, no hay necesidad de permanecer animado. Pero si no es así, debemos seguir siendo animosos. Si el enemigo

Si el enemigo permanece animado, es difícil aplastarlo. Hay que entrenarse en la penetración en las profundidades para la estrategia a gran escala y también para el combate individual.

Renovarse

"Renovarse" se aplica cuando estamos luchando con el enemigo, y surge un espíritu enredado donde no hay resolución posible. Debemos abandonar nuestros esfuerzos, pensar en la situación con un espíritu nuevo y luego ganar con el nuevo ritmo. Renovar, cuando estamos en un punto muerto con el enemigo, significa que sin cambiar nuestra circunstancia cambiamos nuestro espíritu y ganamos con una técnica diferente.

Es necesario considerar cómo "renovarse" se aplica también en la estrategia a gran escala. Investiga esto con diligencia.

Cabeza de rata, cuello de buey

"Cabeza de rata y cuello de buey" significa que, cuando estamos luchando con el enemigo y tanto él como nosotros nos hemos ocupado de pequeños puntos con un espíritu enredado, debemos pensar siempre en la Vía de la Estrategia como una cabeza de rata y un cuello de buey. Siempre que nos hayamos ocupado de pequeños detalles, debemos cambiar repentinamente a un espíritu grande, intercambiando lo grande con lo pequeño.

Esta es una de las esencias de la estrategia. Es necesario que el guerrero piense con este espíritu en la vida cotidiana. No debe apartarse de este espí-

ritu en la estrategia a gran escala ni en el combate individual.

El comandante conoce a las tropas

"El comandante conoce a las tropas" se aplica en todos los combates de mi Vía de la estrategia. Utilizando la sabiduría de la estrategia, pensad en el enemigo como en vuestras propias tropas. Cuando piensas de esta manera puedes moverlo a voluntad y ser capaz de perseguirlo. Te conviertes en el general y el enemigo se convierte en tus tropas. Debes dominar esto.

Dejar ir la empuñadura

Hay varios tipos de espíritu implicados en soltar la empuñadura. Está el espíritu de ganar sin la espada. También está el espíritu de sostener la espada larga pero no ganar. Los distintos métodos no pueden expresarse por escrito. Hay que entrenar bien.

El cuerpo de una roca

Cuando habéis dominado la Vía de la Estrategia, podéis hacer que vuestro cuerpo sea como una roca y que diez mil cosas no os puedan tocar. Este es el cuerpo de una roca.

No te moverás. Tradición oral.

Lo que está escrito arriba es lo que ha estado constantemente en mi mente sobre la esgrima de la escuela Ichi, escrito tal como me llegó. Es la primera vez que escribo sobre mi técnica, y el orden de las cosas es un poco confuso. Es difícil expresarlo con claridad.

Este libro es una guía espiritual para el hombre que desea aprender la Vía.

Mi corazón se ha inclinado hacia la Vía de la Estrategia desde mi juventud. Me he dedicado a entrenar mi mano, a templar mi cuerpo y a alcanzar las numerosas actitudes espirituales de la esgrima. Si observamos a los hombres de otras escuelas discutiendo la teoría, y concentrándose en las técnicas con las manos, aunque parezcan hábiles al observarlos, no tienen el más mínimo espíritu verdadero.

Por supuesto, los hombres que estudian de esta manera creen que están entrenando el cuerpo y el espíritu, pero es un obstáculo para la verdadera

Vía, y su mala influencia permanece para siempre. Así, la verdadera Vía de la estrategia se está volviendo decadente y se está extinguiendo.

La verdadera Vía de la esgrima es el arte de derrotar al enemigo en un combate, y nada más que esto. Si alcanzáis y os adherís a la sabiduría de mi estrategia, no debéis dudar nunca de que ganaréis.

CAPÍTULO 4: EL LIBRO DEL VIENTO

En el campo de la estrategia es necesario conocer los caminos de otras escuelas, por lo que en este Libro del Viento he escrito sobre otras tradiciones de estrategia.

Sin conocer los caminos de otras escuelas, es difícil entender la esencia de mi escuela Ichi. Observando otras escuelas encontramos algunas que se especializan en técnicas de fuerza utilizando espadas extralargas. Algunas escuelas estudian la Vía de la espada corta, conocida como kodachi. Algunas escuelas enseñan la destreza en un gran número de técnicas de espada, enseñando las actitudes de la espada como la "superficie" y la Vía como el "interior".

En el interior de este libro muestro claramente que ninguna de ellas es la verdadera Vía: todos los vicios y virtudes y los aciertos y errores. Mi escuela Ichi es diferente. Otras escuelas hacen de los logros su medio de vida, cultivando flores y coloreando decorativamente artículos para venderlos. Esto definitivamente no es la Vía de la Estrategia.

Algunos estrategas del mundo sólo se preocupan por la esgrima, y limitan su entrenamiento al florecimiento del sable largo y al porte del cuerpo. Pero, ¿es la destreza por sí sola suficiente para ganar? Esta no es la esencia de la Vía.

En este libro he registrado uno por uno los puntos insatisfactorios de otras escuelas. Debéis estudiar estas cuestiones en profundidad para apreciar el beneficio de mi escuela Ni To Ichi.

Otras escuelas que utilizan espadas extralargas

Algunas otras escuelas tienen una afición por las espadas extra largas. Desde el punto de vista de mi estrategia, estas deben ser vistas como escuelas débiles. Esto se debe a que no aprecian el principio de cortar al enemigo por cualquier medio. Su preferencia es la espada extralarga y, apoyándose en la virtud de su longitud, piensan derrotar al enemigo a distancia.

En este mundo se dice: "Una pulgada da ventaja a la mano", pero estas son las palabras ociosas de quien no conoce la estrategia. Muestra la estrategia inferior de un espíritu débil que los hombres dependan de la longitud de su espada, luchando a distancia sin el beneficio de la estrategia.

Supongo que hay argumentos para que a la escuela en cuestión le gusten las espadas extralargas como parte de su doctrina, pero si lo comparamos con la vida real no es razonable. Seguramente no tenemos que ser necesariamente derrotados si usamos una espada corta y no tenemos una espada larga.

Es difícil para esta gente cortar al enemigo cuando está de cerca debido a la longitud de la espada larga. El recorrido de la hoja es grande, por lo que el sable largo es un estorbo, y están en desventaja en comparación con el hombre armado con un sable corto de compañero.

Desde la antigüedad se ha dicho: "Lo grande y lo pequeño van juntos". Así que no me disgustan incondicionalmente las espadas extralargas. Lo que me desagrada es la inclinación hacia la espada larga. Si consideramos la estrategia a gran escala, podemos pensar en las fuerzas grandes en términos de espadas largas, y en las fuerzas pequeñas como espadas cortas. ¿No puedo dar batalla a pocos contra muchos? Hay muchos casos en los que pocos hombres han vencido a muchos.

Tu estrategia no tiene importancia si cuando se te pide que luches en un espacio reducido tu corazón se inclina por la espada larga, o si estás en una casa armado sólo con la espada de tu compañero.

Además, algunos hombres no tienen la fuerza de otros. En mi doctrina, me disgusta el espíritu preconcebido y estrecho. Debes estudiar bien esto.

El espíritu de la espada larga y fuerte en otras escuelas

No debéis hablar de espadas largas fuertes y débiles. Si sólo blandís el sable largo con un espíritu fuerte, vuestro corte será tosco, y si utilizáis el sable toscamente tendréis dificultades para vencer.

Si te preocupas por la fuerza de tu sable, intentarás cortar con una fuerza desmedida, y no podrás cortar en absoluto. También es malo tratar de cortar con fuerza cuando se prueba la espada. Cuando cruzáis la espada con un enemigo, no debéis pensar en cortarle con fuerza o con debilidad; pensad sólo en cortarle y matarle. Ten la intención de matar al enemigo únicamente. No intentes cortar con fuerza y, por supuesto, no pienses en cortar débilmente. Sólo debes preocuparte por matar al enemigo.

Si confiáis en la fuerza, cuando golpeéis la espada del enemigo, inevitablemente golpearéis demasiado fuerte. Si haces esto, tu propia espada será arrastrada como resultado. Por lo tanto, el dicho "La mano más fuerte gana" no tiene sentido.

En la estrategia a gran escala, si tienes un ejército fuerte y confías en la fuerza para ganar, pero el enemigo también tiene un ejército fuerte, la batalla será feroz. Esto es igual para ambos bandos.

Sin el principio correcto no se puede ganar la lucha. El espíritu de mi escuela es ganar a través de la sabiduría de la estrategia, sin prestar atención a las nimiedades. Estudiadlo bien.

Uso del sable largo más corto en otras escuelas

Utilizar un sable largo más corto no es la verdadera manera de ganar.

En la antigüedad, tachi y katana significaban espadas largas y cortas. Los hombres de fuerza superior en el mundo pueden blandir con ligereza incluso un sable largo, por lo que no hay razón para que les guste el sable corto. También aprovechan la longitud de las lanzas y las alabardas. Algunos hombres utilizan un sable largo más corto con la intención de saltar y apuñalar al enemigo en el momento desprevenido en que éste blande su espada. Esta inclinación es mala.

Apuntar al momento desguarnecido del enemigo es completamente defensivo, e indeseable en el cuerpo a cuerpo con el enemigo. Además, no podéis utilizar el método de saltar dentro de su defensa con un sable corto si hay muchos enemigos. Algunos hombres piensan que si se enfrentan a muchos enemigos con un sable largo más corto pueden recorrer sin restricció-

nes cortando en barrido, pero tienen que parar los cortes continuamente, y finalmente se enredan con el enemigo. Esto es incompatible con la verdadera vía de la estrategia.

Por lo tanto, la manera segura de ganar es perseguir al enemigo de manera confusa, haciéndole saltar a un lado, con el cuerpo sostenido con fuerza y rectitud. El mismo principio se aplica a la estrategia a gran escala. La esencia de la estrategia es caer sobre el enemigo en gran número y provocar su rápida caída. Mediante el estudio de la estrategia, la gente del mundo se acostumbra a contrarrestar, evadir y retroceder como algo normal. Se acostumbran a este hábito, por lo que pueden ser fácilmente desfilados por el enemigo. El camino de la estrategia es recto y verdadero. Debéis perseguir al enemigo y hacerle obedecer a vuestro espíritu.

Otras escuelas con muchos métodos de uso de la espada larga

Dar mucha importancia a las actitudes del sable largo es una forma de pensar errónea. Lo que se conoce en el mundo como "actitud" se aplica cuando no hay enemigo. La razón es que esto ha sido un precedente desde tiempos antiguos, y no debe existir en los duelos "esta es la forma moderna de hacerlo". Hay que forzar al enemigo a situaciones incómodas.

Las actitudes son para situaciones en las que no hay que moverse. Es decir, para guarnecer los castillos, la formación de batalla, etc., mostrando el espíritu de no ser movido ni siquiera por un fuerte asalto. Sin embargo, en el camino del duelo, siempre debes tener la intención de tomar la iniciativa y atacar. La actitud es el espíritu de esperar un ataque. Debes apreciar esto.

En los duelos de estrategia debes mover la actitud del adversario. Ataca donde su espíritu es flojo, hazle caer en la confusión, irrita y aterroriza. Aprovecha el ritmo del enemigo cuando está inquieto y podrás ganar.

No me gusta el espíritu defensivo conocido como "actitud". Por eso, en mi Camino, hay algo que se llama "Actitud-Sin Actitud".

En la estrategia a gran escala desplegamos nuestras tropas para la batalla teniendo en cuenta nuestra fuerza, observando los números del enemigo y tomando nota de los detalles del campo de batalla. Esto es al principio de la batalla.

El espíritu de atacar primero es completamente diferente del espíritu de ser atacado. Soportar bien un ataque, con una actitud fuerte, y parar bien el

ataque del enemigo, es como hacer un muro de lanzas y alabardas. Cuando atacas al enemigo, tu espíritu debe llegar al extremo de arrancar las estacas de un muro y utilizarlas como lanzas y alabardas. Debes examinar bien esto.

La fijación de los ojos en otras escuelas

Algunas escuelas sostienen que los ojos deben fijarse en la espada larga del enemigo. Algunas escuelas fijan los ojos en las manos. Otras fijan los ojos en la cara, otras en los pies, etc. Si fijas los ojos en estos lugares, tu espíritu puede confundirse y tu estrategia frustrarse.

Lo explicaré con detalle. Los futbolistas no fijan sus ojos en el balón, pero con un buen juego en el campo pueden tener un buen rendimiento. Cuando te acostumbras a algo, no te limitas al uso de tus ojos. Las personas, como los maestros de la música, tienen la partitura delante de su nariz, o hacen florear las espadas de varias maneras cuando han dominado la Vía, pero esto no significa que fijen sus ojos en estas cosas específicamente, o que hagan movimientos inútiles de la espada. Significa que pueden ver con naturalidad.

En la Vía de la Estrategia, cuando hayáis luchado muchas veces podréis apreciar fácilmente la velocidad y la posición de la espada del enemigo, y teniendo y dominando la Vía, veréis el peso de su espíritu. En la estrategia, fijar los ojos significa mirar el corazón del hombre.

En la estrategia a gran escala, el área a vigilar es la fuerza del enemigo. "Percepción" y "vista" son los dos métodos de ver. La percepción consiste en concentrarse fuertemente en el espíritu del enemigo, observar la condición del campo de batalla, fijar fuertemente la mirada, ver el progreso de la lucha y los cambios de ventajas. Esta es la forma segura de ganar.

En el combate individual no debéis fijar la mirada en los detalles. Como he dicho antes, si fijáis los ojos en los detalles y descuidáis las cosas importantes, vuestro espíritu se desconcertará y la victoria se os escapará. Investiga bien este principio y entrena con diligencia.

El uso de los pies en otras escuelas

Existen varios métodos de utilización de los pies: el pie flotante, el pie de salto, el pie de resorte, el pie de pisada, la pata de gallo y tales métodos de

marcha ágil. Desde el punto de vista de mi estrategia, todos ellos son insatisfactorios.

No me gusta el pie flotante porque los pies siempre tienden a flotar durante la lucha. El camino debe ser pisado con firmeza.

Tampoco me gusta el pie saltarín, porque fomenta el hábito de saltar, y un espíritu saltarín. Por mucho que se salte, no hay ninguna justificación real para ello; así que saltar es malo.

El pie saltarín provoca un espíritu saltarín que es indeciso.

El pie de apoyo es un método de "espera", y me desagrade especialmente.

Aparte de éstos, hay varios métodos de marcha rápida, como la pata de gallo, etc.

pie de gallo, etc.

A veces, sin embargo, puedes encontrarte con el enemigo en terrenos pantanosos, terreno pantanoso, valles fluviales, terreno pedregoso, o caminos estrechos, en cuyas situaciones no se puede saltar o mover los pies rápidamente.

En mi estrategia, el juego de pies no cambia. Siempre camino como suelo hacerlo en la calle. Nunca hay que perder el control de los pies. Según el ritmo del enemigo, muévete rápido o despacio, ajustando tu cuerpo ni mucho ni poco.

Llevar los pies es importante también en la estrategia a gran escala. Porque, si atacáis de forma rápida e irreflexiva sin conocer el espíritu del enemigo, vuestro ritmo se desestabilizará y no podréis ganar. O, si avanzáis demasiado lentamente, no podréis aprovechar el desorden del enemigo, se os escapará la oportunidad de ganar, y no podréis terminar el combate rápidamente. Debéis ganar aprovechando el desorden y el desvarío del enemigo, y no concediéndole ni siquiera una pequeña esperanza de recuperación. Practica bien esto.

La velocidad en otras escuelas

La velocidad no forma parte de la verdadera vía de la estrategia. La velocidad implica que las cosas parezcan rápidas o lentas, según tengan o no ritmo. Sea cual sea la Vía, el maestro de la estrategia no parece rápido.

Algunas personas pueden caminar hasta cien o ciento veinte millas en un día, pero esto no significa que corran continuamente desde la mañana hasta la noche. Los corredores sin práctica pueden parecer que han estado corriendo todo el día, pero su rendimiento es pobre.

En el camino de la danza, los intérpretes consumados pueden cantar mientras bailan, pero cuando los principiantes lo intentan, se ralentizan y su espíritu se vuelve ocupado. La melodía del "viejo pino" que se toca con un tambor de cuero es tranquila, pero cuando los principiantes lo intentan, se ralentizan y su espíritu se vuelve ajetreado. Las personas muy hábiles pueden manejar un ritmo rápido, pero es malo golpear apresuradamente. Si tratas de tocar demasiado rápido, te saldrás del tiempo. Por supuesto, la lentitud es mala. Las personas realmente hábiles nunca se salen del tiempo, y siempre son deliberadas, y nunca parecen ocupadas. A partir de este ejemplo, se puede ver el principio.

Lo que se conoce como velocidad es especialmente malo en la Vía de la Estrategia. La razón es que, dependiendo del lugar, pantano o ciénaga, etc., puede que no sea posible mover el cuerpo y las piernas juntos rápidamente. Menos aún podréis cortar rápidamente si tenéis una espada larga en esta situación. Si tratas de cortar rápidamente, como si usaras un abanico o una espada corta, en realidad no cortarás ni siquiera un poco. Debes apreciar esto.

También en la estrategia a gran escala, no es deseable un espíritu rápido y ocupado. El espíritu debe ser el de sostener una almohada, entonces no llegarás ni siquiera un poco tarde.

Cuando tu oponente se apresura imprudentemente, debes actuar de forma contraria y mantener la calma. No debes dejarte influir por el adversario. Entrena con diligencia para conseguir este espíritu.

"Interior" y "Superficie" en otras escuelas

No hay "interior" ni "superficie" en la estrategia.

Las realizaciones artísticas suelen reivindicar el sentido interior y la tradición secreta, y el "interior" y la "puerta", pero en el combate no existe luchar en la superficie, ni cortar con el interior. Cuando enseñé mi Vía, primero enseñé con técnicas fáciles de comprender para el alumno, una doctrina fácil de entender. Me esfuerzo por explicar gradualmente el principio pro-

fundo, los puntos que apenas se pueden comprender, según el progreso del alumno. En cualquier caso, como el camino de la comprensión es la experiencia, no hablo de "interior" y "puerta".

En este mundo, si te adentras en las montañas, y decides ir más y más profundo, en cambio, saldrás por la puerta. Cualquiera que sea la Vía, tiene un interior, y a veces es bueno señalar la puerta. En la estrategia, no podemos decir lo que se oculta y lo que se revela.

Por lo tanto, no me gusta transmitir mi Camino a través de promesas y reglamentos escritos. Percibiendo la capacidad de mis alumnos, les enseño la Vía directa, les quito la mala influencia de otras escuelas y les introduzco gradualmente en la verdadera Vía del guerrero.

El método de enseñanza de mi estrategia es con un espíritu de confianza.

Debéis entrenaros con diligencia. En las nueve secciones anteriores he tratado de registrar un esbozo de la estrategia de otras escuelas. Ahora podría continuar dando una cuenta específica de estas escuelas una por una, desde la "puerta" hasta el "interior", pero intencionalmente no he nombrado las escuelas o sus puntos principales. La razón de ello es que las diferentes ramas de las escuelas dan diferentes interpretaciones de las doctrinas. En la medida en que las opiniones de los hombres difieren, también debe haber ideas diferentes sobre el mismo asunto. Así, la concepción de un solo hombre no es válida para ninguna escuela.

He mostrado las tendencias generales de otras escuelas en nueve puntos. Si las miramos desde un punto de vista honesto, vemos que la gente siempre tiende a gustar de las espadas largas o de las espadas cortas, y se preocupa por la fuerza tanto en los asuntos grandes como en los pequeños. Podéis ver por qué no me ocupo de las "puertas" de otras escuelas.

En mi escuela Ichi del sable largo no hay ni puerta ni interior. No hay un significado interior en las actitudes de la espada. Simplemente debéis mantener vuestro espíritu fiel para realizar la virtud de la estrategia.

CAPÍTULO 5: EL LIBRO DEL VACÍO

La vía de la estrategia Ni To Ichi está registrada en este Libro del Vacío. Lo que se llama el espíritu del vacío está donde no hay nada. No está incluido en el conocimiento del hombre. Por supuesto, el vacío es la nada. Conociendo las cosas que existen, se puede conocer lo que no existe. Eso es el vacío.

La gente en este mundo mira las cosas erróneamente, y piensa que lo que no

lo que no entienden debe ser el vacío. Esto no es el verdadero vacío. Es el desconcierto.

También en la Vía de la Estrategia, los que estudian como guerreros piensan que lo que no pueden entender en su oficio es el vacío. Esto no es el verdadero vacío.

Para alcanzar la Vía de la Estrategia como guerrero, debéis estudiar a fondo otras artes marciales y no desviarse ni un poco de la Vía del guerrero. Con tu espíritu asentado, acumula la práctica día a día, y hora a hora. Pulid el doble espíritu corazón y mente, y agudizad la doble mirada percepción y vista. Cuando tu espíritu no se nubla lo más mínimo, cuando las nubes del desconcierto se despejan, existe el verdadero vacío.

Hasta que no realices la verdadera Vía, ya sea en el budismo o en el sentido común, puedes pensar que las cosas son correctas y están en orden. Sin embargo, si miramos las cosas objetivamente, desde el punto de vista de las leyes del mundo, vemos varias doctrinas que se apartan de la verdadera Vía.

Conoced bien este espíritu, y con la franqueza como fundamento y el verdadero espíritu como camino. Poned en práctica la estrategia de forma amplia, correcta y abierta.

Entonces llegaréis a pensar en las cosas en un sentido amplio y, tomando el vacío como la Vía, veréis la Vía como vacío.

En el vacío está la virtud y no el mal. La sabiduría tiene existencia, el principio tiene existencia, la Vía tiene existencia, el espíritu es la nada.

Duodécimo día del quinto mes, segundo año de Shoho (1645).

Teruro Magonojo

SHINMEN MUSASHI

¡GRACIAS POR LEER ESTE LIBRO DE
WWW.ELEJANDRIA.COM!

DESCUBRE NUESTRA COLECCIÓN DE OBRAS DE DOMINIO
PÚBLICO EN CASTELLANO EN NUESTRA WEB